

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Метелица Дарья Викторовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

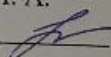
Использование квест-технологий как средства развития творческих
способностей в процессе обучения иноязычному говорению

Направление подготовки 44.03.01 – педагогическое образование

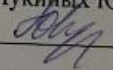
Направленность/профиль – иностранный язык (английский)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Майер И. А.

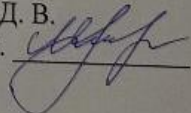
«16» июня 2018 г. 

Руководитель к.пед.н., доцент Лукиных Ю. В.

«16» 06 2018 

Дата защиты «20» июня 2018 г.

Обучающийся Метелица Д. В.

«16» июня 2018 г. 

Оценка

хорошо

Красноярск
2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
1. Теоретические аспекты квеста как педагогической технологии	6
1.1. Понятие и сущность квестов.....	6
1.2. Виды и структура квест-технологий.....	9
1.3. Особенности применения квест-технологий.....	14
Выводы по главе 1	20
2. Методика применения «квест-технологий» при обучении иностранному говорению	22
2.1. Психологические особенности участников квеста.....	22
2.2. Разработка урока с применением «квест-технологий».....	24
2.3. Анализ урока и методические рекомендации по применению.....	30
Выводы по главе 2	37
Заключение	38
Список использованных источников	40

Введение

Квест-технология в образовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Большую роль в этом сыграли появившиеся несколько десятилетий назад компьютерные игры жанра quest. Их часто называют «бродилками», поскольку для достижения цели на любом уровне прохождения игры нужно ходить и что-то искать для выхода на следующий блок.

Английское слово «Quest» можно трактовать как «поиск» или «приключение». На поиске решения для какой-то конкретно поставленной цели и основаны квест-технологии.

В образовании они начали применяться с 1995 года, когда профессор университета Сан-Диего Берни Додж и его ученик Том Марч, преподаватель английского языка, разработали модель веб-квеста, как одной из стратегий для успешной интеграции сети Интернет в образовательный процесс. Изначально эта технология сводилась даже не к поиску логического решения, а была призвана заинтересовать ученика, создав некий процесс, подобный игре. Именно игры (в любом их проявлении – на компьютере или в реальной жизни) и стали отправной точкой, которая послужила развитию такого направления в педагогике и методике.

Квесты можно использовать на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную тему, весь учебный предмет, а могут быть и межпредметными. Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения [8]. Он может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Тенденция к использованию квеста в обучении гуманитарным дисциплинам, в частности, в преподавании иностранных языков, обусловлена тем, что он развивает критическое мышление, способность сопоставлять, анализировать, систематизировать информацию. У учащихся повышается мотивация, так как они воспринимают задание как нечто

«реальное» и «полезное», что ведет к увеличению эффективности познавательного процесса.

Квест как игровая форма обучения также способствует развитию воображения, установлению эмоциональных контактов между учениками, снимает чрезмерное психологическое напряжение, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности [6].

Актуальность затрагиваемой темы определяется необходимостью использования квест-технологий на уроках, поскольку современный ученик – это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов». Задача педагога – вовлечь его в учебный процесс, в учебную и творческую деятельность, дать возможность реализации способностей каждого.

Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, осуществить их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

Объект работы – квест как педагогическая технология.

Предмет работы – применение квест-технологий при обучении иноязычному говорению.

Цель работы – проанализировать применение квест – технологий как средства развития творческих способностей учащихся в процессе обучения иноязычному говорению.

Задачи, которые необходимо решить в ходе работы:

- рассмотреть понятие и сущность квестов, их виды и структуру;
- изучить особенности применения квест-технологий при обучении иностранным языкам;
- опытным путем выявить преимущества и недостатки использования квест-технологий в процессе обучения иноязычному говорению;
- разработать рекомендации по эффективному применению квест-технологий для развития творческих способностей обучающихся.

Теоретико-методологической базой послужили труды отечественных и зарубежных ученых, таких как Е.И. Багузина, М.В. Бовтенко, О.В. Волкова, Г.А. Воробьев, М.Н. Евстигнеев, Л.Г. Жук, Н.А. Кочетурова, Е.С. Полат, П.В. Сысоев, С.В. Титова, М. Dodge, J. Kimball, M.J. Luzon, T. March.

