



BAITURSYNULY  
UNIVERSITY

«АХМЕТ БАЙТҰРСЫНҰЛЫ  
АТЫНДАҒЫ ҚОСТАНАЙ Өңірлік  
УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ



# ҚМПИ ЖАРШЫСЫ

КӨПСАЛАЛЫ  
ҒЫЛЫМИ ЖУРНАЛЫ  
МНОГОПРОФИЛЬНЫЙ  
НАУЧНЫЙ ЖУРНАЛ

№ 1

2024

ISSN 2310-3353



**PUBLISHINGS**  
**K S P I**



**Қ М П И**  
**ЖАРШЫСЫ**

**ВЕСТНИК**  
**К Г П И**

2024 ж., қаңтар, №1 (73)  
Журнал 2005 ж. қаңтардан бастап шығады  
Жылына төрт рет шығады

**Құрылтайшы:** *Ахмет Байтұрсынұлы атындағы Қостанай өңірлік университеті*

**Бас редактор:** *Қуанышбаев С. Б.*, география ғылымдарының докторы, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қазақстан.

**Бас редактордың орынбасары:** *Жарлығасов Ж.Б.*, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, Ахмет Байтұрсынұлы атындағы ҚӨУ, Қазақстан.

#### **РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ**

*Әлімбаев А.Е.*, философия докторы (PhD), А.К. Құсайынов атындағы Еуразия гуманитарлық институты, Қазақстан.

*Емин Атасой*, PhD докторы, Улудаг университеті, Бурса қ., Түркия.

*Зоя Микниене*, докторы, (PhD) Литва денсаулық туралы ғылым университеті, Каунас қ., Литва Республикасы.

*Качев Д.А.*, философия ғылымдарының кандидаты, тарих магистрі, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМБББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

*Ксембаева С.К.*, педагогика ғылымдарының кандидаты, «Торайғыров университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

*Лина Анастасова*, әлеуметтану ғылымдарының докторы, Бургас еркін университеті, Бургас қ., Болгария.

*Медетов Н.А.*, физика-математика ғылымдарының докторы, «Ш. Уалиханов атындағы Көкшетау университеті» КЕАҚ, Қазақстан.

*Мишулина О.В.*, экономика ғылымдарының докторы, «Челябі мемлекеттік университеті» ЖББ ФМБББМ Қостанай филиалы, Қазақстан.

*Соловьев С.А.*, биология ғылымдарының докторы, Новосібір мемлекеттік экономика және басқару университеті, Ресей.

*Скороходов Д.М.*, техника ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМБББМ, Ресей.

*Сычева И.Н.*, ауыл шаруашылығы ғылымдарының кандидаты, «Ресей мемлекеттік аграрлық университеті – К.А. Тимирязев атындағы Мәскеу ауыл шаруашылық академиясы» ЖББ ФМБББМ, Ресей.

*Ташев А.Н.*, экология бойынша биология ғылымдарының кандидаты, орман шаруашылығы университеті, София қ., Болгария.

*Уразбоев Г.У.*, физика-математика ғылымдарының докторы, Ургенч мемлекеттік университеті, Өзбекстан.

Тіркеу туралы куәлік №5452-Ж  
Қазақстан Республикасының ақпарат министрлігімен 17.09.2004 берілген.  
Мерзімді баспа басылымын қайта есепке алу 07.11.2023 ж.  
Жазылу бойынша индексі 74081

**Редакцияның мекен-жайы:**  
110000, Қостанай қ., Байтұрсынұлы к., 47  
(Редакциялық-баспа бөлімі)  
Тел.: 8(7142) 51-11-76

© Ахмет Байтұрсынұлы атындағы  
Қостанай өңірлік университеті

№1 (73), январь 2024 г.  
Издается с января 2005 года  
Выходит 4 раза в год

Учредитель: *Костанайский региональный университет имени Ахмет Байтұрсынұлы*

**Главный редактор:** *Куанышбаев С.Б.*, доктор географических наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

**Заместитель главного редактора:** *Жарлыгасов Ж.Б.*, кандидат сельскохозяйственных наук, КРУ имени Ахмет Байтұрсынұлы, Казахстан.

#### РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

*Алимбаев А.Е.*, доктор философии (PhD), Евразийский гуманитарный институт имени А.К.Кусаинова, Казахстан.

*Емин Атасой*, доктор PhD, Университет Улудаг, г. Бурса, Турция.

*Зоя Микниене*, доктор (PhD), Литовский университет наук здоровья, г. Каунас, Республика Литва.

*Качеев Д.А.*, кандидат философских наук, магистр истории, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

*Ксембаева С.К.*, кандидат педагогических наук, НАО «Торайгыров университет», Казахстан.

*Лина Анастасова*, доктор социологии, Бургасский свободный университет, г. Бургас, Болгария.

*Медетов Н.А.*, доктор физико-математических наук, НАО «Кокшетауский университет им. Ш.Уалиханова», Казахстан.

*Мишулина О.В.*, доктор экономических наук, Костанайский филиал ФГБОУ ВО «ЧелГУ», Казахстан.

*Соловьев С.А.*, доктор биологических наук, Новосибирский государственный университет экономики и управления, Россия.

*Скороходов Д.М.*, кандидат технических наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

*Сычева И.Н.*, кандидат сельскохозяйственных наук, ФГБОУ ВО РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, Россия.

*Ташев А.Н.*, кандидат биологических наук по экологии, Лесотехнический университет, г. София, Болгария.

