

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
**им. В.П. АСТАФЬЕВА**  
**(КГПУ им. В.П. Астафьева)**

Факультет иностранных языков

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Лапшин Даниил Михайлович

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Тема: «Формирование социокультурной компетенции обучающихся старших классов на уроках иностранного языка с помощью квест-технологии»**

Направление подготовки **44.03.01** Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Майер И.А.,  
канд.пед.наук, доцент

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г. \_\_\_\_\_  
(подпись)

Руководитель: Лукиных Ю.В.,  
канд.пед.наук, доцент

\_\_\_\_\_   
(подпись)

Дата защиты « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

Обучающийся  
Лапшин Д.М., группа Ю-Б16Д-01

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г. \_\_\_\_\_   
(дата, подпись)

Оценка \_\_\_\_\_  
(прописью)

Красноярск 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>1. Теоретические основы формирования социокультурной компетенции с помощью квест-технологий.....</b>	<b>6</b>
1.1. Социокультурная компетенция: понятие и сущность.....	6
1.2. Понятие квеста как педагогической технологи.....	10
1.3. Виды и структура квестов.....	13
<b>Выводы по главе 1.....</b>	<b>21</b>
<b>2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию социокультурной компетенции с помощью квест-технологии на уроках иностранного языка в старшей школе.....</b>	<b>22</b>
2.1. Особенности обучения иностранному языку в старшей школе.....	22
2.2. Методика применения квестов на уроке иностранного языка в 10м классе.....	26
2.3. Рекомендации по формированию социокультурной компетенции обучающихся старших классов с помощью квест-технологии.....	36
<b>Выводы по главе 2.....</b>	<b>39</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>40</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>42</b>
<b>Приложение А.....</b>	<b>46</b>
<b>Приложение Б.....</b>	<b>47</b>
<b>Приложение В.....</b>	<b>48</b>
<b>Приложение Г.....</b>	<b>49</b>
<b>Приложение Д.....</b>	<b>50</b>
<b>Приложение Е.....</b>	<b>51</b>
<b>Приложение Ж.....</b>	<b>52</b>
<b>Приложение З.....</b>	<b>53</b>
<b>Приложение И.....</b>	<b>54</b>

## Введение

Одной из главных целей и задач обучения иностранному языку является формирование поликультурной личности. И этому способствуют освоенные ею компетенции: социально-информационная, ИКТ, специальная, когнитивная, коммуникативная, в частности, социокультурная компетенции. Овладев ими, у человека появляется возможность познания культуры изучаемого языка, он становится способен не только понимать и анализировать информацию на иностранном языке, но и вступать в межкультурное общение, зная особенности национального менталитета. Кроме того, крайняя из вышперечисленных компетенций подразумевает преодоление ксенофобии и существующих стереотипов, а также воспитание толерантности к представителям другого языка и других культур. Что не мало важно в условиях тотальной глобализации и смешения мировой информации в общий мировой контент принцип культуросообразности становится одним из ведущих принципов обучения и воспитания. Данная компетенция позволяет воспитывать личности с прогрессивными взглядами, которые двигают нашу планету вперед. Они являются подспорьем для социального, экономического, политического и культурного рывка в современном информационном обществе. Любое движение – это всегда множество факторов, сложенных воедино. Поэтому стоит уделять должное внимание формированию стартовой точки. Ведь от заданного вектора зависит весь оставшийся путь. Не стоит забывать, что в эпоху информационного изобилия, важно вовремя определить подходящую современному поколению технологию обучения. Огромное влияние ускорения хода истории не позволяет нам быть консервативными в этом вопросе. Актуальность и востребованность подобных нетрадиционных уроков связана с необходимостью формирования предметных и метапредметных компетенций, среди которых ключевыми являются познавательные, коммуникативные, регулятивные и личностные. Поэтому поиск путей решения данной проблемы актуален как никогда. Нам важно не только воспитать поликультурную личность с

тягой к обучению, но и сохранить её на долгие годы вперед. Этому способствуют новые педагогические технологии.

Ю.С. Бычкова выделяет следующий список современных педагогических технологий: развивающее обучение; проблемное обучение; разноуровневое обучение; технология изучения изобретательских задач (ТРИЗ); исследовательские методы в обучении; проектные методы обучения; технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых и других видов обучающих игр и т.д. [Бычкова, 2011].

В данной работе будут рассмотрены квест-технологии, которые включают в себя черты практически всех технологий, перечисленных выше. Что, несомненно, даёт нам понять, насколько квесты как педагогическая технология актуальны.

Во-вторых, актуальна проблема выбора подхода и технологии к формированию социокультурной компетенции учащихся в общеобразовательной школе.

Объектом исследования является формирование социокультурной компетенции на уроках английского языка.

Предмет исследования – применение квест-технологий при формировании социокультурной компетенции на уроках английского языка в старших классах.

Цель исследования – теоретически обосновать и практически разработать рекомендации по формированию социокультурных компетенций при обучении английскому языку в старших классах с помощью квест-технологии.

Задачи, которые необходимо решить в ходе исследования:

- рассмотреть понятие и сущность социокультурной компетенции, её роль, и цель в образовательном процессе;
- рассмотреть понятие и сущность квестов, их виды и структуру;
- изучить особенности методики применения квест-технологий при обучении иностранным языкам;
- разработать методический комплекс рекомендаций по формированию социокультурной компетенции обучающихся старших классов с помощью квест-технологии.

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных ученых, таких как А.А. Андреев [Андреев,2003], М.В. Андреева [Андреева,2004], М.А. Ариям [Ариям,1990], Н.Д. Гальскова [Гальскова,2009], М.Г. Евдокимова [Евдокимова,2002], Е.А. Игумнова [Игумнова,2016], О.В. Панкратова [Панкратова,2013], Н.В. Посельская [Посельская,2011], J. Henry [Henry,1994], T. March [March,2005], B. Dodge [Dodge,1999], K. Sheppard [Sheppard,1995] и др.

Практическая значимость исследования заключается в разработке методического комплекса рекомендаций по формированию социокультурной компетенции в старших классах, предоставлении ясной и детальной картины о преимуществах и недостатках использования квест-технологий для достижения поставленной цели. Тем самым мы создаем «памятку» к использованию данной технологии, которая поможет скорректировать урок с использованием квест-технологий. Благодаря данной работе, можно не только понять целесообразность использования квест-технологии для формирования социокультурной компетенции, но и теоретически подготовиться к возможным трудностям при использовании квест-технологий на практике.

В работе были использованы следующие методы: анализ, синтез, индукция, наблюдение, анкетирование, пробное обучение.

Структура работы состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников.

# **1. Теоретические основы формирования социокультурной компетенции с помощью квест-технологий**

## **1.1. Социокультурная компетенция: понятие и сущность**

Термин «коммуникативная компетенция» впервые ввел американский лингвист D. Hymes в 1972 году. В его книге «On Communicative Competence» понятие коммуникативная компетентность основывается на внутреннем понимании ситуационной уместности языка [Hymes, 1972].

Социокультурная компетенция является подвидом коммуникативной компетенции на ряду с лингвистической, социолингвистической, дискурсивной, стратегической и предметной.

Сам же термин компетенция понимается как: категория, принадлежащая сфере отношений между знанием и практической деятельностью человека. Она интегрирует знания, умения и усвоенные способы деятельности применительно к конкретным условиям, в конкретной ситуации [Смолянинова,2003].

J.A.van Ek и J.L.M.Trim считаются первыми кто ввел термин «социокультурная компетенция». По их мнению, социокультурная компетенция является одним из компонентов иноязычной коммуникативной компетенции и понимается как способность к адекватному взаимодействию в ситуациях повседневной жизни, становлению и поддержанию социальных контактов при помощи иностранного языка [Van Ek, 1991].

Но особое внимание со стороны лингводидактики эта компетенция получила с появлением понятия о «вторичной языковой личности», которая формируется под влияние первичной языковой личности, сформированной родной языковой средой человека, и которая, несомненно, на протяжении своего развития детерминирует готовность понимания вещей и явлений на иностранном языке. Данная способность складывается из овладения вербально-семантическим кодом изучаемого языка, то есть «языковой картиной мира» носителей данного языка и «глобальной картиной мира» [Гальскова, 2009]. При детальном анализе можно

вычленил, что теперь при обучении иностранному языку личность становится не только субъектом речи, но и субъектом морали, нравственности и культуры изучаемого языка.

Стоит отметить, что зарубежные исследователи при обращении к социокультурной компетенции в основу включают навыки общения, что расходится с мнениями отечественных ученых, которые считают ключевым аспектом социокультурной компетенции знания культуры изучаемого языка.

Так, например, Г.В. Елизарова считает, что социокультурный компонент является стержневым во всех видах коммуникативной компетенции и раскрывается в следующих тезисах:

1) способность воспринимать другое с положительными эмоциями; осознать собственное этноцентрическое восприятие родной и иноязычной культур; относиться к конфликту как к прогрессивному, а не деструктивному элементу действительности; справляться с чувством неопределенности и неуверенности;

2) знание компонентов культуры как феноменов человеческого бытия и ценностных ориентиров двух соприкасающихся культур, позволяющие проводить анализ всех событий, происходящих в рамках определенной культуры, в соответствии с её собственными параметрами;

3) умение и навыки адекватно интерпретировать и реагировать на культурно значимые события и отношения в реальном времени и аутентичных условиях в соответствии со стандартами иноязычной культуры в речевом и неречевом аспектах общения [Елизарова, 2001].

Одно из самых популярных понятий о социокультурной компетенции дает В.В. Сафонова. В её понимание – это способность сопоставлять соизучаемые лингвокультурные общности, интерпретировать межкультурные различия и адекватно действовать в ситуациях нарушения межкультурного взаимопонимания [Сафонова, 1996].