1. Теоретические аспекты квеста как педагогической технологии

1.1 Понятие и сущность квестов

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале преподавателя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление препятствий и трудностей.

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. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Но, мало кому известно, каким же образом квесты пришли в образовательный процесс [10].

До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу игрокам.

Все начиналось с квестов, в которых основной персонаж должен был найти решение определенной задачи, например, обезвредить дракона. Для выполнения этой (или какой-либо другой) миссии герою необходимо было выполнить ряд второстепенных задач (допустим, отыскать меч или раздобыть снотворное, чтобы усыпить дракона), а выполнение этих заданий было в свою очередь связано с рядом следующих действий и т.д.

Также по всему миру стали появляться невиданные до этого развлекательные учреждения, где клиентам предлагали попытаться найти выход из запертой комнаты, решив большое количество трудных заданий или спастись от неких паранормальных явлений. Итак, квесты стали завоевывать сердца людей.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Им определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- 1 Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

- 2 Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

- 3 Самопознание – любые аспекты исследования личности.

- 4 Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание своего собственного словаря, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

- 5 Творческое задание – творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

- 6 Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.
- 7 Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.
- 8 Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.
- 9 Оценка – обоснование определенной точки зрения.
- 10 Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- 11 Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- 12 Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных on-line источников.

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее. «Живой» квест построен на общении между игроками. Если участники не общаются, то они не смогут достичь индивидуальных целей, что стимулирует коммуникацию и служит хорошим способом сплотить играющих. «Живые» квесты несут в себе соревновательный элемент, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными жителями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей [4].

С использованием квестов можно хотя бы частично уйти от надоевшей классно – урочной системы сидения за партами, расширить рамки образовательного пространства.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест еще не прошел стадию теоретического

обоснования. Эта работа только ведется. Проблемой квестов в России занимаются М.В.Андреева, Я.С.Быховский, Н.В.Николаева и другие.

Педагоги из общеобразовательных школ, колледжей и университетов все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения. В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой сочетается продолжительный целенаправленный поиск при выполнении проблемного задания с приключениями или игрой.

1.2 Виды и структура квест-технологий

По структуре образовательные квесты классифицируются на:

– последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;

– квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;

– квесты-бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Базовая модель квеста представляет собой технологический цикл. На этом этапе проектирования квеста, помимо выбора темы и формирования проблемной задачи, требуется разработка сюжетной линии из серии «путешествие». Определение этапов маршрута, выбора заданий, подчинённых единой цели, а также системы подсказок (помощников).

В общей классификации выделяют следующие виды квестов:

– линейные (решение одной задачи дает возможность решать следующую);

– штурмовые (с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);

– кольцевые (по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек) [10].

Квест-уроки формируют у учеников информационные компетенции, знания и умения, способствующие информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ученика к себе, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей.

Структура веб-квеста, требования к его отдельным элементам:

1 Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2 Центральное задание, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы.

3 Список информационных ресурсов (в электронном виде на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.

4 Роли. Учащимся должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.

5 Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

6 Описание критериев и параметров оценки веб-квеста.

7 Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить собранную информацию.

8 Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом.

Сегодня уже трудно представить работу школ без доступа в глобальное информационное пространство. Интернет является универсальным средством поиска информации и передачи знаний. Многие преподаватели осваивают и разрабатывают новые методики обучения, в той или иной

степени ориентированные на Интернет. Информационные технологии помогают создать новую обучающую окружающую обстановку, в которой учащиеся являются вовлеченными, способными принимать больше ответственности за их собственное обучение и конструирование их собственного знания. Информационный потенциал Интернета просто неисчерпаем. Здесь можно не только получить любую интересующую информацию, но и поделиться собственной информацией с пользователями сети по всему миру[13].

Преподавателями уже накоплен определенный опыт использования ресурсов Интернет в организации самостоятельной работы учащихся. Прежде всего – это использование Интернета при выполнении индивидуальных и групповых исследовательских работ. При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа. Исследовательская методика с трудом «вписывается» во временные рамки обычного занятия. Большая часть времени, затрачиваемого на поиск информации, ее обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время. Такой способ интеграции Интернета в обучение иностранному языку называется веб-квест.