*Уразбоев Г.У.*, доктор физико-математических наук, Ургенчский государственный университет, Узбекистан.

Свидетельство о регистрации № 5452-Ж  
выдано Министерством информации Республики Казахстан 17.09.2004 г.  
Переучёт периодического печатного издания 07.11.2023 г.  
Подписной индекс 74081

#### Адрес редакции:

110000, г. Костанай, ул. Байтұрсынұлы, 47  
(Редакционно-издательский отдел)  
Тел.: 8(7142) 51-11-76

YESIONOVA, A.N.

**ORGANIZATION OF STUDENT RESEARCH ACTIVITIES THROUGH THE STEM EDUCATION SYSTEM**

*The project "Organization of student research activities through the stem education system" outlines the key approaches to engaging students within the framework of integrating subjects from the natural sciences and mathematics (such as geography, biology, physics, computer science, and mathematics) in the STEM education system. The article presents a practical framework, encompassing step-by-step interactions with students in various educational settings (both within and outside traditional classroom settings). To achieve this, all student engagement is structured into stages, with each stage representing a distinct step in the learning process, following the principles of the "spiral model." Recommendations are also provided for integrated learning when developing a STEM project.*

**Key words:** STEM education, subject integration, project.

УДК 379.8

**Жигалова, Н.Г.,**

кандидат социологических наук, доцент  
кафедры рекламы и связей с  
общественностью, Санкт-Петербургский  
государственный университет  
промышленных технологий и дизайна,  
г. Санкт-Петербург, Россия

**Цыганова, А.Е.,**

магистрант, Санкт-Петербургский  
государственный университет  
промышленных технологий и дизайна,  
г. Алматы, Казахстан

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ  
ДЛЯ ОЗНАКОМЛЕНИЯ С ГОРОДСКОЙ СРЕДОЙ****Аннотация**

*На сегодняшний день знакомство человека с различными элементами городской среды всё чаще происходит при использовании новых форм интерактива. Одной из таких форм является квест. Статья посвящена применению квест-технологии в сфере туризма. Использование таких технологий привело к появлению нового вида городского досуга – квест-экскурсий. Это сюжетные экскурсии, проводимые в игровой форме, в ходе которых участники находят решение множества нестандартных и интересных задач, разгадывают головоломки и ребусы, связанные с культурой и историей посещаемых мест, проявляют наблюдательность и пользуются навыками логики. Прошло то время, когда квесты были просто развлечением, сейчас это полноценная индустрия, популярная и постоянно развивающаяся.*

**Ключевые слова:** квест-технология, квест-экскурсия, городская среда, квест, туризм, городской досуг.

**1 Введение**

Сегодня во многих туристских организациях достаточно четко проявляется тенденция к внедрению в свою деятельность новых форм интерактива, которые способствуют созданию оригинальных туристских продуктов, направленных на привлечение внимания. К таким интерактивам можно отнести различные квесты, театрализованные программы, игры и т.д. Развитие технологий и появление достаточно необычных подходов ведет к расширению предложения организаций, что напрямую связано с выявленной тенденцией.

В туристском бизнесе такой элемент организации досуга, как квесты, стал практиковаться не так давно, но среди потребителей быстро нашел отклик. Существуют случаи, когда квесты стали услугой самостоятельного характера, тем самым проложив путь к созданию ряда организаций, спецификой которых стала разработка и организация квест-программ для разнообразной целевой аудитории.

## **2 Материалы и методы**

Для проведения исследования были выбраны такие методы, как теоретический анализ, систематизация, сравнение и обобщение. Проведён анализ научной и методической литературы.

Квесты (от английского слова «quest»- «поиск») – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. [1] Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Их организуют жители города и сами же в них участвуют.

Основываясь на наиболее часто встречающихся определениях квеста, его возможно рассматривать с 3 позиций:

- как жанр компьютерных игр со сложным сюжетом и различными вариантами его развития, где ход игры и её исход полностью зависит от действий игрока;
- как постановка игровой задачи, одно из ответвлений игрового сюжета;
- как игровая цель для персонажа или команды.

Учитывая данные определения, квест стоит рассмотреть как приключенческую игру. Этот жанр является одним из основных игровых жанров, где продвижение по сюжету требует от игрока решить определенные умственные задачи. Сюжет может быть как строго определенным, так и со всевозможными развилками, на которые оказывают влияние действия игроков.

## **3-4 Результаты и обсуждения**

Под словом «квест» чаще всего подразумевается компьютерная, настольная или иная игра. Для людей, работающих в сфере туризма, это вид игр интеллектуальной и экстремальной направленности, проводимый на улицах города или же за его пределами. Конкурентная борьба и экономический спад всегда оказывают свое влияние на низкокачественные квест-программы, тем самым вытесняя с рынка скучные, однообразные игры. Качественные проекты умело развиваются без франшиз. Людей привлекает новизна и уникальность, иногда это ценится даже больше, чем популярность какого-либо бренда. [2] Прошло то время, когда квесты были просто развлечением, сейчас это полноценная индустрия, популярная и постоянно развивающаяся. Также квесты нередко используются как игровая форма рекламы для товаров и услуг, организации развлечений, продвижения образовательных процессов. Применение квест-технологий влечет за собой прохождение полного цикла мотивации от внимания до удовлетворения для участников процесса. Они знакомятся с предложенным материалом, позволяющим исследовать и анализировать, обсуждать и создавать новые концепции, выстраивать отношения к ним в контексте проблем, происходящих в реальном мире.