Наглядно выявлено, что термин «социокультурная компетенция» многогранен и широко трактуется среди отечественных и зарубежных методистов, поэтому нужно выбрать суть и границы методического понятия, с которыми далее

будет проводится исследование. В дальнейшем под «социокультурной компетенцией» мы будем понимать компонент коммуникативной компетенции; совокупность знаний о реалиях страны изучаемого языка, национально-культурных особенностях социального и речевого поведения носителей языка; умение применять эти знания в практике общения и соблюдать специфические обычаи, нормы этикета, правила и стереотипы поведения, моральные и духовные законы.

Примером модели формирования социокультурной компетенции является двухаспектный подход, предложенный Е.Н. Елиной.

1) Лингвистический аспект:

а) обучение иностранному языку (изучение языка и культуры посредством языка);

б) социолингвистика (использование языка в различных социальных ситуациях).

2) Информационный аспект:

а) сведения о культуре: достижения культуры, этикет, одежда, традиции национальной кухни, язык невербальной коммуникации, междометия, ценности и обычаи, система образования, социальные институты;

б) страноведение (сведения о географическом положении страны, климате, политической и экономической системах и т.д.).

Сам же социокультурный компонент членим на следующие подкомпоненты:

А. Лингвострановедческий компонент: включает в себя знание лексических единиц с национально-культурной семантикой, умение применять их в ситуациях межкультурного общения. Ярким примером являются пословицы, поговорки, фразеологизмы, отражающие ценности и менталитет носителей языка.

В. Социолингвистический компонент: включает в себя языковые особенности социальных слоёв, представителей разных поколений, полов, общественных групп, диалектов;

С. Социально-психологический компонент включает в себя владение социо- и культурнообусловленными сценариями, национально-специфическими моделями

поведения с использованием коммуникативной техники, принятой в данной культуре;

D. Культурологический компонент включает в себя социальную, историческую, этническую информацию о носителях языка [Елина, 2019].

Формирование и развитие компонентов социокультурной компетенции обеспечивает обучаемого возможностью ориентироваться в социокультурных маркерах аутентичной языковой среды и социокультурных характеристиках людей в диалоге культур. Позволяет прогнозировать возможные социокультурные помехи в условиях межкультурного общения и находить способы их устранения. Учит адаптироваться к иноязычной среде, соблюдая этикет и нравственные нормы инокультурной среды, проявляя уважение к традициям, ритуалам и стилю жизни представителей другого культурного сообщества. А также формирует базис для последующего развития разновидностей социокультурной компетенции профессионально-профильного характера, осуществления самостоятельного изучения других стран, народов, культурных сообществ. Развивает саморефлексию снабжая способами представления родной культуры в иноязычной среде и открывает возможность социокультурного самообразования в любых других, ранее не изучаемых сферах непосредственной и опосредованной коммуникации.

К основным сложностям овладения социокультурной компетенцией в средней образовательной школе можно отнести следующее:

- 1) отсутствие языковой среды;
- 2) ограниченные по времени рамки урока;
- 3) недостаток актуального, аутентичного страноведческого материала в существующих учебно-методических комплексах;
- 4) неподготовленность обучающихся к реалиям иноязычной культуры.

На основе проблем формирования социокультурной компетенции выработан ряд комплексных мер, позволяющий вкуче преодолеть культурные, личностные и языковые барьеры:

- 1) выбор личностно-ориентированной парадигмы в качестве базиса учебного процесса;
- 2) коммуникативно-когнитивный подход в качестве основного способа получения информации;
- 3) активная комбинированная речевая практика для каждого обучающегося;
- 4) включение учащихся в диалог культур (аутентичные материалы и непосредственные носители языка);
- 5) средо-ориентированный подход, проявляющийся в интеграции учебной и внеурочной деятельности
- 6) профессиональные и личностные черты педагога, его стиль, опыт и умение выстраивать отношения в классе и за его пределами [Елина, 2019].

Исходя из вышеперечисленного, делается ряд выводов. Во-первых, нельзя рассматривать овладение социокультурной компетенцией в отрыве от смежных ей реалий. Во-вторых, вторичная языковая личность не может быть представлена, как «*tabula rasa*», так как является прямой ретроспективной эволюции первичной при непосредственном и опосредованном межкультурном взаимодействии личности с внешними факторами. В-третьих, продуктивное формирование социокультурной компетенции в средней образовательной школе возможно лишь при применении комплексного подхода с упором на личностное ориентирование и использование иноязычной речевой деятельности в качестве основного когнитивно-информационного источника знаний.

## **1.2. Понятие квеста как педагогической технологии**

В педагогике квест-технология была впервые применена в США в 1995 году Берни Доджом и Томом Марчем. Данный прием был предложен как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе. Базировался этот прием на материалах из интернета, поэтому изначально были предложены веб-квесты, где

слово «веб» происходит от английского «web» – «сеть, паутина», а слово «квест» от английского «quest» – «поиск, искомый предмет, поиск приключений». В их понимании WebQuest – это модель (технический ресурс или приложение в Интернете) вовлечения интернет-источников в образовательный процесс для решения учебных задач [Игумнова, 2016].

С момента первого использования квест-технологий на уроках прошла уже четверть века, что, несомненно, в современных реалиях приличное время для дидактики. Поэтому на сегодняшний день нельзя воспринимать квест-технологию как нечто малоисследованное и недостаточно апробированное. Далее будут приведены различные трактовки квестов, где можно будет увидеть сходства и некоторые уникальные черты этого понятия.

Квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры [Быховский, 1999].

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе выбора вариантов, через реализацию определенного сюжета [Овчаренко, 2018].

Квест-урок от англ. «поиск приключений» – это урок, на котором материал изучается в виде игры (часто компьютерной), когда ученикам предлагается цепочка разнообразных логических заданий с последующим выполнением определенных действий [Баженова, 2017].

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета [Василенко, Квест как педагогическая технология].

Образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету [Игумнова, 2016].

Веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которых используются информационные ресурсы и службы Интернета [Азимов, 2009].

A WebQuest is a scaffolded learning structure that uses links to essential resources on the World Wide Web and an authentic task to motivate students' investigation of a central, open-ended question, development of individual expertise and participation in a final group process that attempts to transform newly acquired information into a more sophisticated understanding [Match, 2003].

Веб-квест – это структура обучения с использованием скаффолдинга (в переводе с англ. «строительные леса» — метод метапрограммирования для создания веб-приложений, взаимодействующих с базами данных), которая использует ссылки на основные ресурсы в Интернете и подлинной задачей которой является мотивирование изучения студентами центрального открытого вопроса, развитие индивидуального опыта и участие в заключительном групповом процессе, который пытается превратить новую полученную информацию в более сложное понимание предмета или явления [Марч, 2003].

Обобщая, можно выделить главные тенденции квестов как педагогической технологии, такие как:

- проблемное обучение;
- ролевая игра;
- сюжет;
- информационные ресурсы;
- последовательность.

Важно понимать, что квесты в педагогическом ключе, помимо данных тенденций, должны выполнять базальные требования к образованию, такие как системно-деятельностный подход к обучению, наглядность, развитие когнитивных способностей; быть полезными с точки зрения социализации, и помогать продвигаться к цели путем решения поставленных задач.

Основные черты различия:

1. Место проведения (реальный, виртуальный мир)

2. Информационная база (зависит от предмета квеста)
3. Структура (этого мы коснемся далее)

Что касается сущности квестов, то далеко от древности они не ушли. Квесты – это своего рода головоломка, которые сопровождали нас на всем пути становления современного человека от первого добытого огня до наших дней. Самым ярким примером можно считать карты сокровищ с зашифрованным местом нахождения клада. Нужно быть по истине осведомленным и разносторонне развитым человеком, чтобы слёту разгадать карту. Поэтому чаще всего такие клады искали упорным и тяжелым трудом, исследуя все глубже и глубже потаённые уголки предполагаемой области. И лишь после того, как все мелочи были прочувствованы кровью и потом, зашифрованная карта становилась вполне себе понятной искателю. Так и в современных реалиях в квестах дают указания к выполнению ряда различных задач, по завершению которых участник квеста наконец-то сможет ясно взглянуть на полную картину, заложенную в квесте.

### **1.3. Виды и структура квестов**

За немалый промежуток времени квест-технологии сумели интегрироваться в учебный процесс, прирасти в своем многообразии и даже частично видоизмениться. Список учебных дисциплин, в которых можно, а порой даже нужно, применять данную технологию, гетерогенен и длинен. То же самое можно сказать и о видах квестов. Они разнообразны, так как каждая нацелена на решения конкретных учебных задач. Единой классификации на данный момент нет, что возможно является негативным оттенком с точки зрения отображения данной технологии в дидактике, но имеет свои плюсы в безграничной свободе расширения и новаторства на данном поле.

И.Н. Сокол предлагает одну из самых широких, детальных и функциональных классификаций видов квестов.

### 1. По форме квесты бывают:

– компьютерные игры-квесты – один из основных видов жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную игру с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

– веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т. п.);

– QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;

– медиа-квесты – направленные на поиск и анализ медиа ресурсов;

– квесты на природе;

– комбинированные.

Такого рода классификация позволяет определить основной образовательный ресурс и выстроить базис учебного плана.

### 2. По форме проведения:

– в реальном режиме;

– в виртуальном режиме;

– в комбинированном режиме.

Такого рода классификация позволяет определить ареал проведения квестов.