Веб-квест (webquest) в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Веб-квест является наиболее сложным как для учащихся, так и для преподавателя. Веб-квест направлен на развитие у обучаемых навыков аналитического и творческого мышления; преподаватель, создающий веб-квест, должен обладать высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции [4].

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. Благодаря же действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а

работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации [6]. Учащемуся дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. По завершении квеста ученики либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

В целом, если посмотреть на такие обучающие процессы, можно отметить, что квест-технологии имеют ряд сходств с компьютерными играми, на основе которых они, собственно, и построены. Во-первых, это достижение конечной цели через поиск промежуточных решений. Во-вторых, это система подсказок (правда, они встречаются не всегда, что усложняет поиск правильного решения).

Теперь несколько слов о том, какова сама структура таких процессов. Рассмотрение ее следует применять не к отдельно взятому ученику, а, наверное, даже к целой команде, ибо на современном этапе развития человечества только совместные действия могут обеспечить наилучший результат.

Итак, структура квест-технологии следующая:

- постановка задачи (введение) и распределение ролей;
- список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- конечная цель (приз).

Берни Додж выделяет четкую структуру web-квеста:

- Introduction (Введение);
- Task (Задание);
- Process (Выполнение);

- Evaluation (Оценивание);
- Conclusion (Заключение);
- Credits (Использованные материалы);
- TeacherPage (Комментарии для преподавателя).

Но данная структура не является чем-то застывшим и используется только как основа, которую при необходимости можно изменить. Учитель может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учеников[3].

1 Введение – формулировка темы, описание главных ролей участников, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста. Цель – подготовить и мотивировать обучающихся. Поэтому здесь важны мотивирующая и познавательная ценность.

2 Задание – четкое и интересное описание проблемной задачи и формы представления конечного результата:

- проблема, или загадка, которую необходимо решить;
- позиция, которую нужно сформулировать и защитить;
- продукт, который нужно создать;
- реферат, который должен быть создан;
- доклад или журналистской отчет;
- творческая работа, презентация, постер и т.д.

3 Задание должно быть проблемным, четко сформулировано, иметь познавательную ценность.

4 Выполнение – точное описание основных этапов работы; руководство к действиям, полезные советы по сбору информации (контрольный список вопросов для анализа информации, разнообразные советы по выполнению того или иного задания, «заготовки» Web-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов и пр.). С методической точки зрения материал должен отличаться релевантностью, разнообразием и оригинальностью ресурсов; разнообразием

заданий, их ориентацией на развитие мыслительных навыков высокого уровня; наличием методической поддержки – вспомогательных и дополнительных материалов для выполнения заданий; при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли.

5 Здесь можно указать ссылки на ресурсы и не выделять для них отдельный раздел.

6 Оценивание – описание критериев и параметров оценки выполнения web-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в web-квесте.

7 Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

8 Заключение – краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный web-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

9 Использованные материалы: ссылки на ресурсы, использовавшиеся для создания web-квеста. Данный раздел можно объединить с разделом Выполнение.

10 Комментарии для преподавателя – методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать web-квест[7].

1.3 Особенности применения квест-технологий

Современное общество выдвигает особые требования к человеку: чтобы быть успешным, прежде всего, человек должен быть активным, мобильным, способным к саморазвитию, самообразованию, самосовершенствованию. Поэтому весь процесс обучения и воспитания должен быть направлен на формирование именно социально активной личности, способной реагировать на изменения в быстро развивающемся