Типология квестов может базироваться на таких критериях, как:

- Степень реальности. Это реальные и виртуальные квесты. Реальные проводятся в городском пространстве и требуют непосредственного присутствия игрока, т.е. предполагают живое участие в заранее подготовленном месте. Виртуальные не требуют от игроков каких-либо перемещений, принимать в них участия можно при помощи компьютера или мобильного телефона, разгадывая загадки, отвечая на вопросы и выполняя задания.
- Время проведения. Сюда можно отнести дневные и ночные квесты. Для усиления эффекта или соответствия специфике и задумке, возможно проведение городских игр не только в дневное время, но и в ночные часы (например, хоррор-квесты произведут более сильное впечатление, если будут проводиться в темное время суток).

– Продолжительность. Короткие, квесты средней длительности и длительные. Их продолжительность может варьироваться от часа до недели.

– Уровень сложности. Это элементарные, продвинутые и гиперсложные квесты. Все участники обладают разным опытом, поэтому организуют игры таким образом, чтобы каждый мог выбрать для себя то, что соответствует его уровню, будь то новичок или уже опытный игрок.

– Средства передвижения. Это пешие и автомобильные квесты.

– Возраст. К этим квестам относятся подростковые, молодежные и универсальные.

К основным принципам организации квестов относятся:

– не прямой характер обучения, то есть обучение через какую-либо деятельность;

– оперативная поддержка участников в случае необходимости;

– соревновательность участников;

– максимальный уровень доступности квеста для всех его участников;

– ёмкость, когда в квесте задействованы такие приемы, задания и формы, которые совмещают в себе объемное содержание и быстрое выполнение;

– высокий охват практик и возможностей;

– эстетическая привлекательность.

При прохождении квеста участники объединяют свой опыт с целью постановки творческих задач, подбирая методы для их реализации и решая проблемы, которые могут возникнуть в процессе. Эффективное взаимодействие, преодоление неуверенности в себе, установление связи среди игроков – лишь малая часть тех положительных результатов, которых можно достигнуть. Квест формируется не в пределах какой-то определенной предметной области, а сочетает в себе множество направлений, призывая участников использовать знания из совершенно разных областей. [3]

Классифицировать квесты можно по самым различным основаниям. Для квестов, которые возможно применить в разработке и организации экскурсий по городу, классификация выглядит следующим образом:

– Промоквесты. При помощи них возможно эффективно прорекламировать свой товар либо услугу в развлекательно-игровой форме. Это своеобразная приключенческая игра, которую специально разрабатывают для определенного продукта и его целевой аудитории. С точки зрения экскурсии, промоквест может представлять конкретный объект. Если в качестве примера рассматривать музей, то квест должен проводиться исключительно на его территории. Также возможно продвижение услуги или бренда даже в нескольких городах.

– Развлекательные квесты. Могут служить полезной заменой стандартным корпоративным мероприятиям, так как имеют более интеллектуальную направленность. Развлекательные квесты представляют из себя приключение, соревнование, викторину.

– Образовательные квесты. Это очень удобный способ достижения целей экскурсии в игровом формате. Зачастую данные квесты являются приключенческой игрой, во время прохождения которой экскурсанты не только весело, но и с пользой проводят время, получая и тут же применяя новые знания и навыки.

На сегодняшний день абсолютно любой город можно рассматривать как предмет интереса для туристов, уделяя внимание реализации в нём рекреационных потребностей в разнообразных формах городского досуга. Городской досуг представляет собой формы отдыха, которые осуществляются жителями в городском пространстве. Это может быть стритрейсинг, паркур, квесты, аудио-экскурсии и др.

Экскурсии по городу можно отнести к туризму. Поэтому организатору квеста в туризме необходимо учитывать ряд особенностей. В первую очередь внимание стоит уделить целевой аудитории – тем, кому в будущем предстоит этот квест проходить. На основе отношения к проведению досуга выделяется 6 типов туристов (экскурсантов). [1] Данную классификацию также можно отнести к проведению квестов.



Первый тип – инициативные туристы. Их отличает привычка заранее планировать не только рабочие будни, но и отпуск, в связи с этим им принадлежит инициатива по планированию досуга. В работе с данным типом туристов самой важной задачей является умение выслушать, а после выполнить практически готовую программу, поддержать их инициативу. Не лишней будет импровизация, но перехват инициативы недопустим.

Ко второму типу относятся деловые люди, чья повседневная жизнь практически лишена досуга. То свободное время, что у них есть, они стараются потратить с извлечением пользы для дела. К ним можно отнести предпринимателей, бизнесменов, людей науки, представителей интеллигенции. Для этих туристов предпочтительны такие виды досуга, как: досуг с возможностью совершенствовать свои деловые качества, например научный диспут, деловая игра; спокойный досуг, во время которого можно расслабиться и отдохнуть от напряженного темпа жизни.

Узкоспециализированные – туристы третьего типа. Как правило, люди такого типа имеют значимое для них хобби, большое увлечение. Сюда можно отнести охоту, коллекционирование, рисование, вязание, кулинарию, танцы, моделирование и др. Всё их свободное время посвящено этому увлечению, поэтому для них лучше всего подойдет отдых клубного типа, так как клуб по интересам принесет туристу наибольшее моральное удовлетворение.

Четвертый тип – активные туристы. Свободное время они проводят в движении, участвуя в различных соревнованиях, забегах, занимаясь спортом, участвуя в спортивных играх и мероприятиях. Такие туристы готовы поддержать любую инициативу. Программа для них рассчитана на максимальную физическую активность. Участвуя в квесте, будут являться его основой и движущей силой.