### 3. По сроку реализации:

– краткосрочные – цель которых в углублении знаний и их интеграции, рассчитаны на одно - три занятия;

– долгосрочные – цель которых углублении и преобразовании знаний, рассчитаны на длительный срок.

Такого рода классификация позволяет понять сроки выполнения работы и определить предполагаемое время, которое будет потрачено на достижение заданной цели.

### 4. По форме работы:

– групповые;

- индивидуальные.

Такого рода классификация позволяет определить массовость квеста.

#### 5. По предметному содержанию:

- монопредметные;
- межпредметные.

Такого рода классификация позволяет обозначить границы нашего квеста, и может помочь лучше подобрать материал. Более узконаправленный в случае, если квест монопредметный, либо же добавить более широкий спектр информации если квест межпредметный.

#### 6. По доминирующей деятельности учащихся:

- исследовательский квест;
- информационный квест;
- творческий квест;
- поисковый квест;
- игровой квест;
- ролевой квест.

Такого рода классификация позволяет не только определить основной вид деятельности учащихся на время проведения квеста, но и сформировать примерную картину результатов, полученных в ходе той или иной деятельности.

#### 7. По характеру контактов

- учащиеся одного класса или школы;
- учащиеся одного района;
- учащиеся одной страны;
- учащиеся разных из стран.

Такого рода классификация позволяет оценить масштабный характер квеста.

#### 8. По информационной образовательной среде:

- традиционная образовательная среда;
- информационная образовательная среда.

Такого рода классификация позволяет определить материал, на котором базируется квест [Сокол, 2014].

Иную классификацию предлагает один из родоначальников квест-технологий Б. Додж. Данная классификация даёт нам двенадцать вариантов веб-квеста, многие из которых могут быть также реализованы как в реальном, так и в комбинированном режиме при тщательной подготовке и рациональной адаптации.

### 1. Задания на пересказ

Автор отмечает, что это самый простой вид квеста, и стоит предлагать его лишь как ознакомительный. В нем обучающиеся должны уловить мысль о пользе интернет ресурсов в поиске информации. Чтобы данная технология была реализована не на словах, а на практике, от обучающихся требуется не пересказ слово в слово полученной информации, а обработанный вариант, в котором можно увидеть реализацию навыков: обобщения, синтеза, анализа и т.п. Работы представляются в виде презентаций, устных докладов или постеров.

### 2. Задания на компиляцию

Для корректной реализации данной технологии, учителю не стоит давать конкретный шаблон готовой работы, лучше, чтобы обучающиеся сами выработали критерии для отбора информации. Сайты, информация из которых будет скомпилирована, должны содержать разноплановую, отличающуюся друг от друга не только информацией, но и структуру её изложения. Это сделает задание куда более интересным для выполнения и поможет развить больше навыков преодоления задач проблемного обучения.

### 3. Задания с загадкой

Задания такого типа лучше всего проводить с сюжетной линией. Обучающиеся получают загадку, например, посылку от анонима, а в конце своей поисковой деятельности определяют её истинное предназначение и значимость как для отправителя, так и для адресата. Задание должно быть построено таким образом, чтобы ответ нельзя было найти, перейдя по одной конкретной ссылке. Должна присутствовать череда малых открытий на пути к главной цели, эти открытия должны давать подсказку, где именно продолжать искать информацию.

В идеале если в сюжете будет присутствовать «ложный след», а то и не один. Это сподвигнет обучающегося аккуратнее относиться к информации и не принимать её за чистую монету.

#### 4. Задания с журналисткой деятельностью

Автор отмечает, что в таком типе заданий важна не креативность обучающихся, а наоборот, возможность максимально беспристрастно отнестись к изложению информации. Четкость, детализация, корректность – это три столпа данной технологии.

#### 5. Задания дизайнерского характера

По словам автора, согласно словарю Webster, дизайн – это план или протокол. Поэтому в данной технологии от учащихся требуется создать аутентичный план реализации чего-то социально востребованного и значимого с учетом всех реальных показателей. Таких как стоимость оборудования, труда, материалов. Данное задание погружает обучающихся в мир приближенный к реальности, а не в мир «всё возможно».

#### 6. Задания на создание продукта

Главной отличительной чертой этого задания от задания дизайнерского характера является реализация на практике и более креативный подход. Результатами использования данной технологии могут являться: картина, пьеса, пародия, плакат, игра, песня и многое другое. Стоит заметить, что хоть работа и творческая и максимально открытая, учителю всё равно нужно установить регламент используемых ресурсов и примерные размеры и сроки реализации данного проекта.

#### 7. Задания на нахождение консенсуса

Автор отмечает, что будущие взрослые должны понимать, что мир не однобок, поэтому технология данного типа нацелена, в первую очередь, на формирование навыков нахождения места различным взглядам внутри социума. Удобными для данной технологии являются политические и исторические темы. Как итог продуктом деятельности обучающихся может выступать меморандум, в

котором будут изложены аутентичные, встречающиеся за пределами школы точки зрения.

#### 8. Задания на убеждение

Данная технология может выступать как дополнительная к заданиям на нахождение консенсуса, так и как самостоятельная. Главной отличительной чертой заданий на убеждение является то, что задача состоит не в изложении точки зрения, а в подаче её в выгодном свете. Для достижения лучших результатов, выступления обучающихся нужно проводить по отношению к апатично или нейтрально настроенной аудитории.

#### 9. Задания на познание себя

Данная технология является самой малоразработанной, так как обычно в учебном плане такие задачи не ставятся. Желательно чтобы ответы на вопросы, которые обучающийся давал себе, были длинными. Такого рода задания нацелены на достижение долгосрочных целей, поднятие моральных и этических вопросов и саморазвитие.

#### 10. Аналитические задания

По словам автора, нахождение сходств и различий у предметов исследования не является в полной мере сто процентной реализацией данной технологии. Гораздо важнее найти причины, по которым эти сходства и различия были сформированы. Примером задания с реализацией данной технологии может являться сравнение Италии и Англии.

#### 11. Задания на судейство

Как отмечает автор, мы часто даём оценку всему, имея определенную систему критериев. Поэтому данная технология нацелена на развитие навыков оценки и выработки критериев. Если учитель выдает критерии, то обучающимся остается только следовать им, если же им нужно самим выработать систему критериев оценки, то придётся ещё и защитить её и обосновать её целесообразность.

#### 12. Задания с элементами научной деятельности

Главными структурными элементами данной технологии являются: ознакомление с предметом исследования, выведение гипотезы, проверка гипотезы, выводы об успешности либо ошибочности гипотезы. Стоит добавить, что предметом исследования должен являться малоизвестный объект или явление, а результатом деятельности может являться научный доклад или работа [Dodge, 2002].

Исходя из вышеперечисленного, можно сделать вывод, что видовое многообразие квестов – это неоспоримый факт. Разные ученые уделяют внимание разным аспектам технологии, что даёт нам возможность шире рассматривать предмет нашего исследования. А главной выгодой данного многообразия можно считать возможность корреляции и выбора той самой подходящей квест технологии для создания проблемной ситуации в обучении.

Как и с видовой классификацией четкого и единого мнения о структурных компонентах квестов обнаружено не было. Поэтому далее отображены те структурные элементы, которые ярче всего помогут раскрыть преимущества и недостатки данной технологии.

По структуре образовательные квесты можно классифицировать на:

- линейные, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными;
- квесты-бродилки, где нужно не только проходить основной этап, но и собирать подсказки, выполняя побочные задания, которые, возможно, пригодятся для выполнения глобальных заданий;
- квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме [Игумнова, 2016].

Согласно мнению Т. Марча, структура квестов представляется как:

- ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, составлен предварительный план работы, сделан обзор всего квеста;
- центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации);
- список информационных ресурсов необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным. Он может быть в электронном виде на различных носителях, в бумажном виде, в виде ссылок на ресурсы в Интернет, адресов веб-сайтов по данной теме, QR-кодов;
- описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания;
- описание критериев и параметров оценки веб-квеста. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте;
- руководство к действиям определяет, как организовать и представить собранную информацию. Оно может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб-страниц и др.);
- в заключении суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие учащихся продолжить свои изыскания [March, 2005].

Знание этого компонента позволяет грамотно распределить время на каждый этап, а также сформировать представление о деятельности и возможных трудностях на каждом из этапов.

Структурное многообразие позволяет подобрать наиболее подходящую компоновку заданий и задать наиболее выгодный вектор их выполнения. Ведь для

решения разных задач нужны, соответственно, и различные пути. Учитель всегда может выбрать наиболее оптимальный исходя из индивидуальных запросов и возможностей обучающихся.

Подводя итоги, можно отметить, что единой точки зрения о понятии, видах и структуре квестов как педагогической технологии нет. Но многообразие информации в данном аспекте не является проблемой, потому что эта информация даёт нам более детальную картину о предмете исследования.

## **Выводы по главе 1**

В первом параграфе первому компоненту предмета нашего исследования дано определение, а также представлена сущность компетенции.

Во втором параграфе второму компоненту предмета нашего исследования дано определение и раскрыты основные черты квеста как педагогической технологии.

В третьем параграфе представлена видовое разнообразие квестов, а также рассмотрены как структурный компонент для каждого квеста, так и структурная классификация этапов квеста в целом.

Изученная информация является фундаментом, без которого нельзя переходить к рассмотрению применения педагогической технологии квестов для формирования социокультурной компетенции. Точно обозначив грани понятий, с которыми мы имеем дело, мы можем рационально рассматривать выгодные стороны применения теории на практике в непосредственном образовательном процессе, а также адекватно прогнозировать «подводные камни», с которыми могут столкнуться учащиеся на пути к поставленной цели.