мире. Именно эти цели преследуют, наряду с другими, новые федеральные образовательные стандарты: в ценностных ориентациях стандартов мы постоянно видим такие слова как «активный», «мыслящий», «способный», «осознающий», «владеющий», «мотивирующий», «готовый», «умеющий», «понимающий». Все это – характеристики активной личности. Возникает вопрос: какие формы, методы, средства, и, наконец, технологии должен выбрать педагог, чтобы создать условия для формирования именно такой личности? Стандарт на этот вопрос отвечает требованием системно-деятельностного подхода в обучении и воспитании. Согласно ему, процесс обучения и воспитания – это процесс деятельности самого ребенка. И именно в этой деятельности он может достичь результатов всех уровней. Только в деятельностном познании мира ребенок находит самого себя, с каждым шагом поднимаясь на ступень выше. Особенно хочется обратить внимание в процессе воспитания на то, что учителя должны не научить детей правильно действовать, а таким образом создать условия для формирования их внутренней мотивации, чтобы правильный поступок казался им единственно верным именно ради этой «правильности» (согласно учению Иммануила Канта о моральном и легальном поступке). Таким образом, и в процессе обучения, и в процессе воспитания учителя должны использовать деятельностные технологии. Ярким примером таковых технологий являются квесты. Квест-технология для учителей – это технология, в которой процесс поиска является организационной формой познания мира: дети в процессе поиска открывают и присваивают новые знания, способы деятельности, проходят социальные пробы, учатся быстро решать возникающие проблемы [3].

О.С.Александрова и Г.С.Гниденко выделяют в процессе игрового квеста несколько этапов: мотивационный (проблемный), инструктивный, деятельностный, рефлексивный. На мотивационном этапе педагог предъявляет участникам игры проблему, которую необходимо решить (например, карту с отмеченными объектами и вопросами). На инструктивном

этапе происходит четкое определение маршрута, времени и условий выполнения задания. На деятельностном этапе дети включены в процесс активного поиска – они, следуя инструкции, выполняют предъявленные задания. На рефлексивном этапе дети отчитываются о выполнении задания: отвечают на вопросы, предъявляют доказательства, рассказывают, какие были проблемы и как они их решали, сообщают о своих достижениях [5].

В квест-технологии как современной образовательной технологии должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализации образовательных стандартов и достижения обучающимися результатов, которые в них заданы. Обучающиеся в процессе работы над квестом, или созданием собственного квест-проекта, постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации [9].

С точки зрения информационной деятельности, при работе в квесте учащиеся развивают свои навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию. Выполняя квест и создавая свой собственный проект, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные задачи, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их исполнение.

На успешность проведения образовательного квеста влияет множество факторов, однако если этап планирования и реализации квеста проходит удачно, то в итоге есть возможность реализовать все основные цели современного образования. Конечно, квест – не единственный способ взаимодействия с учащимися, однако все чаще педагоги современной школы обращают внимание на эту по-своему уникальную технологию. Ведь учитель, в зависимости от целей и содержания учебного материала, должен руководствоваться теми формами и методами обучения, которые дадут хороший результат [7].

Иностранный язык является одним из важных предметов в системе подготовки современного школьника в условиях поликультурного и полиязычного мира. Английский язык, так же как русский язык и литература, является предметом филологического цикла. Он является важнейшим средством общения, без которого невозможно существование и развитие человеческого общества.

Происходящие сегодня изменения в общественных отношениях, средствах коммуникации (использование новых информационных технологий) требуют повышения коммуникативной компетенции школьников, совершенствования их филологической подготовки. Владение иностранным языком способствует формированию всесторонне развитой, социально активной личности, открывает доступ к культурным и научным ценностям других народов, обеспечивает установления с ними деловых и культурных связей.

Существование и успешное развитие современного общества возможно только при определенном уровне иноязычной грамотности его членов. Прежде всего, это иноязычная грамотность, которая открывает доступ к новейшим информационным технологиям, что важно для развития страны и общества, также ведёт к повышению конкурентоспособности государства.

В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход, который предполагает: ориентацию на результаты образования как системообразующий компонент стандарта, где развитие личности обучающегося на основе усвоения универсальных учебных действий, познания и освоения мира составляет цель и основной результат образования [11,12].

Наиболее успешно реализация системно-деятельностного подхода осуществляется именно во внеурочной деятельности или в рамках курсов по выбору, если дело касается обучения английскому языку [6].

Необходимо отметить, что обучение английскому языку посредством деятельности, в частности разработки и проведения КТД, положительно

сказывается на академических результатах учащихся, повышает мотивацию к обучению и уровень ответственности за собственный результат, раскрывает их творческий потенциал, укрепляет доверительные отношения между учителем и учащимися, способствует сплочению детского коллектива.