К пятому типу можно отнести пассивных туристов – людей, чей досуг заключается в более домашнем и спокойном отдыхе. Например, чтение, просмотр фильмов и сериалов, поход на массаж, прослушивание музыки. Они на протяжении многих часов могут проводить без какой-либо активности. Таким туристам отлично подходят онлайн-викторины, видеотека, вечернее шоу.

Шестой тип туристов – это скептики и ворчуны. Все люди очень разные, поэтому существование такого типа вполне естественно. Их достаточно сложно чем-то удивить или увлечь. Тем не менее, можно придумать и такую программу, которая сможет заинтересовать даже их, нужно только приложить больше усилий и креатива.

Зачастую в квест-программах принимают участие молодые люди. Тем не менее, никаких возрастных ограничений для этого не существует. Участвовать могут люди любого возраста с активной жизненной позицией, имеющие интерес и желающие открыть для себя нечто новое. Организуя квест важно уделить внимание оснащению, которым будут пользоваться участники. Это могут быть фонарики, навигаторы, карты, роутер, одним словом то, что может понадобиться игрокам во время прохождения квеста. Также имеет значение размер территории. Чем она больше, тем интереснее и масштабнее будет программа. На данный момент именно компании активной молодежи занимаются организацией квестов, так как стремятся разнообразить досуг, привнести в жизнь людей немного приключений и максимальное количество позитивных эмоций. Можно отметить популярность квестов как одного из видов корпоративного отдыха, поскольку офисная работа достаточно монотонна и однообразна.

Туристические потоки всё больше ориентируются на программы с интерактивной и игровой составляющей. Современным туристом движет желание удивляться, расширять свои границы познания, ему уже не интересен стандартный продукт. Для его привлечения требуется что-то новое, неординарное, эффективное. Так в массовый туризм пришли квесты, театрализованные программы, игры и др.

В квест-туризме обычно опираются на те же принципы, которые используются в создании игрового квеста. [4] Объектом исследования могут выступать исторические

строения, памятники архитектуры, значимые для города районы, тематические пространства и т.д. Основная цель экскурсии состоит в том, чтобы выполнить как можно большее количество заданий, в процессе знакомясь с достопримечательностями. Во время такой экскурсии участники постоянно находятся в контакте друг с другом, анализируют полученную информацию, попутно находя новую, применяют свои навыки использования географических карт и ориентирования на местности.

При сравнении квест-экскурсии и классической экскурсии основным отличием является интерактивность процесса. Соответственно, квест-экскурсия – приключение, проводимое в городской среде, в которое произведена интеграция экскурсии и игры. В процессе прохождения квеста экскурсанты находят решение множества нестандартных и интересных задач, разгадывают головоломки и ребусы, связанные с культурой и историей посещаемых мест, проявляют наблюдательность и пользуются навыками логики. Ключевой момент – посещение уникальных объектов и значимых достопримечательностей во время прохождения программы. Квест-экскурсии по городу могут заинтересовать любого, вне зависимости от того, сколько лет человеку, является ли он жителем или гостем города. [5]

Большинство информации, касательно тематики экскурсии, участники находят и анализируют самостоятельно, а не получают от гида или экскурсовода в форме лекции, как это принято в классической экскурсии. В связи с этим у экскурсантов значительно повышается уровень мотивации благодаря появлению соревновательной атмосферы и уникальной игровой формы. Ими движет азарт, присутствует интрига, а в комбинации с восхитительными городскими панорамами это вызывает положительные эмоции от участия в столь реалистичном процессе расследования.

Во многих городах России уже существуют и пользуются большим успехом различные экскурсионные программы с элементами квеста. Например, в Этнографическом комплексе города Саратов «Национальная деревня народов Саратовской области» специалисты и волонтеры из регионального центра проводили исторический квест для молодежи под названием «Легенды 64». [4] Данное событие было посвящено восьмидесятилетию Саратовской области. Проведение квеста главным образом преследовало цель привлечь интерес молодежи к истории области, расширить краеведческие знания. Перед участниками стояла задача преодолеть так называемые тематические станции (литературную, театральную, космическую, историческую, архитектурную, прославленную, спортивную и многонациональную). Соревнуясь, они выполняли задания и предлагали свои проекты для развития родного города.

Историко-культурный квест «Загадки древнего Муром» предполагает игру в форме соревнования. Участники делятся на 2 группы и встречаются на площади Революции. Экскурсовод инструктирует их, объясняя правила. Далее участникам выдаются фото и текстовые подсказки, ориентируясь на которые они должны найти восемь достопримечательностей и выполнить все задания на указанных точках в течение трех часов. На точках экскурсантов ждут аниматоры для выдачи заданий и подсказок со следующим местом квеста. На финишной локации подводят итоги и награждают победителей.

Экскурсия-квест «Двенадцать стульев» вот уже несколько лет успешно проводится в Москве и является призером туристических конкурсов «Уникальна Москва – в шаге от wow туризма» 2019 года и «Маршруты России – 2020». [6] В этом приключенческом квесте участники идут по стопам знаменитого Остапа Бендера, изучая город его глазами. Прогуливаясь по улицам, экскурсанты могут заметить, как изменилась Москва за последние 90 лет. Они проходят по Тверской, заглядывают в редакцию газеты «Гудок», видят знаковые места романа, по пути находят 12 стульев и открывая свой финал истории.