## **2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию социокультурной компетенции с помощью квест-технологии на уроках иностранного языка в старшей школе**

### **2.1. Особенности обучения иностранному языку в старшей школе**

Научное сообщество утверждает, что возрастная периодизация - культурно-зависимый процесс физического и психологического развития, определяющий границы этапов жизни человека. На сегодняшний день многообразие теорий, выделяющих основные периоды онтогенеза, так и не пришло к консенсусу об унифицированной градации. Самыми популярными являются периодизации: Л.С.Выготского, Д.Б.Эльконина и Э.Х.Эриксона. Основываясь на опыте педагогической психологии, в мире были приняты всевозможные стандарты образования, которые не стали исключением и в Российской Федерации, тем самым разделив школу на младшую, среднюю и старшую ступени образования.

Личность попадает в среду старшей школы в период своей юности. Поэтому самая важная психологическая черта старшеклассника – это то, что он одновременно всё ещё ребенок, но уже и становящийся взрослый. В рамках концепции Л.С.Выготского главным новообразованием старшеклассника является «чувство взрослости» – это особая форма самосознания, через которое юноша или девушка сопоставляет и отождествляет себя с остальными, находит образы для усвоения, строит свои отношения и перестраивает свою деятельность [Выготский, 1984].

Становление самосознания является центральным моментом развития этого возрастного периода. Оно меняет поведение юноши или девушки и отношение к себе и к окружающему миру, поскольку теперь появляется способность к самостоятельному осуществлению выбора с опорой на личностные принципы и ценности, при этом неся за него ответственность.

К основным задачам развития в юности Л.С. Выготский относит следующие:

1. Формирование ценностно-смысловой сферы и определение своей позиции относительно ценностей данного общества;
2. Формирование самостоятельности и независимости в определении жизненных целей и принятия решений в связи с выбором будущей профессии;
3. Развитие готовности к жизненному самоопределению, связанной с потребностью формирования смысловой системы, в которой центральное место занимает проблематизация смысла жизни с ориентацией на будущее [Выготский, 1984].

Характер содержания общения в этом возрасте ценностно-ориентирующий. Это означает что со всеми видами партнеров отношения определяются решением проблем, связанных со становлением личности юношей или девушек и их реализацией как субъектов отношений. Появляется новый тип диалога – исповедный. Остальные типы диалогов, а именно фактический, информационный и дискуссионный также реализуются в этом возрасте.

Ключевым психологическим приобретением ранней юности считается открытие своего внутреннего мира. Для ребенка единственной осознаваемой реальностью является окружающий мир, куда он проецирует свою фантазию. Вполне осознавая свои поступки, ребенок обычно еще не осознает собственных состояний. Напротив, для подростка внешний, физический мир только одна из возможностей субъективного опыта, сосредоточением которого является его самость. Он начинает воспринимать и осмысливать свои эмоции уже не как производные от каких-то внешних факторов, а как состояния своего собственного «Я». Развитие нового уровня самосознания в ранней юности идет по следующим направлениям: интегрирование образа самого себя, «перемещению извне вовнутрь». В этот возрастной период происходит смена некоторого «объективистского» взгляда на себя «извне» на субъективную, динамическую позицию «изнутри».

Происходит частичное взаимопроникновение индивида и общества взрослых. На конкретном примере это выглядит следующим образом: подросток начинает считать себя сопоставимым взрослому. Он начинает думать о будущем и

строить планы на дальнейшую жизнь. Он движется в направлении преобразования общества взрослых, в котором ему предстоит жить. У подростка появляется относительно устойчивые представления о себе как цельной личности, отличной от других людей как личностей.

Юношам и девушкам в этом возрасте присущ поиск истин. Они находятся в поиске истины повсюду и во всем: в точности научного и технического метода и в искренности поведения, в достоверности исторических описаний и в честности игры, в подлинности художественного произведения, высокой точности репродукции и в истинности верований, надежности обязательств [Там же].

Как итог с психологической точки зрения основой в образовании старшеклассника является его самоопределение и самопознание, формирование его профессиональной и личной позиции, сопоставление своего «Я» с социальным и культурно-историческим контекстом. Процесс включает в себя переосмысление стереотипов ранее привычных способов деятельности, проблематизацию целей и ценностей, овладение способами рефлексии своей деятельности.

Учитывая все культурные, социальные, психофизические особенности школьников, 17 мая 2012 года приказом Министерства образования и науки Российской Федерации был принят новый федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, который представляет собой совокупность требований к реализации основной образовательной программы среднего общего образования. Его пункты включают в себя следующие положения для базового уровня изучения иностранного языка:

- сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире;
- владение знаниями о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка и умение строить свое речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и страны/стран изучаемого языка;

- достижение порогового уровня владения иностранным языком, позволяющего выпускникам общаться в устной и письменной формах как с носителями изучаемого иностранного языка, так и с представителями других стран, использующими данный язык как средство общения;

- сформированность умения использовать иностранный язык как средство для получения информации из иноязычных источников в образовательных и самообразовательных целях [ФГОС, 2012].

Для углубленного курса иностранного языка включаются требования к результатам освоения базового курса и дополнительные:

- достижение уровня владения иностранным языком, превышающего пороговый, достаточного для делового общения в рамках выбранного профиля;
- сформированность умения перевода с иностранного языка на русский при работе с несложными текстами в русле выбранного профиля;
- владение иностранным языком как одним из средств формирования учебноисследовательских умений, расширения своих знаний в других предметных областях [Там же].

Принимая во внимание все детерминирующие факторы психического, физического, социального и культурного развития старшеклассника, а также следуя требованиям ФГОС, для успешного образовательного процесса на уроках иностранного языка в старшей школе следует придерживаться следующих особенностей:

- 1) Активное использование и взаимодействие всех видов речевой деятельности (письмо, говорение, чтение и аудирование);

- 2) Инициативность и спонтанность речи, с открытой тематикой общения;

- 3) Построение собственных высказываний с аргументированной точкой зрения на тему потребленной информации (прочитанной или услышанной);

- 4) Преобладание диалога или беседы для обсуждения предложенной проблемы, перекрестный обмен мнениями;

5) Использование аутентичных, художественных и публицистических материалов разных жанров в качестве источника информации, являющихся проблемными и актуальными в современных реалиях.

Таким образом, все особенности обучения иностранному языку на старшей ступени сводятся к совершенствованию всех компонентов иноязычной коммуникативной компетенции, которая является главным подспорьем в межкультурном общении. Это говорит о том, что на завершающем этапе обучения целесообразно использовать такую педагогическую технологию, которая помогла бы учащимся развить свою вторичную языковую личность, способствовала бы сохранению мотивации к учению и выводила бы на межкультурную парадигму мысли учащегося. К таким относятся: проектная технология, технология развития критического мышления, технология проблемного обучения, игровая технология, кейс-технология, квест-технология и др.

## **2.2. Методика применения квестов на уроке иностранного языка в 10м классе**

Обучение иностранным языкам в старшей школе требует более креативного подхода, так как основной задачей является активное использование иноязычной речевой деятельности с упором на культурные реалии изучаемого языка, с целью дальнейшего формирования диалога культур. Поэтому выбор квест-технологии в качестве современной альтернативы традиционным технологиям обучения обусловлен рядом факторов:

- ориентир на достижение высоких образовательных результатов, развитие рефлексивности и критического мышления;
- переход от репродуктивного характера к проблемности обучения и организации активной познавательной деятельности обучающихся с опорой на их личный опыт;

- интегрированный характер;
- учёт в реализации технологий всех видов знаний (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов;
- учет индивидуальных образовательных потребностей и способностей обучающихся, уровня их развития и здоровья;
- создание комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала учащихся;
- содействие созданию ситуации успеха, как субъективного проживания человеком своих личностных достижений в контексте своей жизни и индивидуального развития;
- интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;
- создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области;
- применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов [Игумнова, 2016].

Иными словами, работа обучающихся при использовании квест-технологий делает процесс обучения более разнообразным, живым и интересным. И что немаловажно, развивает ряд компетенций таких как:

- самообучение и самоконтроль;
- использование ИКТ для решения поставленных задач. (например, поиск информации или оформление результатов работы в форме компьютерной презентации, сайта, видеоролика, базы данных);
- работа в команде (планирование, распределение обязанностей, взаимопомощь и взаимоконтроль);
- навык публичных выступлений (защита работы, дискуссия, ответ на вопросы);
- навык нахождения нескольких путей решения проблемных задач;

- навык определения рациональности вариантов решения задач;
- навык отстаивания своей точки зрения;
- навык детального поиска информации;
- навык экспериментальной деятельности;
- навык активного использования УУД;
- навыки анализа, синтеза и общения [Игумнова, 2016].

Подводя итог особенностям квест-технологии, можно скомпоновать тезисно черты, отличающие квесты в образовании:

- интерактивность;
- межпредметность;
- проблемное обучение;
- личностно- ориентированный характер;
- ИКТ.

Разбор методики применения квест-технологии на уроке иностранного языка будет производиться на конкретном примере занятия в десятом классе. Данный урок проводился на базе УМК «Английский в фокусе» («Spotlight») для 10 классов общеобразовательных учреждений под авторством О. В. Афанасьевой, Д. Дули, И. В. Михеевой, Б. Оби и В. Эванс. Квест урок выбран как завершающее занятие по шестому модулю «Food&Health», с целью закрепление пройденного материала на практике. Данный квест является: краткосрочным, групповым, комбинированным, линейным, ролевым и межпредметным. При разработке квеста были сгенерированы задания, позволяющие отработать ключевые моменты, раскрытые в подмодулях. Выбранные задания позволяют развить все виды речевой деятельности, а их чередование и комбинированность способствуют инициативности речи.

