

УДК 371:378.147

К. Д. Айхлер,

филологический факультет,

Омский государственный педагогический университет

Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. В. А. Москвина

Потенциал студенческого фольклора для популяризации филологического образования

Аннотация. Актуальной проблемой современного образования является низкая осознанность выбора педагогической профессии среди старшеклассников. Профессия учителя-филолога часто воспринимается через призму устаревших стереотипов. Она кажется консервативной и рутинной, ограниченной рамками учебников и далёкой от цифровых реалий. Разработанный образовательный квест предлагает инновационный, практико-ориентированный подход к решению этой проблемы. Ключевая цель мероприятия — не просто рассказать о профессии учителя, а погрузить в нее, используя передовые педагогические технологии игрового, проектного, ИКТ и кейс-метода, тем самым трансформируя восприятие педагогического труда в контексте современной цифровой реальности.

Ключевые слова: студенческий фольклор, профориентационная работа, популяризация педагогической деятельности, образовательный квест, проблемное обучение, кейс-технология.

Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ [2] общее образование призвано создать условия для личностного становления учащегося, ключевым аспектом которого является подготовка к осознанному и ответственному выбору будущей профессии. А в федеральном государственном стандарте (ФГОС) в «портрете выпускника основной школы» выделяется такое качество, как «ориентирующий в мире профессий, понимающий значение профессиональной деятельности для человека в интересах устойчивого развития общества и природы» [3].

И для этих целей с 1 сентября 2023 г. Минпросвещения России ввело во всех школах единую модель профориентационной деятельности — «профминимум», предназначенную для учащихся 6–11-х классов, которая предусматривает три уровня освоения и охватывает семь основных направлений, включая профильные предпрофессиональные классы, урочную и внеурочную деятельность, практико-ориентированный модуль и т. д. Однако, несмотря на реализацию данной государственной программы, по-прежнему актуальной остается проблема низкой осознанности выбора педагогической профессии школьниками. Об этом говорит исследование, проведенное в психолого-педагогическом классе, направленное на изучение степени заинтересованности старшеклассников в выборе учительской специализации. Так, 80 % учеников

не планируют в дальнейшем работать учителями, а большинство учеников оказались в этих классах не по собственному желанию заниматься педагогикой, а вследствие нежелания изучать точные науки и влияния на выбор будущей профессии со стороны родителей [5, с. 219–220]. Такая тенденция свидетельствует о недостаточной информированности молодежи относительно привлекательных сторон и творческого потенциала профессии учителя.

Для решения обозначенной проблемы была разработана форма образовательного квеста, органично вписанного в культурное наследие студенчества. Основной фокус сделан на ярких элементах студенческого фольклора — забавных историях, остроумных конкурсах, традиционных студенческих песнях и современных цифровых практиках. Ведь, как замечает И. Н. Райкова, «студенты — это вчерашние школьники», впитавшие детские традиции и продолжившие их эволюцию в вузовской среде [4, с. 29].

В проектировании образовательного квеста мы задействовали игровые, проектные, ИКТ и кейс-технологии. Главная цель мероприятия — вовлечь будущих абитуриентов в мир филологии через погружение в живую студенческую среду, показать профессию как творческое сообщество со своими традициями, юмором и широкими карьерными возможностями.

Формат квеста по станциям выбран неслучайно: он интегрирует ключевые образовательные подходы, коллективное взаимодействие и использование

информационных технологий. Каждый участник проходит ряд приключений и решает цепочку основных и вспомогательных задач, следуя продуманному сюжету. Главное достоинство квест-технологии — это сочетание игровой динамики с серьезными проблемами, требующими самостоятельного поиска информации в интернете, анализа данных и принятия решений [1, с. 4–5].

На первой станции, используя игровые технологии, команды разгадывают загадки, шуточные расшифровки, связанные со студенческими реалиями и бытом, а затем собирают студенческие пословицы-переделки и находят оригиналы, к которым они восходят. Это развивает интерес к русскому языку и культуре через игру.

На второй станции посредством проектного метода школьники создают цифровой ритуал для удачи на ЕГЭ, адаптируя традиционный обряд «ловли Халявы» с помощью мессенджеров или онлайн-платформ в более современный формат. Этот процесс наглядно демонстрирует, что филология изучает не только традиционные, но и современные фольклорные явления.

Третья станция посвящена созданию школьных мемов о повседневной учебе, что также раскрывает филологию как науку о живых культурных формах.

Четвертая станция использует кейс-технологии. Сначала команды как эксперты-лингвисты

анализируют четыре текста студенческих песен по специальным критериями и определяют, какой сгенерирован искусственным интеллектом (ИИ). Затем идет творческий этап: каждая команда перерабатывает популярную песню в школьную песню-переделку (можно с помощью ИИ), исполняет ее, а остальные угадывают оригинал, что наглядно демонстрирует фольклор как живой и трансформирующийся язык коллективной идентичности, который можно создавать здесь и сейчас.

Ожидаемый результат квеста — формирование у старшеклассников привлекательного образа филологии как динамичной, творческой и технологичной профессии. Игровые, проектные и аналитические задания вовлекают в живую студенческую среду, преодолевая стереотипы о ее излишней академичности. Развиваются ключевые компетенции XXI в.: цифровая грамотность, креативность, критическое мышление и командная работа. Участники осознают широкие карьерные возможности в филологии — от педагогики до экспертных, аналитических и медийных направлений в цифровую эпоху.

Таким образом, квест становится эффективной профориентационной моделью, сочетающей традиционные ценности филологии с цифровыми реалиями и игровыми методами, популяризирующей ее среди молодежи и интегрирующей в современное образовательное пространство.

1. *Игумнова Е. А., Радецкая И. В.* Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // *Современные проблемы науки и образования*. — 2016. — № 6. — С. 1–10. — URL: <https://s.science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf> (дата обращения: 10.03.2026).

2. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ // Гарант : [сайт]. — URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/70291362/paragraph/1:2> (дата обращения: 09.03.2026).

3. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897 (ред. от 11.12.2020) // Банк документов Министерства просвещения Российской Федерации : [сайт]. — URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/8f549a94f631319a9f7f5532748d09fa> (дата обращения: 09.03.2026).

4. *Райкова И. Н.* Традиции и фольклор московских студентов // *Молодежные субкультуры Москвы* / сост. Д. В. Громов ; отв. ред. М. Ю. Мартынова. — М. : Ин-т этнол. и антропол. Рос. акад. наук, 2009. — С. 26–49. — URL: https://static.iea.ras.ru/books/Molodezhnie_subkultury_Moskvy.pdf (дата обращения: 09.03.2026).

5. Психолого-педагогические проблемы ранней профессиональной ориентации на педагогические специальности / Т. Т. Щелина, Э. Г. Патрикеева, С. О. Щелина, Е. В. Лёвкина // *Вестн. Нижегород. ун-та им. Н. И. Лобачевского. Сер. : Соц. науки*. — 2023. — № 4 (72). — С. 217–225. — URL: http://www.vestnik-soc.unn.ru/files/CH%204%202023_compressed.pdf (дата обращения: 09.03.2026).