Также хотелось бы добавить, что одной из задач современного образования является повышение многообразия видов и форм организации учебной деятельности педагогической системой организации учебной деятельности, позволяющей существенно увеличить образовательные возможности обучаемых, осуществить выбор и реализацию индивидуальной траектории в открытом образовательном пространстве. XXI век требует новых подходов к образованию. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле деятельности, различные источники информации, различные взгляды, точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие учащихся к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции [5].

Само собой разумеется, что роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Заставить ученика «зубрить», конечно, можно, но ничего хорошего из этого не выйдет. Он запомнит какой-то определенный неосмысленный набор знаний, который на практике будет совершенно ни к чему. Но вот когда придет понимание того или иного процесса, тут дело другое. И, надо сказать, дети иногда способны запоминать материал даже на подсознательном уровне. А если процесс преподнесен еще и в игровой форме, то никто не откажется принять в нем участие.

Говоря о квестах и о веб-квестах в частности, их специфика лишней раз убеждает в широких возможностях данного вида квестов применительно к обучению иностранному языку. По мнению многих педагогов, успешно внедряющих веб-квесты в учебный процесс, данная технология предоставляет три основных составляющих продуктивного языкового обучения: проблемность, аутентичность и интерактивность, которая является

ведущим фактором в обучении иностранному языку. Веб-квесты позволяют ученикам получать информацию в устной и письменной форме (чтение веб-страниц или участие в дискуссии на иностранном языке). В интерактивности знание языка проходит немедленную проверку, обогащаясь вместе с тем и новым содержанием. Все это способствует развитию беглости, точности в использовании языка и одновременно обогащению словарного запаса.

Проведение проектной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определенных преимуществ:

1 Веб-квесты дают учителю образец того, как проводить проектную работу.

2 В Сети можно найти много интересных разработок. Начать можно с выбора готового продукта и использовать его без изменений (или, может быть, слегка изменив).

3 В Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны учителям, желающим создавать свои собственные веб-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для учителей о том, как и где найти полезные сайты при создании веб-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию.

4 Учитель предоставляет список сайтов, который ученики используют при выполнении проекта. В результате чего они тратят меньше времени на поиск необходимой информации, чем на выполнение задания.

Многие ученики будут с удовольствием работать по этой технологии для повышения уровня владения языком [4].

Но, однако, существуют трудности и проблемы в использовании веб-квестов:

- для выполнения проекта ученики должны иметь доступ в Сеть;
- технология веб-квестов требует от детей и взрослых определенного уровня компьютерной грамотности;

– медленный Интернет может ограничивать тип загружаемых ресурсов (например, видеоматериалов);

– много веб-квестов, которые можно найти в Интернете, созданы за рубежом, поэтому их необходимо адаптировать к конкретным условиям обучения [6].

Как видим, любая квест-технология призвана не только улучшить восприятие учебного материала или способствовать моральному становлению ребенка как личности, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в основе своей такая методика несет двоякий смысл, как ни странно, из двух взаимоисключающих правил: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

Вывод по главе 1

Квест-технология является сравнительно новой в педагогике и ещё не прошла стадию достаточного теоретического обоснования. 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.

Квесты бывают разных видов и имеют свою структуру.

С использованием квестов можно хотя бы частично уйти от надоевшей классно – урочной системы сидения за партами и расширить рамки образовательного пространства.

Весь процесс обучения и воспитания должен быть направлен на формирование именно социально активной личности, способной реагировать на изменения в быстро развивающемся мире. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для этого необходимо широкое информационное поле деятельности, различные источники информации, различные взгляды,

точки зрения на одну и ту же проблему, побуждающие учащихся к самостоятельному мышлению, поиску собственной аргументированной позиции.

2. Методика применения квест-технологий как средства развития творческих способностей при обучении иноязычному говорению

2.1. Психологические особенности участников квеста

При разработке урока с применением квест-технологий важно учитывать возраст учащихся и их психологические особенности для того, чтобы детям не было скучно или слишком сложно.

Апробация теоретического материала проходила в шестом классе гимназии №16 г. Красноярска. Это возраст 12-13 лет и относится к средней ступени обучения.