К планированным результатам квеста относятся следующие:

1. Предметные:
  - 1) повторение лексики по теме «Food&Health»;
  - 2) повторение грамматических конструкций Conditional type 1;

3) активизация новой лексики в постоянном вокабуляре.

2. Личностные:

1) формирование представления об иноязычной культуре и уважительного отношения к ней;

2) принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;

3) развитие навыков сотрудничества в разных ситуациях, умений не создавать конфликтных ситуаций и находить выход из спорных ситуаций.

3. Метапредметные:

1) овладение умениями ставить цели и задачи учебной деятельности и поиска средств ее осуществления;

2) формирование умений планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

3) составление более детальной межкультурной картины мира при анализе информации представленной на уроке.

Цель квеста: формирование иноязычной коммуникативной компетенции:

- речевой компетенции – развитие коммуникативных умений во всех видах речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение, письмо;
- языковой компетенции – овладение лексическими и грамматическими средствами в соответствии с темой «Food&Health»;
- социокультурной компетенции – приобщение к реалиям иноязычной культуры в рамках изучаемой темы.

Задачи квеста:

- приобщение к реалиям изучаемого языка в рамках изучаемой темы;
- повышение мотивационного компонента в изучении иностранного языка и культуры;
- умение анализировать прочитанную информацию, формировать к ней своё субъективное отношение и синтезировать мысли по проблемным аспектам информации;

- формирование информационной и социокультурной компетенций при работе с аутентичными материалами.

Правила проведения ролевого квеста «Nutritionist`s Agency».

Учащиеся разбиваются на 4 команды по 3-4 человека. Квест представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды. Задания представляют собой цепь из постепенно усложняющихся подквестов, которые в конечном итоге приводят к самому большому и творческому заданию. Обучающиеся выполняют задания, которые представлены в виде просьб клиентов их агентства диетологов, при разрешении просьб клиентов их агентства получают повышение рейтинга, если задачи выполнены верно и понижение рейтинга, если клиент остался недоволен. Прохождение каждого этапа даёт возможность перейти к следующему. В итоге побеждает та команда, чьё агентство получило максимальный прирост довольных клиентов.

Целесообразно разграничить этапы работы над квестом для обучающихся и для преподавателя, так как они отличаются видами деятельности и целеполаганием. Работу над квестом для обучающихся можно разбить на три основных этапа:

#### 1) Начальный этап (командный)

Участники знакомятся с основными понятиями по выбранной теме либо сюжетом предстоящего квеста. Распределяются роли в команде: по одному человеку на роль. Все члены команды должны помогать друг другу и учиться работе с предоставленной информацией. На данном этапе нужно распределить силы команд в равной степени, чтобы в командах были и сильные, и слабые, и средние учащиеся. В таком случае взаимопомощь внутри команды поможет компенсировать отсутствие педагога в инициативной деятельности команд. Так как наш предмет иностранный язык, будет уместно оставить ссылку на словарь или иметь в классе печатный, чтобы обучающиеся, не выходя из атмосферы квеста, могли решить проблему недопонимания, если столкнуться с ней.

#### 2) Ролевой этап

Он предполагает индивидуальную работу в команде на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Так как цель работы соревновательная, то в процессе работы над квестом происходит взаимное обучение членов команды умениям работы с предоставленным материалом, для достижения лучшего результата. Команда совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения общей цели. На данном этапе решаются следующие задачи:

- поиск информации по конкретной теме;
- разработка структуры конечного результата работы;
- анализ, синтез, обработка и создание материалов;
- доработка материалов, выход на финишную прямую.

Действия на данном этапе универсальны для всех школьных дисциплин, но для старшей ступени педагог должен контролировать, чтобы общение внутри групп происходило на иностранном языке. Соблюдение регламента общения только на иностранном языке, придает большую аутентичность квесту.

### 3) Заключительный этап (рефлексивный)

Подводится итог выполненных работ, где оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления конечного контента. Проводится рефлексия всей проделанной работы, участники оценивают насколько полезна информация, представленная в квесте в условиях реальной жизни.

Работа над квестом со стороны преподавателя заключается в проектировании хода выполнения квеста, решении организаторских моментов. Во время групповой работы обучающихся, педагог может выполнять роль ведущего, либо консультанта.

Рассмотрим далее реализацию данных этапов с практической точки зрения.

*Ход урока.*

При входе в кабинет учитель предлагает обучающимся вытянуть случайную карточку с номером и просит занять соответствующее место. После распределение начинается сам квест.

*Teacher: Greetings my fellow health guards. I hope you`ve got some healthy breakfast today, as we are going to play a role-quest game called «Nutritionist agency». Do you know who nutritionist is? What is he capable of?*

*Student: A nutritionist is a person who advises others on matters of food and diet to impact on their health. Some people specialize in particular areas, such as sports nutrition, public health, or animal nutrition, among other disciplines.*

*Teacher: Right you are, nicely done. Today you are going to be in nutritionist`s shoes and try to help your clients with their problems. Your first client Max have already sent his weekly ration of food. You have to solve his quiz and separate his usual snacks in two categories: healthy and unhealthy.*

Обучающимся выдается головоломка 9x9, в которой зашифрованы названия еды на английском языке. Это простое разминочное задание на внимательность, которое позволяет освежить знания пройденной темы и влиться в дальнейший учебный процесс. После обнаружения всех слов они распределяют их по двум столбцам: здоровая и вредная еда. Оценивается количество найденных слов. Задание №1 приведено в приложении А.

*Teacher: As you were busy with solving Max ration, your recent happy client Mike phoned you and told a few words how his life has changed. Likely, our secretary Adrienne interviewed him and recorded it. You have to listen to the recording and fill in new information about Mike`s health habits.*

Обучающимся выдается анкета Майка, прослушав запись диалога, они вставляют новую информацию о привычках Майка. Оценивается верно заполненная информация. Это задание направлено на формирование навыков аудирования с использованием аутентичных материалов. Задание №2 приведено в приложении Б.

*Teacher: Your agencies are full of clients who require your wise advice on problems they struck with. Answer the mail, using first conditional.*

Обучающимся выдаются распечатки с сообщениями, они кратко отвечают на них используя грамматическую конструкцию «First conditional». Оцениваются грамматически и орфографически верно построенные предложения. Данное задание направлено на отработку письменной речи и применение знаний грамматики на практике приближенных к аутентичным реалиям. Задание №3 приведено в приложении В.

*Teacher: Sometimes you cannot avoid troubles at work. The source, where you held all our data has been damaged. Your competitors face the same problem. Your task is to exchange information asking and answering the direct questions.*

Обучающиеся получают текст с пропущенной информацией. Информация, которой нет у одной команды, находится в руках другой, и наоборот. Обучающиеся по очереди задают прямые вопросы соседней команде и отвечают на вопросы, заданные им. Оцениваются как грамматически правильно заданные вопросы, так и данные ответы. Задание направлено на отработку навыков говорения. Задание №4 приведено в приложении Г.

*Teacher: A good person is the one, who never stops learning. You faced a new article «Making the switch to a healthy diet». You have to make up a short report on a new study you have learned. Take notes and then present them orally as an extract from lecture on healthy eating.*

Обучающиеся получают аутентичную статью с европейского форума о здоровом питании. После анализа и синтеза информации составляют свою более сжатую и модифицированную версию. В конце представляют своё виденье изложенной проблемы в виде короткого доклада. Оценивается логическая структура представленного материала, процент заимствования и модификации информации, грамотность и четкость выступления. Задание в первую очередь направленно на отработку навыков чтения и говорения. Задание №5 приведено в приложении Д.

*Teacher: What a nice work you have done today! Do you think the tasks and information we worked with today were up to real challenges that nutritionists face every day?*

*Student: The information was up to date, though a little bit adapted. Nutritionists obviously face more complicated tasks, but at least we made few steps towards making our work alike their one.*

*Teacher: Do you think that you have accomplished all the task successfully? Which were the hardest one, which were too easy for you? What would you change or how would you improve certain challenges? Please fill in the questionnaire about our quest lesson, write your thoughts on pros and cons of an experience you have had today.* Образец анкеты приведен в приложение Е.

Данный квест урок проводился в параллели из трёх десятых классов. По результатам анкетирования 37ми опрошенных сформирована следующая статистика:

1) 30 человек выбрали вариант «а»; 5 человек выбрали вариант «b»; 2 человека выбрали вариант «с». Рисунок диаграммы приведен в приложении Ж;

2) 37 человек выбрали вариант «а» из них 29 решили, что задание не нуждается в переработке, а 8 решили, что задание нуждается в видоизменении. Рисунок диаграммы приведен в приложении Ж;

3) 13 человек выбрали вариант «b» из них 7 решили, что задание не нуждается в переработке, а 6 решили, что задание нуждается в видоизменении; 1 человек выбрал вариант «с»; 7 человек выбрали вариант «d» из них только 1 человек решил, что задание нуждается в переработке; 16 человек выбрали вариант «e» из них 12 решили, что задание не нуждается в переработке, а 4 решили, что задание нуждается в видоизменении. Рисунок диаграммы приведен в приложении Ж;

4) 15 человек выбрали вариант «а» аргументируя это следующими высказываниям: люблю кроссворды, оно самое простое, развивает внимательность; 5 человек выбрали вариант «b» аргументируя это следующими высказываниям: диалог был живым, необычно то что персонажи говорили естественно; 2 человека выбрали вариант «с» аргументируя это следующими высказываниям: упражнения

с использованием грамматики в реальной жизни; 8 человек выбрали вариант «d» аргументируя это следующими высказываниям: понравилась формулировка задания; был диалог с одноклассниками; развивает спонтанность; 7 человек выбрали вариант «e» аргументируя это следующими высказываниям: работа со сложным текстом, материал от реального источника. Рисунок диаграммы приведен в приложении 3;

5) 33 человека решили, что компетенция «a» сформирована, из них 20 считают, что сформирована полностью, 13 частично; 35 человек решили, что компетенция «b» сформирована, из них 26 считают, что сформирована полностью, 9 частично; 20 человек решили, что компетенция «c» сформирована, из них 6 считают, что сформирована полностью, 14 частично; 23 человека решили, что компетенция «d» сформирована, из них 7 считают, что сформирована полностью, 16 частично; 4 человека решили, что компетенция «e» сформирована, из них 1 считает, что сформирована полностью, 3 частично; 36 решили, что компетенция «f» сформирована, из них 29 считают, что сформирована полностью, 7 частично. Рисунок диаграммы приведен в приложении 3;

6) 30 человек выбрали вариант «a», 6 человек выбрали вариант «b», 1 человек выбрал вариант «c». Рисунок диаграммы приведен в приложении 3;

7) 28 человек выбрали вариант «a», 2 человека выбрали вариант «b», 7 человек выбрали вариант «c». Рисунок диаграммы приведен в приложении И.