Компания «QuestPlanet» с 2014 года осуществляет свою деятельность во многих городах России. Сейчас они активно используют квест-технологии в своих экскурсиях. Для участия необходим только мобильный телефон, так как маршруты и задания приходят



дистанционно. Никаких экскурсоводов, ограничений во времени, скучных рассказов и приятные бонусы в виде 40 увлекательных загадок. К примеру, в Санкт-Петербурге проводится квест-экскурсия «От Дворцовой площади до Казанского собора». На этом маршруте экскурсантам встретятся такие достопримечательности, как Эрмитаж, Мраморный дворец, Спас-на-крови, дом Зингера и др. Для гостей города это отличная возможность познакомиться со знаковыми архитектурными творениями. Но этот квест будет интересен не только туристам, жители города узнают новые факты и неожиданные детали, о которых раньше не слышали. [7]

Квест-экскурсии можно проводить не только на улицах города, но и на отдельных его объектах. Так в Краеведческом музее города Ломоносова сотрудниками организован квест «Путешествие по Еленинской улице» для детей. [8] Это прогулка по старинной городской улице Еленинской, где располагается музей. Детям рассказывают её историю, после переходят к рассказу о доме главы города М.А. Волкова и сообщают, что он оставил завещание, поисками которого должны заняться участники. Проходя квест, дети узнают много новой информации об исторических зданиях, разгадывают загадки, находят ответы на вопросы и задания, тем самым достигая финальной цели.

Для проведения экскурсии с использованием квест-технологии могут применяться различные формы:

- квест-экскурсия при непосредственном участии гида или экскурсовода (при этом каждое задание участникам выдается гидом лично);
- обезличенная квест-экскурсия (в данном случае весь квест-маршрут сразу выдается экскурсантам на руки);
- квест-экскурсия с использованием дистанционных технологий (все задания участники получаю дистанционно при помощи смартфонов или другой техники, также возможен поиск нужной точки посредством навигатора).

За организацию квестов отвечают профессионалы – квалифицированные тренеры-экскурсоводы и аниматоры. Продумывая игру, они обязаны учитывать не только логическую составляющую, но и психологическую. В современном мире не обойтись без использования мобильных технологий в туризме, например, электронные справочники, интернет-карты, браузеры для портативных устройств, мобильная связь между участниками и пр. [9] Квест-туризм на данный момент является достаточно новым видом рекреации, тем не менее, он динамично развивается и приобретает всё большую популярность в России.

К ключевым задачам квест-туризма относятся:

- Решение занимательных, познавательных, неординарных задач и загадок, а также головоломок, относящихся к культуре, искусству, архитектуре и истории мест, которые посещаются экскурсантами;
- Визит в необычные места и знакомство с достопримечательностями, имеющими культурную, архитектурную и историческую ценность;
- Получение знаний через игровую подачу, способствующую более качественному усвоению нового материала;
- Совершенствование и развитие таких способностей человека, как внимание, находчивость, эрудиция, логическое мышление, стрессоустойчивость и пр.;
- Выполнение заданий, благоприятно влияющих на выработку навыков командной работы и сплочение (можно рассматривать как один из вариантов тимбилдинга);
- Получение ярких эмоций и приятных впечатлений.

## **5 Выводы**

Синтез таких понятий, как квест и экскурсия позволяет сделать вывод, что квест-экскурсия – сюжетная экскурсия, проводимая в игровой форме, в ходе которой участники выполняют творческие, занимательные и развлекательные задания под руководством экскурсовода, осуществляя поиск информации самостоятельно. [1]

Применение квест-технологий в знакомстве с городской средой приводит к:

- появлению дополнительной мотивации у участников (экскурсантов) при включении в деятельность;
- включению соревновательных механизмов, что влечет создание условий для активного вовлечения в игру;
- возможности в качестве загадок использовать проектные задания, разнообразить деятельность;
- знакомству игроков с огромным количеством различных возможностей и практик;
- возможности отслеживания собственного прогресса игроками, проведению рефлексии;
- расширению контингента игроков, так как участвовать могут люди с самым разным уровнем подготовленности.

В настоящее время туроператорам, предпринимателям и компаниям, специализирующимся на экскурсионной деятельности, стоит уделять особое внимание созданию качественного молодого продукта, т.е. интерактивных приключенческих экскурсий по городам, а возможно и различным турам по России, способствующим повышению интереса к туризму внутри страны. Проведение экскурсии с применением элементов квеста является достаточно оригинальной формой данного вида деятельности, что очень увлекает, воодушевляет и приводит участников в восторг. Квест-экскурсию можно стилизовать под любую тематику, тем самым «отправляя» участников в путешествие в прошлое, в фантастическую вселенную любимой книги, в сказочный мир фильма или сериала и многое-многое другое.

#### Список литературы

- 1 Егоренко О.А., Веденева Е.Г. Квест как элемент культурного досуга // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – №2. – С. 92-105.
- 2 Бахтызина А.П., Зинченко С.В., Бижанова Е.М. Анализ опыта организации квестов в мире и России // Вестник ПензГУ. – 2020. – №4 (32). – С. 40-44.
- 3 Барабанщикова Н.А., Белова Е.С. Понятие «Квест-комната» и ее интерьер // Евразийский Союз Ученых. – 2020. – №4-1 (73). – С. 6-9.
- 4 Макарова С. Н. Использование квест-технологии в региональном туризме // Россия: тенденции и перспективы развития. – 2017. – №12-3. – С. 941-943.
- 5 Кургина С.О., Копцева М.Г., Суржиков В.И. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта // АНИ: экономика и управление. – 2017. – №3 (20). – С. 231-234.
- 6 Tripster Необычные экскурсии от местных жителей [Электронный ресурс] URL: <https://experience.tripster.ru/experience/10445/>
- 7 QuestPlanet Индивидуальные экскурсии в современном формате [Электронный ресурс] URL: <https://questplanet.ru/quests/dvorcovaya-ploschad-kazanskij-sobor>.
- 8 Дымникова М.Ю. Квест как форма музейно-педагогической деятельности // Вестник СПбГИК. – 2019. – №1 (38). – С. 150-154.
- 9 Анохин А.Ю. Инновационные квест-технологии в организации музейной деятельности // Вестник РМАТ. – 2022. – №1. – С. 124-127.