Это возраст перемен, противоречий и контрастов. Ребята уже не маленькие, но им еще очень далеко до того, чтобы стать взрослыми. Для таких детей характерен повышенный интерес к себе и к изменениям, происходящим в организме, в сознании. На первый план выступает общение со сверстниками, их оценки и ценности. В этом возрасте пробуждается интерес к собственной личности. Но ребята еще не в состоянии дать верную оценку собственного поведения и поведению окружающих. Они склонны завышать свои возможности, оправдывать свои поступки. Если их самооценка не совпадает с оценкой окружающих, они переживают серьезные нравственные потрясения. Претендуя на признание их взрослости, подростки выражают стремление к самоутверждению так сильно, что оно порой приобретает нежелательный характер и приводит к конфликтам со сверстниками и взрослыми. Ребята становятся импульсивными, колючими, дерзкими, болезненно реагируют на любые попытки покушения на их независимость, стараются во всем проявлять самостоятельность, не любят опеки, снисходительного тона. Со взрослыми предпочитают быть на равных, постоянно стремятся к самоутверждению. В то же время внутренне они часто застенчивы, легкоранимы, поэтому оценка, которую дают им одноклассники или учитель, должна быть облачена в очень тактичную, мягкую форму[27].

В отношениях с младшими подростками надо прежде всего проявлять максимум терпения и понимания, не дергать их мелочными замечаниями. Важно не только предъявлять требования, а показывать способы реализации их требований, проявлять максимум внимания к внутреннему миру подростков. Отрицательные явления в поведении подростка легко устранить, если стремление детей этого возраста проявить свою «взрослость» находит удовлетворения в деятельности класса, которая носит ярко выраженный общественный и творческий смысл. Все, что возможно, пусть делают сами. Нужно чаще их ставить в ситуации ответственности за дело, товарищей, младших ребят, чаще прислушиваться к их мнению, постараться вызвать у них доверие[27].

Предлагаемые младшим подросткам дела должны быть достаточно серьезными и общественно-значимыми. Опыт обучения некоторым аспектам и способам креативного поведения и самовыражения, моделирования творческих действий и способностей в различных сферах деятельности демонстрирует существенный рост показателей креативного мышления, а также появление и усиление таких качеств личности, как независимость, открытость новому опыту, чувствительность к проблемам, высокая потребность в творчестве.

Учитель, стремящийся к развитию креативности учащихся, должен прежде всего обеспечивать условия благоприятные для творчества учащихся в классе, т. е. облегчать и стимулировать появление вопросов, новых ракурсов, идей. Основной целью такого обучения является организация соответствующего окружения, способствующего формированию творческого отношения к окружающей действительности.

Креативность сегодня очень востребована. Умение творчески подойти к делу, неординарно решить проблему ценится даже в далеких от искусства областях. Развитие у ребенка творческого мышления с малых лет позволит ему не только в будущем быть незаменимым специалистом, но даже стать настоящим гением.

2.2. Разработка урока с применением «квест-технологий»

На сегодняшний день современное образование делает уклон на то, чтобы учащиеся овладевали определенными компетенциями. Это отражено в стандартах рабочих программ школ и ВУЗов, а также в Федеральном законе об образовании РФ, в котором компетентный подход является одним из направлений обновления образования в стратегии модернизации содержания общего образования России[11]. Часть учителей и преподавателей используют стандартные методы и общепринятые педагогические технологии в своей работе, которые также помогают овладеть необходимыми компетенциями, а другие пытаются разнообразить свою педагогическую деятельность, включая в учебный процесс новые методы, способы, приемы обучения и воспитательные средства, которые впоследствии системно используют в образовательном процессе. Одной из таких форм и методов является урок-квест.

Разработанный нами квест получил название «Royal holidays».

Цель квеста – совершенствование форм и методов внеклассной работы по изучению английского языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие и развитие интереса к изучению английского языка, а также отработка навыков говорения.

Задачи квеста :

- привлечь внимание подрастающего поколения к памятникам архитектуры и объектам культуры Соединенного Королевства;
- ознакомить со страноведческой информацией;
- развивать чувство причастности к решению заданий;
- помочь освоить новую полезную информацию;
- создать условия для раскрытия творческого потенциала участников;
- создать условия для самореализации обучающихся;
- побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии Великобритании, ее культурных и языковых особенностей,

привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам[14].