Исходя из представленных данных можно сделать вывод, что ролевой квест удался и хорошо зарекомендовал себя для формирования социокультурного, предметного и лингвистического компонента коммуникативной компетенции. Разноплановые задания оказались проблемными, тем самым задействовали критическое мышление и личностный опыт. За счет продуктивной командной работы обучающимся удалось выполнить большой пласт работы в урезанные сроки, тем самым развить навыки коммуникации и сотрудничества внутри коллектива. А рефлексия в конце позволила ещё раз захватить в памяти реперные точки урока и выявить самые сложные аспекты учения лично для каждого ученика.

### **2.3. Рекомендации по формированию социокультурной компетенции обучающихся старших классов с помощью квест-технологии**

Многоаспектность квест-технологий позволяет эффективно реализовывать большое количество компетенций. И каждой из них стоит уделять достойное внимание, ведь нет ненужных компетенций при диалоге культур. В нашей работе было решено раскрыть социокультурную компетенцию и рекомендации по её формированию в старших классах.

Относительно методики применения квест-технологии, стоит отметить следующее:

1) Зависимость от ресурсов. В случае с виртуальными квестами – это техническая составляющая: компьютеры, планшеты. И обслуживающая – это обеспечение свободного выхода в сеть Интернет. Для реальных и комбинированных – это зависимость от места и материальных объектов живой и неживой природы, обеспечивающих создание сюжета и атмосферы квеста.

2) Временная зависимость. Для проведения качественного, сюжетного квеста требуется минимум урок, так как данная технология, как и проектная, состоит из ряда времязатратных заданий на пути к конечной цели.

3) Рефлексия. Данная технология позволяет проще дать оценку собственной деятельности на уроке и скорректировать свою последующую деятельность.

4) Частота использования. Нельзя строить всё обучение на использовании только одной технологии, квесты можно применять в качестве регулярных акций раз в месяц или в четверть в дополнение к другим педагогическим технологиям, но не как единственную основную форму обучения.

5) Возможность дистанционного выполнения заданий. Благодаря достижениям в области ИКТ, можно не только поучаствовать в квесте дистанционно, но также получить оценку деятельности и представить работу сверстникам.

6) Структурный компонент. Видовое многообразие квестов велико, но, чтобы квест оставался квестом должны выполняться структурные условия из параграфа 1.3, иначе это будет лишь пародия на квест-урок, а значит многие из компетенций,

перечисленных выше, могут быть реализованы не в полной мере, либо не реализованы вообще.

Непосредственные рекомендации подразделяются на два блока. Во-первых, следует придерживаться базисов самых продуктивных методик, таких как:

1. Реализация системно деятельностного подхода через развитие поликультурной личности на основе усвоения УУД, познания и освоения окружающего социума и культуры как основной результат образования.

2. Задействование межпредметности для освоения новых социокультурных знаний иной культуры на базисе уже известных и понятных реалий родной социокультурной среды.

3. Параллельное развитие большого спектра смежных компетенций, включающих в себя все виды речемыслительной деятельности, для глобального, а не частичного погружения в культурную среду изучаемого языка.

4. Использование заданий с упором на личностную ориентацию, когда учащийся может не только сам выбрать интересующие культурологические аспекты страны изучаемого языка, исходя из своих интересов, но и представить её согласно своему индивидуальному видению.

5. Интеграция ИКТ в образовательный процесс существенно упростит и наглядно дополнит представление не только о культуре изучаемого языка, но и сформирует представление о дальнейших возможностях ИКТ в индивидуальном образовании вне школы и поиске аутентичных материалов.

6. Стоит использовать материал, развивающий критическое мышление который ставит под сомнение достоверность, заставляя учащегося отбирать материал самостоятельно в отличии от восприятия той же информации из учебника или со слов учителя.

7. Чаще делать упор на рефлексию. Обучающиеся, выполнив задания квеста, получив результат своей деятельности, а также проработав различные этапы работы с квестом, может лучше дать оценку своего отношения к иностранной культуре.

8. Использование технологии сотрудничества позволяет не только овладеть компетенцией работы в команде, но и дать возможность к обмену личным мнением и опытом о национально-культурных особенностях изучаемого языка.

9. Использование всего видового многообразия работ с квестами, тем самым убирая монотонность и автоматизм из деятельности во время выполнения квеста.

10. Использование квеста как универсальной технологии для формирования любого аспекта социокультурной компетенции. Нет невозможных тем, есть не креативные педагоги.

11. Использование дистанционного образования, которое положительно влияет на восприятие образовательного процесса, к тому же может быть применено для учащихся с инклюзией.

12. Развитие мотивации за счет социально значимых проектов. Качественно выполненное задание с аутентичным контентом позволяет приблизиться к реалиям иной культуры.

13. Реализация возможности публичного выступления, которая не только позволяет ретранслировать свои мысли на заданную тему, но и развить важную компетенцию публичного выступления и аргументированной защиты своей точки зрения.

Во-вторых, стоит понимать какую роль при организации квест-урока выполняет сам учитель в каждый момент времени.

Деятельность преподавателя на разных этапах варьируется. На подготовительном она заключается в том, чтобы создать условия для появления мотивации, а также оказать помощь в первоначальной адаптации к инокультурной среде квеста. Таким образом, здесь преобладает регулятивно-организационная функция. На этом этапе реализации квеста преподаватель выступает в роли помощника, консультанта по отдельным вопросам, источника дополнительной информации. Существенная роль отводится координации действий между отдельными микрогруппами и участниками квеста. То есть на данном этапе ведущей функцией учителя является консультационно-координирующая. На заключительном этапе возрастает роль контрольно-оценочной функции, поскольку

учитель принимает участие в подведении итогов работы в качестве независимого эксперта. Но есть одно «но», которое объединяет все стадии реализации квест урока. Это создание аутентичной обстановки, которая лучшим образом влияет на формирование социокультурной компетенции. Так как урок проходит в старшей школе, общение не только должно проходить целиком и полностью на иностранном языке, но и должно поддерживать антураж и специфику выбранной темы от начала до конца реализации квеста. Тогда и только тогда учащийся сможет реализовать навязанную ему роль в приближенных к аутентичным реалиям обстановки квеста.

## **Выводы по главе 2**

В данной главе освещены аспекты особенностей формирования социокультурной компетенции обучающихся старших классов на уроках иностранного языка с помощью квест-технологии. В том числе на конкретном примере уроков в 10 классе. В первом параграфе представлена информация об особенностях обучения иностранному языку в старшей школе, раскрытая содержанием ФГОС, программы ИЯ и психологических особенностях этого возраста. Во втором параграфе раскрыта методика применения квестов на уроке иностранного языка в 10м классе, обусловлен её выбор как успешного средства реализации поставленных задач и приведён конкретный пример урока с реализацией квест-технологии для формирования социокультурной компетенции.

В третьем параграфе приведен список рекомендаций по формированию социокультурной компетенции обучающихся старших классов с помощью квест-технологии.

Представленная информация ссылается на практические данные применения квест-технологий. И как следствие, является полезной с точки зрения эмпирического обоснования теории, без которого гипотеза остается гипотезой навсегда.

## Заключение

В данной работе был решен ряд конкретных задач, поставленных в начале исследования, а именно:

1. Рассмотрены понятие и сущность социокультурной компетенции с точки зрения отечественных и зарубежных методистов, выявлена роль и цель компетенции в образовательном процессе;

2. Рассмотрены понятие и сущность квестов как педагогической технологии с точки зрения отечественных и зарубежных методистов, представлено их видовое и структурное многообразие;

3. Изучены особенности методики применения квест-технологий при обучении иностранным языкам;

4. Разработан методический комплекс рекомендаций по формированию социокультурной компетенции обучающихся старших классов с помощью квест-технологии.

Педагогическая технология квеста в обучении в старшей школе является прекрасным решением поставленного перед педагогом ряда учебных задач. Данная технология является представителем современных технологий обучения и актуальна для комплексного решения задач разного спектра. Обучение с использованием данной технологии положительно влияет на мотивационный аспект обучения и реализует методы и принципы обучения, заложенные в контексте ФГОС.

Преимущества данной технологии превалируют над её недостатками, которые в свою очередь являются следствием слабо организованной системы общего образования как таковой.

Заложенные данной технологией знания в контексте системно-деятельностного подхода позволяют лучше реализовывать коммуникативные компетенции в частности социокультурную. Межкультурные знания

приобретённые в следствие использования данной технологии лучше переносятся на реалии иной культуры, так как были сформированы в контексте аутентичной обстановки.