**ЖИГАЛОВА, Н.Г., ЦЫГАНОВА, А.Е.**

#### **ҚАЛАЛЫҚ ОРТАМЕН ТАНЫСУ ҮШІН КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЯСЫ ҚОЛДАНУ**

*Бүгінгі таңда адамның қалалық ортаның әртүрлі элементтерімен танысуының интерактивтің жаңа нысандарын қолдануда жиі кездеседі. Осындай нысандардың бірі-квест. Мақала квест-технологияларын туризм саласында қолдануға арналған. Мұндай технологияларды қолдану қалалық демалыстың жаңа түріне – квест-экскурсияларға әкелді. Бұл ойын түрінде өткізілетін сюжеттік экскурсиялар, оның барысында қатысушылар көптеген стандартты емес және қызықты есептердің шешімін табады, барған жерлердің мәдениеті мен тарихына байланысты басқатырғыштар мен жұмбақтар шешеді, бақылаушылық танытады және логика дағдыларын қолданады. Бұрынғыдай квесттер жай ғана ойын-сауық ғана емес, қазір ол танымал және үнемі дамып келе жатқан толыққанды сала.*

**Кілт сөздер:** квест-технология, квест-экскурсия, қалалық орта, квест, туризм, қалалық демалыс.

**ZHIGALOVA, N.G., TSYGANOVA, A.Y.**

**USE OF QUEST TECHNOLOGY TO EXPLORE THE URBAN ENVIRONMENT**

*These days, people are more frequently exploring different aspects of the urban environment through the utilization of novel interactive formats.*

*One of such forms is a quest. The article is devoted to the application of quest-technology in the sphere of tourism. The use of such technologies has led to the emergence of a new type of urban leisure – quest-excursions. These are plot-driven excursions, conducted in a game form, in the course of which the participants find a solution to many non-standard and interesting problems, solve puzzles and rebuses related to the culture and history of the visited places, show observation and logic skills. The time when quests were just entertainment has passed, now it is a full-fledged industry, popular and constantly developing.*

**Key words:** quest-technology, quest-excursion, urban environment, quest, tourism, urban leisure.

ӘОЖ 371,39

**Калкашев, С.Г.,**

магистр, аға оқытушы

Б.Алтынсарин атындағы

Арқалық педагогикалық институты,

Арқалық қ., Қазақстан

**Абдиманов, Б.Ш.,**

г.ғ.д., профессор

Абай атындағы Қазақ ұлттық

педагогикалық университеті,

Алматы қ., Қазақстан

**Аяпбекова, А.Е.,**

г.ғ.к., доцент, аға оқытушы

Л.Н. Гумилев атындағы

Еуразия ұлттық университеті,

Астана қ., Қазақстан

**Нурханов, М.А.,**

доцент, аға оқытушы

Б.Алтынсарин атындағы

Арқалық педагогикалық институты,

Арқалық қ., Қазақстан

**Гордеева, З.И.,**

г.ғ.к., профессор

Мәскеу мемлекеттік педагогикалық

университеті, Мәскеу қ., Ресей,

**ГЕОГРАФИЯ ПӘНІНДЕ КРИТЕРИАЛДЫ БАҒАЛАУ  
ҮДЕРІСІНІҢ ТИІМДІ БОЛУЫНДАҒЫ САРАЛАУ**

**Түйін**

*Мақаланың негізгі идеясы – педагогтердің кәсіби-педагогикалық инновациялық амалдарды игеруі. Осы амалдың бірі – саралау, ол мақсат қою, ақпараттық, шығармашылық және бағалау деген құзыреттіліктермен анықталады. Мақалада дәстүрлі білім беру архетипіне тоқталамыз.*

*Мақалада жаңартылған білім беру жүйесіндегі бағалау жүйесі, білім алушылардың білімін критериялды бағалау, қалыптастырушы бағалау мен*

**МАЗМҰНЫ**

**ГУМАНИТАРЛЫҚ ЖӘНЕ ӨНЕР ҒЫЛЫМДАРЫ**

*Абильмаликов, К.К., Сержан, Ш., Құрманязов, Ы.С.* Ботай-Терсек тарихи-мәдени қауымдастығы: ортақ сипаттамалары ..... 3

*Бекбосынова, А.Х., Алдабергенова, Ж.Ж.* Ә.Нұршайықовтың «Махаббат, қызық мол жылдар» романындағы «Махаббат» концептісі ..... 10

*Безаубекова, А.Д., Амиргалиева, Е.С., Қайырғали, Д.А.* Тілдердің шығуы мен дамуы және олардың өзара әсерлері ..... 14

*Безаубекова А.Д., Атығай, Ш.С., Шахметова, М.А.* Тілдердің шығу тегі, туыстығы (генеологиялық) жағынан топтастырылуы ..... 19