Правила проведения игры-квеста «Royal holidays».

Игра-квест «Royal holidays» представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют две команды. Каждая команда проходит все станции поочередно.

На 6 станциях ребят ждут разнообразные конкурсы и викторины, а в конце – Супер-игра, в ходе которой предстоит догадаться о месте, где же остановилась для отдыха королевская семья. Каждая команда за определённое время должна выполнить ряд заданий и достичь результата – собрать максимально возможное количество «королевских корон» и минимальное количество «чёрных меток». За правильные ответы команда получает «королевскую корону», а за неправильные ответы команда получает «чёрную метку». Также, после прохождения каждой станции команде дается кусочек карты-маршрута, по которому двигалась королевская семья. После прохождения последней станции, ребята получают кусочек карты с крестиком, нарисованным на том месте, куда они должны прийти для победы и получения приза. Прохождение каждого этапа даёт возможность перейти к следующему этапу[6].

Участники квеста – 2 команды по 5 человек. Ребята делятся на команды путем жеребьевки: каждый подходит и тянет шарики (красный либо белый) и таким образом разделяются на команды. Названия придумывают сами, но по тематике Великобритании. При проведении квеста ученики назвали свои команды «Manchester» и «London Eye».

Квест был разработан по учебнику «English» под редакцией И.Н.Верещагиной, О.В. Афанасьевой и И.В. Михеевой для 6 классов средней школы. УМК для 2-11 классов отвечают требованиям Федерального государственного образовательного стандарта и предназначены для углубленного изучения английского языка[29].

Данный учебник представляет собой комплексный учебный курс. Полный комплект включает в себя основной учебник, рабочую тетрадь, диски с аудиозаписями, книгу учителя. Этот учебный курс позволяет совершенствовать все навыки, необходимые для свободного общения в устной и письменной форме на английском языке: учащиеся тренируются говорить, читать, писать по-английски и начинают понимать иностранную речь на слух. Каждый модуль в учебнике посвящен конкретной теме (например, «Путешествия», «Медицина») и содержит упражнения и обсуждения на развитие всех этих навыков. Учебник разделен на уроки, каждый из которых содержит следующие разделы:

1 Устная речь (Speaking) — вопросы для обсуждения, упражнения на развитие устной речи.

2 Восприятие речи на слух (Listening) — аудиозаписи и задания к ним.

3 Чтение (Reading) — несколько текстов, которые берутся за основу для развития говорения и изучения новых слов.

4 Письмо (Writing) — задания для тренировки письменной речи.

5 Грамматика (Grammar) — блок, поясняющий какой-либо аспект грамматики понятным языком, а также упражнения на отработку теории на практике.

6 Словарный запас (Vocabulary) — подборка новых слов и выражений, а также упражнений для тренировки их использования.

7 Произношение (Pronunciation) — упражнения с аудиозаписями для тренировки корректного произношения звуков английского языка[30].

Программа выстроена таким образом, что дети последовательно изучают материал, который усложняется постепенно. В конце каждого раздела есть список слов, которые необходимо выучить наизусть. В книгах дается много познавательных фактов о странах и городах мира.

Для разработки урока-квеста был использован материал по теме раздела №7 «How much do we know about Britain?». Из учебника были

использованы только темы, задания были разработаны лично, специально для данного квеста.

Среди других ресурсов, которые помогли при разработке квеста можно назвать методические журналы для учителей таких авторов как Н.А. Аляева, О.Е. Черныш, В.А. Савченко. В них были описаны готовые квесты, которые вдохновили на создание своего собственного. Также в данных журналах можно найти множество советов по проведению квест-урока в школе, успешно использованных нами при подготовке к уроку на практике.

Место проведения квеста – учебные классы, библиотека, актовый зал.

Необходимое оборудование:

- карты с указанным на них индивидуальным маршрутом
- таблички с названиями станций;
- реквизит на станциях;
- задания для каждой станции;
- сертификаты победителям и участникам;
- призы для награждения.

Подготовительная работа:

- подготовить задания для каждого этапа
- изготовить метки и короны для участников;
- определить кабинеты для станций;
- проинструктировать помощника;
- прикрепить таблички на двери;
- оформить актовый зал.