Информация, представленная в данной работе полезна, как в контексте ознакомления с данной технологией, так и в качестве руководства к действию.

## Список использованных источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования [Электронный ресурс]. URL: <http://standart.edu.ru/> (дата обращения 25.05.20).
2. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: ИКАР, 2009. 448 с.
3. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004. С.34–38.
4. Андреев А.А. Введение в Интернет-образование. Учеб. Пособие. — М.: Логос, 2003. 76 с.
5. Ариян М.А. Лингвострановедение в преподавании языков в старших классах средней школы. // Иностр. языки в школе. 1990. N2. С. 11 -16.
6. Баженова Е.В. Общепедагогические технологии // Квест-урок как инновационная технология формирования предметных компетенций 2017. [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--i1abbnckbmc19fb.xn--p1ai/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/665908/> (дата обращения 18.05.2019).
7. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения 20.05.2019).
8. Бычкова Ю.С. Современные педагогические технологии 2011. [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/blog/shkola/obshcheshkolnaya-tematika/all/2011/11/04/sovremennye-pedagogicheskie-tekhnologii> (дата обращения 20.05.2019).

9. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии / Материалы конференции «Образование и воспитание. Теория и практика». [Электронный ресурс] URL: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69) (дата обращения 20.05.2019).

10. Выготский Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. / Гл. ред. А. В. Запорожец. – М.: Педагогика, 1982-1984. Т. 4: Детская психология / Под. ред. Д. Б. Эльконина. 1984. 433 с.

11. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: Учеб. пособие для студ. лингв. ун-тов и фак. ин.яз. высш. пед. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2009. 336с.

12. Евдокимова М.Г. Виртуальные форматы для обучения иностранному языку с использованием ресурсов Интернета // Телекоммуникация и информатизация образования, 2002, №2. С. 65–70.

13. Елина Е.Н. Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества // Фреймовая гипотеза и её реализация в лингводидактике. 2019. С. 72–79.

14. Елизарова Г.В. Формирование межкультурной компетенции студентов в процессе обучения иноязычному общению [Текст] : дис. ...д-ра пед. наук / Г.В. Елизарова. СПб., 2001. 371 с.

15. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517>

16. Овчаренко И.А. Квест как современная педагогическая технология в дополнительном образовании 2018. [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-v-dopolnitelnom-obrazovanii-2642426.html> (дата обращения 21.05.2019).

17. Панкратова О.В. Теоретические основы формирования социокультурной компетенции при обучении иностранному языку в старших классах общеобразовательной школы // Наука и мир. 2013. № 2 (2). С. 157–158.

18. Посельская Н.В. Социокультурная компетенция как условие для реализации комплексной цели вузовского образования в области обучения иностранным языкам // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2011. № 7. С. 278–281.
19. Починок Т.В. Формирование социокультурной компетенции как основы межкультурного общения // Иностранные языки в школе. 2007. № 7. С. 37–40.
20. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. URL: <https://xn--i1abbnckbmc19fb.xn--p1ai> (дата обращения 30.05.2019).
21. Сафонова В. В. Изучение языков международного общения в контексте диалога культур и цивилизаций. Истоки Воронеж, 1996. 237 с.
22. Сокол И. Н. Классификация квестор // Молодой вчений. 2014. №6(09). С.138–140. [Электронный ресурс]. URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения 24.05.2019).
23. Смолянинова О.Г. Педагогика развития: ключевые компетентности и их становление: Материалы конференции. - Красноярск: Красноярский гос. ун-т, 2002. С. 158–159.
24. Халеева И.И. Основы теории обучения пониманию иноязычной речи: Подготовка переводчика. М., 1989. 238 с.
25. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 2002. [Электронный ресурс]. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> (дата обращения 31.05.2019).
26. Henry, J. 1994. Teaching through projects. London: Kogan Page Limited.
27. Hymes D. On Communicative Competence. Harrmondsworth: Penguin, 1972. Print.
28. March T. What WebQuests Are (Really) 2005. [Электронный ресурс]. URL: [http://web.archive.org/web/20050623222307/http://bestwebquests.com/what\\_webquests\\_are.asp](http://web.archive.org/web/20050623222307/http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp) (дата обращения 19.05.2019).
29. Sheppard, K., and F. Stoller. 1995. Guidelines for the integration of student projects in ESP classrooms. English Teaching Forum, 33,2, pp. 10-15.

30. Van Ek J.A., Trim J.L.M. Waystage 1990: A revised and extended version of Waystage by J.A. van Ek and L.G. Alexander CUP, 1991.

ПРИЛОЖЕНИЕ А  
 Образец задания № 1 с решением

**My weekly meals**

H B G P B F H B C  
 B I C C E R E A L  
 U S F H O A E N M  
 R C A I I R R A X  
 G U P C S P N N D  
 E I P K G H S A W  
 R T L E T T U C E  
 M S E N E G G S I  
 V Y O G H U R T Z

**My weekly meals**

H B G P B F H B C  
 B I C C E R E A L  
 U S F H O A E N M  
 R C A I I R R A X  
 G U P C S P N N D  
 E I P K G H S A W  
 R T L E T T U C E  
 M S E N E G G S I  
 V Y O G H U R T Z

Word List

BISCUITS	LETTUCE	BANANA	BREAD	PEAR
CHICKEN	BURGER	CHIPS	EGGS	CORN
YOGHURT	CEREAL	APPLE	FISH	HAM

**ПРИЛОЖЕНИЕ Б**  
**Образец задания № 2 с аудио скриптом и решением**

**Аудио скрипт:**

Adrienne: So, Mike, you don't eat fast food, huh?

Mike: No, no. I find fast food not very healthy and I try to eat healthy and try to live a healthy kind of lifestyle.

Adrienne: How do you do that?

Mike: Well, I'm going to the gym, not smoking, just generally trying not to do too much bad stuff for your body I guess, you know like over doing things.

Adrienne: What kind of things do you think are bad for your body?

Mike: Stress, probably the worst thing is stress, but of course I think anything you do to much of, like you know, for example, if you, if you're somebody who smokes then smoking too much is probably a bad thing, although of course smoking I think is not good at all, but anyways, or, like if some people, if you want to go out for drinks then drinking too much is probably a bad thing, or eating too much is a bad thing so, so everything I think in balance is the healthiest thing.

Adrienne: Moderation is the key!

Mike: That's the word.

Adrienne: So what kind of things do you do to stay healthy?

Mike: Um, well, wake up, I mean wake up early, go for a run or go to the gym in the morning, everyday, and then just try to eat a balanced diet, not eat a lot of, like you said at the beginning, like fast food and stuff I stay away from in general, and not try to over do it with, try not to get too stressed out about things at work, and also try not to party too much.

Adrienne: Do you have any fast food that you like to eat just once in awhile, just as a special treat?

Mike: Um, yeah, sure! I mean I love chocolate, so you know, for sure. I've lived in Belgium for several months and I got used to really, really good Belgium chocolate.

Adrienne: Very good chocolate there!

Mike: Absolutely, so yeah! It's kind of, if I do occasionally I'll have a little bit of Belgium chocolate.

Adrienne: Mm, that sounds good. Maybe we should get some.

**Образец таблицы:**

Things Mike gave up doing	Things Mike took up and started doing regularly	What things Mike considers bad for his health	What kind of fast food Mike still adores

**Образец решения:**

Things Mike gave up doing	Things Mike took up and started doing regularly	What things Mike considers bad for his health	What kind of fast food Mike still adores
fast food	go to gym	stress	Belgium chocolate
smoking	wake up early	smoking	
party too much	go for a run	over doing things	
get stressed about things at work	eat balanced diet		

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Образец задания № 3 с предполагаемым решением

- 1) Hi! Recently, I've got a party birthday. And the whole cake remained untouched. I wonder what will happen if I eat it all along?
- 2) Hello there! I have to get up early tomorrow. So early that I think of skipping my breakfast, is it a good decision?
- 3) Greetings, I am thinking of taking up running. How will it influence my health?
- 4) You are my last hope. I've been on a lite nutritious for two weeks already, and I keep feeling lack of concentration. Can you help me?
- 5) Good morning, my friend suggested me to try winter swimming. Are there any risks I should take into consideration?
- 6) Sorry for bothering you again. I have ordered new vitamins from the net. What should I do when they arrive?
- 7) Hello. I tried to cut off all the sweets, but I can't help eating ice cream. Can it be my special treat?
- 8) Morning! I hate that I can't get fresh groceries in my region, maybe I should move somewhere south?

#### Примеры ответов:

- 1) If you eat the whole cake, you will feel sick.
- 2) If you skip breakfast, you won't be able to concentrate.
- 3) If you take up running, you will lose some weight.
- 4) You will have to pause, unless you get better.
- 5) If you go winter swimming, your body will experience extreme pressure.
- 6) You will have to call me when the vitamins arrive.
- 7) If you continue eating ice cream, you will have to work harder in the gym.
- 8) If you change your location, we won't be able to have our Saturday trainings together.

ПРИЛОЖЕНИЕ Г  
Образец задания № 4 с предполагаемым решением

Group A

Hello, my name is Mark and this is my application to join your health club.

It is known that healthy people live longer and their career is more successful. To look well you must follow some simple rules: don't 1) \_\_\_\_\_, you should eat more vegetables and fruits, sleep well, do exercises.

We have 2) \_\_\_\_\_ lessons of physical training once a week. We do exercises, run, jump, play basketball and pioneer ball, ski in winter. I think that we must have 3) \_\_\_\_\_. For example, American pupils have their PT lessons every day.