*Бекбосынова, А.Х., Исмагамбетова, Ж.Б.* Ғабит Мүсіреповтің «Ұлпан» романындағы мақал-мәтелдердің қолдану ерекшелігі ..... 23

*Бекбосынова, А.Х., Куанышбаева, Г.Ш.* С. Мұратбеков шығармаларындағы «Соғыс» концептісі..... 27

*Бекбосынова А.Х., Омарова Д.К.* Б. Сокпақбаевтың «Өлгендер қайтып келмейді» романындағы мақал-мәтелдердің қолданыс ерекшелігі ..... 31

*Есіркепова, К.Қ., Артықбай, И.Б., Акрамова, М.Ж.* Тахауи Ахтанов «Қаһарлы күндер» романындағы «Соғыс» концептісі..... 37

*Есіркепова, К.Қ., Елепай, А.А., Укенов, Т.М.* Ғ. Мүсірепов «Ұлпан» романындағы «Қазақ бейнесі» концептісі ..... 43

*Қожанұлы, М.* Қазақтың шешендік сөздеріндегі ономастикалық атаулар хақында ..... 48

*Оспанұлы, С., Мырзағалиева, К.* Көрікті жанның көркем жырлары ..... 57

**ЖАРАТЫЛЫСТАНУ ҒЫЛЫМДАРЫ**

*Абдулин, Ж.К., Тастанов, М.Г.,* Жоғары оқу орынында оқу процесінде студенттің өзіндік жұмысының рөлі ..... 62

*Жақып, А.А., Қабден, Қ.Ж., Нурмуханбетова Н.Н., Сергазина С.М., Острецова И.Б.* Жалпы білім беретін мектептерде химия сабақтарында «case-study» әдісін қолдану аясында кәсіби құзыреттілігін арттыру ..... 66

*Жаппасова, К.А., Тастанов, М.Г.* Электрондық білім беру ресурстарын пайдалану әдістемесі ..... 74

*Казиева, Г.Н., Тастанов, М.Г.* Оқыту әдістерін дамыту бағыттары және физика сабағын оқытуға тәжірибеге бағытталған тәсіл..... 79

*Орманова, Г.К., Ораз, А.Д.* Орта мектепте «Ядролық физика» бөлімін оқытуда оқушыларды ғылыми-зерттеу іс-әрекетіне баулуда инновациялық тәсілдердің ролі ..... 85

**ӘЛЕУМЕТТІ ҒЫЛЫМДАР**

*Есионова, А.Н.,* Steam оқыту жүйесі арқылы оқушылардың зерттеу қызметін ұйымдастыру ..... 89

*Жигалова, Н.Г., Цыганова, А.Е.,* Қалалық ортамен танысу үшін квест технологиясы қолдану..... 94

*Калкашев, С.Г., Абдиманапов, Б.Ш., Аяпбекова, А.Е., Нурханов, М.А., Гордеева, З.И.* География пәнінде критериалды бағалау үдерісінің тиімді болуындағы саралау ..... 101

*Коваль, А.П., Баяндин, М.А.,* Өндірістік жаракаттану деңгейі және Қазақстан Республикасындағы өндірістегі жазатайым оқиғалардан сақтандыру жүйесі ..... 110

**БІЗДІҢ АВТОРЛАР** ..... 117

**АВТОРЛАРДЫҢ НАЗАРЫНА** ..... 126

## СОДЕРЖАНИЕ

**ГУМАНИТАРНЫЕ НАУКИ И ИСКУССТВО**

<i>Абильмаликов, К.К., Сержан, Ш., Курманиязов, Ы.С.</i> Ботайско-Терсекская историко-культурная общность: общие характеристики.....	3
<i>Бекбосынова, А.Х., Алдабергенова, Ж.Ж.</i> Концепт «Любовь» в романе А.Нуршаихова «Махаббат, кызык мол жылдар» .....	10
<i>Безаубекова, А.Д., Амиргалиева, Е.С., Қайыргали, Д.А.</i> Происхождение и развитие языков и их взаимные эффекты.....	14
<i>Безаубекова А.Д., Атығай, Ш.С., Шахметова, М.А.</i> Группировка языков по происхождению, родству (генеологическому) .....	19
<i>Бекбосынова, А.Х., Исмагамбетова, Ж.Б.</i> Специфика употребления пословиц и поговорок в романе Габита Мусрепова «Улпан» .....	23
<i>Бекбосынова, А.Х., Куанышбаева, Г.Ш.</i> Концепт «Война» в творчестве Муратбекова .....	27
<i>Бекбосынова А.Х., Омарова Д.К.</i> Особенность использования пословиц в романе Б. Сокпакбаева «Мертвые не возвращаются».....	31
<i>Есіркепова, К.К., Артықбай, И.Б., Акрамова, М.Ж.</i> Концепт «Война» в романе Тахауи Ахтанова «Суровые дни».....	37
<i>Есіркепова, К.К., Елепай, А.А., Укенова, Т.М.</i> Концепция «Образ казаха» в романе Г. Мусирепова «Улпан».....	43
<i>Қожанұлы, М.</i> Об ономастических именах в казахских ораторских словах.....	48
<i>Оспанұлы, С., Мырзағалиева, К.</i> Прекрасные произведения красивой души.....	57