I like to play tennis, to ride 4) \_\_\_\_\_ and to swim. But most of all I like roller-skating. I could hardly wait 5) \_\_\_\_\_, I put on roller-skates and went outdoors. I spent one or two hours every day skating with my friends and we've got a lot of fun!

I don't 6) \_\_\_\_\_ (nobody \_\_\_\_\_ in our family). I know that this very bad habit may cause serious problems in your health. I do my morning exercises, try to eat "healthy" food and think that this is really a good way to live.

Group B

Hello, my name is Mark and this is my application to join your health club.

It is known that healthy people live longer and their career is more successful. To look well you must follow some simple rules: don't smoke and take drugs, don't drink alcohol, don't eat too much chips and sweets, you should 1) \_\_\_\_\_.

We have two lessons of physical training once a week. We do exercises, run, jump, play basketball and pioneer ball, 2) \_\_\_\_\_ in winter. I think that we must have more lessons of physical training than we have now. For example, 3) \_\_\_\_\_ pupils have their PT lessons every day.

I like to play tennis, to ride a bicycle and to swim. But most of all I like 4) \_\_\_\_\_. I could hardly wait when snow melted, I put on roller-skates and went outdoors. I spent 5) \_\_\_\_\_ hours every day skating with my friends and we've got a lot of fun!

I don't smoke (nobody smokes in our family). I know that this very bad habit may cause serious problems in your health. I do my morning exercises, try to eat 6) \_\_\_\_\_ food and think that this is really a good way to live.

Пример вопроса и ответа:

1) Group A: What kind of things you shouldn't do to look well

Group B: You should not smoke and take drugs, drink alcohol, eat too much chips and sweets.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

### Образец задания № 5 аутентичная статья с европейского форума

#### **Making the switch to a healthy diet**

Switching to a healthy diet doesn't have to be an all or nothing proposition. You don't have to be perfect, you don't have to completely eliminate foods you enjoy, and you don't have to change everything all at once—that usually only leads to cheating or giving up on your new eating plan.

A better approach is to make a few small changes at a time. Keeping your goals modest can help you achieve more in the long term without feeling deprived or overwhelmed by a major diet overhaul. Think of planning a healthy diet as a number of small, manageable steps—like adding a salad to your diet once a day. As your small changes become habit, you can continue to add more healthy choices.

#### **Setting yourself up for success**

To set yourself up for success, try to keep things simple. Eating a healthier diet doesn't have to be complicated. Instead of being overly concerned with counting calories, for example, think of your diet in terms of color, variety, and freshness. Focus on avoiding packaged and processed foods and opting for more fresh ingredients whenever possible.

Prepare more of your own meals. Cooking more meals at home can help you take charge of what you're eating and better monitor exactly what goes into your food. You'll eat fewer calories and avoid the chemical additives, added sugar, and unhealthy fats of packaged and takeout foods that can leave you feeling tired, bloated, and irritable, and exacerbate symptoms of depression, stress, and anxiety.

Make the right changes. When cutting back on unhealthy foods in your diet, it's important to replace them with healthy alternatives. Replacing dangerous trans fats with healthy fats (such as switching fried chicken for grilled salmon) will make a positive difference to your health. Switching animal fats for refined carbohydrates, though (such as switching your breakfast bacon for a donut), won't lower your risk for heart disease or improve your mood.

Read the labels. It's important to be aware of what's in your food as manufacturers often hide large amounts of sugar or unhealthy fats in packaged food, even food claiming to be healthy.

Focus on how you feel after eating. This will help foster healthy new habits and tastes. The healthier the food you eat, the better you'll feel after a meal. The more junk food you eat, the more likely you are to feel uncomfortable, nauseous, or drained of energy.

Drink plenty of water. Water helps flush our systems of waste products and toxins, yet many of us go through life dehydrated — causing tiredness, low energy, and headaches. It's common to mistake thirst for hunger, so staying well hydrated will also help you make healthier food choices.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Е

### Образец анкеты после прохождения квеста

#### Questionnaire on quest lesson.

1. Был ли урок удачен с точки зрения подачи и отработки материала?
  - a) Да, лучше традиционного урока
  - b) Да, но не отличался от традиционного урока
  - c) Нет, урок оказался провальным и не информативным
2. Какое задание оказалось самым простым. Нуждается ли оно в переработке? Если да поставьте рядом с выбранным ответом +, если нет - .
  - a) 1 задание
  - b) 2 задание
  - c) 3 задание
  - d) 4 задание
  - e) 5 задание
- 3) Какое задание оказалось самым сложным или непонятным. Нуждается ли оно в переработке? Если да поставьте рядом с выбранным ответом +, если нет - .
  - a) 1 задание
  - b) 2 задание
  - c) 3 задание
  - d) 4 задание
  - e) 5 задание
- 4) Какое задание оказалось самым интересным для выполнения. Опишите почему.
  - a) 1 задание
  - b) 2 задание
  - c) 3 задание
  - d) 4 задание
  - e) 5 задание
- 5) Какая (какие) компетенции были лучше всего сформированы на данном уроке. Обведите компетенции, сформированные лучше всего, подчеркните сформированные частично, незатронутые компетенции никак не помечайте.
  - a) Социокультурная
  - b) Лингвистическая
  - c) Социолингвистическая
  - d) Дискурсивная
  - e) Стратегическая
  - f) Предметная
6. Справились ли вы с поставленными перед вами задачами?
  - a) Полностью справился(лась) с поставленными задачами
  - b) Частично справился(лась) с поставленными задачами
  - c) Не справился(лась) с большинством поставленных задач
7. Хотели бы вы ещё раз посетить квест-урок уже по другой тематике
  - a) Да хотел(а) бы
  - b) Нет не хотел(а) бы
  - c) Затрудняюсь ответить

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж  
Диаграммы ответов на анкету  
Рисунок №1

человек

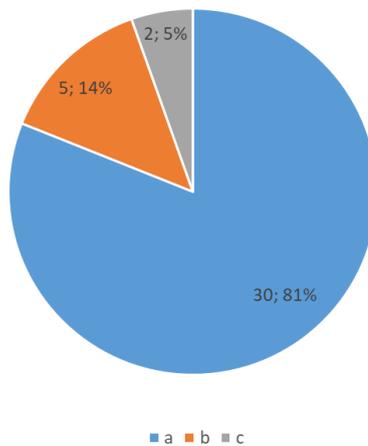


Рисунок №2

человек

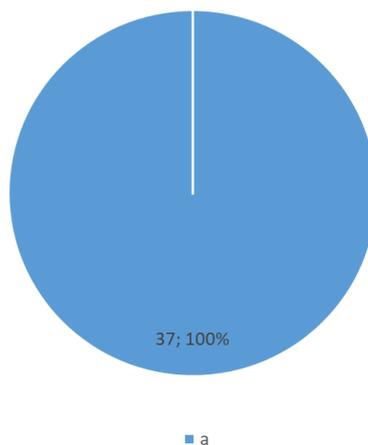
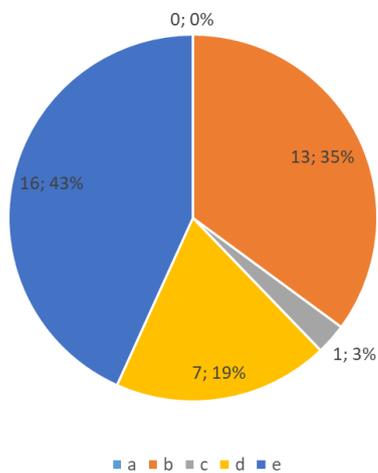


Рисунок №3

человек



ПРИЛОЖЕНИЕ 3  
Диаграммы ответов на анкету  
Рисунок №4

человек

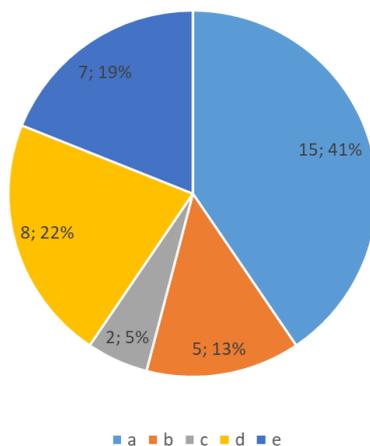


Рисунок №5

человек

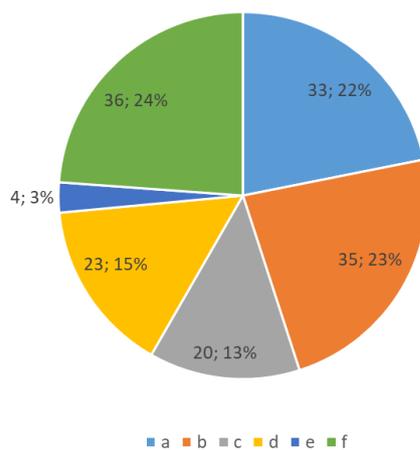
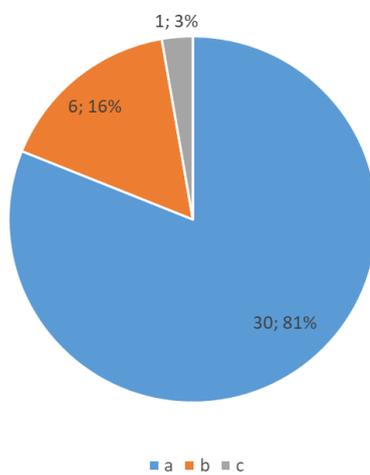


Рисунок №6

человек



ПРИЛОЖЕНИЕ И  
Диаграммы ответов на анкету  
Рисунок №7

человек