**ЕСТЕСТВЕННЫЕ НАУКИ**

<i>Абдулин, Ж.К., Тастанов, М.Г.</i> Роль самостоятельной работы студента в процессе обучения в вузе.....	62
<i>Жақып, А.А., Қабден, Қ.Ж., Нурмуханбетова Н.Н., Сергазина С.М., Острецова И.Б.</i> Повышение профессиональной компетентности в рамках применения метода «case-study» на уроках химии в общеобразовательных школах.....	66
<i>Жаппасова, К.А., Тастанов, М.Г.</i> Методика использования электронных образовательных ресурсов .....	74
<i>Казиева, Г.Н., Тастанов, М.Г.</i> Направления развития методов обучения и практический подход к преподаванию урока физики .....	79
<i>Орманова, Г.К., Ораз, А.Д.</i> Роль инновационных методов в привлечении к научно-исследовательской деятельности обучающихся при обучении «Ядерная физика» в средней школе .....	85

**СОЦИАЛЬНЫЕ НАУКИ**

<i>Есионова, А.Н.</i> Организация исследовательской деятельности школьников через систему stem обучения .....	89
<i>Жигалова, Н.Г., Цыганова, А.Е.</i> Использование квест-технологии для ознакомления с городской средой .....	94
<i>Калкашев, С.Г., Абдиманапов, Б.Ш., Аяпбекова, А.Е., Нурханов, М.А., Гордеева, З.И.</i> Дифференциация эффективного использования системы критериального оценивания по предмету география .....	101
<i>Коваль, А.П., Баяндин, М.А.</i> Уровень производственного травматизма и система страхования от несчастных случаев на производстве в Республике Казахстан.....	110

<b>НАШИ АВТОРЫ</b> .....	120
--------------------------	-----

<b>ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ АВТОРОВ</b> .....	129
-------------------------------------	-----

**CONTENT**

**HUMANITIES AND ARTS**

*Abilmalikov, K.K., Serzhan, Sh., Kurmaniyazov, Y.S.* Botai-Tersek historical and cultural community: general characteristics..... 3

*Bekbosynova, A.Kh., Aldabergenova, Zh. Zh.* Concept «Love» in the novel «Makhabbat, kyzyk mol zhyldar» by A. Nurshaihov ..... 10

*Bezaubekova, A.D., Amirgalieva, Y.S., Kayyrgali, D.A.* The origin and development of languages and their mutual effects..... 14

*Bezaubekova, A.D., Atygai, Sh.S., Shakhmetova, M.A.* Grouping of languages by origin, relationship (genealogical)..... 19

*Bekbosynova, A. Kh., Ismagambetova Zh.B.* The specifics of the use of proverbs and sayings in Gabit Musrepov's novel «Ulpan» ..... 23

*Bekbosynova, A.Kh., Kuanyshbaeva, G.Sh.* The concept of «War» in Muratbekov's works ..... 27

*Bekbosynova, A.Kh., Omarova D.K.* Specificity of the use of proverbs in B. Sokpakbaev's novel «The dead do not return» ..... 31

*Yessirkepova, K.K., Artykbay, I.B., Akramova, M.Zh.* The concept of «War» in Takhaui Akhtanov's novel «Kakharly kunder» ..... 37

*Yessirkepova, K.K., Yelepay, A.A., Ukenova, T.M.* The concept «Kazakh image» in Musirepov's novel «Ulpan»..... 43

*Kozhanuly, M.* About onomastic names in kazakh oratorical words ..... 48

*Ospanuly, S., Myrzagaliev, K.* Fine pieces of work of a beautiful soul ..... 57

**NATURAL SCIENCES**

*Abdulin J.K., Tastanov M.G.* The role of the student's independent work in the process of studying at the university ..... 62

*Zhakyp A.A., Kabden K.Zh., Nurmukhanbetova N.N., Sergazina S.M., Ostretsova I.B.* Improving professional competence within the framework of the use of the «case-study» method in chemistry lessons in secondary schools ..... 66

*Zhappasova K.A., Tastanov M.G.* Methods of using electronic educational resources..... 74

*Kazieva G.N., Tastanov M.G.* Directions of development of teaching methods and a practical approach to teaching a physics lesson..... 79

*Ormanova G.K., Oraz A. D.* The role of innovative methods in attracting students to research activities in teaching «Nuclear physics» in secondary school ..... 85

**SOCIAL SCIENCES**

*Yesionova, A.N.* Organization of student research activities through the stem education system ..... 89

*Zhigalova, N., Tsyganova, A.Y.* Use of quest technology to explore the urban environment..... 94

*Kalkashev, S.G., Abdimanapov, B.Sh., Ayapbekova, A.Y., Nurkhanov, M.A., Godeeva, Z.I.* Difference of effective use of criteria-based systems of geography knowledge assessment..... 101

*Koval, A., Bayandin, M.A.* Frequency rate of occupational injuries and occupational injury insurance system in the Republic of Kazakhstan..... 110

**OUR AUTHORS** ..... 123

**INFORMATION FOR AUTHORS** ..... 132



**Компьютерлік беттеу: С. Худякова**

**Компьютерная верстка: С. Худякова**

---

---

Басуға 26.12.2023 ж. берілді.  
Пішімі 60x84/8. Көлемі 11,0 б.т.  
Тапсырыс № 015

Подписано в печать 26.12.2023 г.  
Формат 60x84/8. Объем 11,0 п.л.  
Заказ № 015

Ахмете Байтұрсынұлы атындағы  
Қостанай өңірлік университетіндегі  
редакциялық-баспа бөлімінде басылған  
Қостанай қ., Байтұрсынов к., 47

Отпечатано в редакционно-издательском отделе  
Костанайского регионального университета  
имени Ахмет Байтұрсынұлы  
г. Костанай, ул. Байтұрсынова, 47