По итогам квеста определяется команда победителей. Участники команды награждаются сертификатами победителей, остальные команды награждаются сертификатами участников. Все участники получают «сладкие» призы, которые они должны обнаружить в конце прохождения квеста в актовом зале.

Сценарий квеста «Royal holidays».

По сценарию ребятам сообщается, что королевская семья уехала в отпуск и пригласила нас с собой, но попасть к ним можно только пройдя задания.

Игра-квест начинается с жеребьевки. Участники поочередно вытягивают жребий с шариками двух цветов, тем самым разделившись на две команды. Распределившись на команды, участники выбирают названия команд и капитанов. Далее капитаны команд получают маршрутные листы с указанием названий станций. Затем все участники квеста разбегаются по различным станциям[21]:

- 1 «Symbolic».
- 2 «Lexicology palace».
- 3 «Country Puzzle».
- 4 «Spy glass».
- 5 «Mr. Tongue Twister».
- 6 Big family».

На каждой станции дети проходят испытания. О возможности продолжить путь команде сообщается после выполнения задания на станции. За правильные ответы на каждой станции команда получает «королевскую корону», за неправильный ответ – «черную метку».

К назначенному контрольному времени команды прибывают к месту финального сбора (актовый зал) с конвертом, где лежат «короны» и «черные метки»[4].

Содержание квеста (по станциям):

1 Станция «Symbolic» была разработана с учетом того, что ребята уже изучили символы и флаги Британии. Суть станции в том, что ребята видят флаг и говорят какой части Великобритании он принадлежит. Затем они должны назвать символы (цветы, животные, покровители) угаданных частей. За каждый правильный ответ ребята получают «короны», за неправильный – «метки».

2 Станция «Lexicology palace» – это игра на ассоциации. Ребятам выдается три листа А4, где на каждом в центре написано по слову: «kingdom», «holiday», «Britain». Задача участников написать как можно больше слов-ассоциаций за определенный промежуток времени. За каждый правильный ответ ребята получают «короны», за неправильный – «метки».

3 На станции «Country puzzle» ребята должны сопоставить картинку с достопримечательностью Британии с названием этой самой достопримечательности. На столе перед ребятами слева – картинки, а справа – бумажки с названиями. На данное задание также выделяется определенное время. За каждый правильный ответ ребята получают «короны», за неправильный – «метки».

4 На станции «Spy glass» ребятам предлагается разгадать пословицы и поговорки. Перед ними 6 пословиц на английском языке. Если они переводят пословицу – получают за каждую по одной «короне», а если дают русский эквивалент – две «короны».

Better late than never.

East or West home is best.

It is never too late to learn.

Learning is the eye of the mind.

Lovely weather for ducks!

You made your bed, now you have to lie in it.

5 На станции «Mr. Tongue Twister» участникам нужно как можно правильнее, чётче и быстрее прочитать скороговорки. Ребята могут получить дополнительные короны для команд, если смогут перевести эти скороговорки.

Can you can a can as a canner can can a can?

A big black bug bit the big black bear but the big black bear bit the big black bug back!

The thirty-three thieves thought that they thrilled the throne throughout Thursday.

Mr. Tongue Twister tried to train his tongue to twist and turn, and twit an twat, to learn the letter «T».

6 Станция «Big family» – это заключительная станция, где ребята могут заработать много «корон», если вдруг они чувствуют, что сильно отстают. Участники команд получают конверты с изображениями всех членов королевской семьи, их титулами и именами. Задача – восстановить семейное древо.

2.3. Анализ урока и методические рекомендации по применению

Квест – социально значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная. Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию и учатся работать в команде.

Урок-квест может быть закончен в рамках одного урока, так и быть долговременным проектом на протяжении нескольких уроков, а может быть всего учебного года. Благодаря использованию урока-квеста в образовательном процессе учащиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы[23].

По всем своим признакам комплекс уроков-квестов может являться педагогической технологией, потому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи.

Действительно урок-квест может использоваться на занятиях по многим учебным дисциплинам, т.к. может быть взаимосвязан с другими формами обучения и воспитания и давать лучшие результаты в учебном процессе. Если же рассмотреть урок-квест как дидактическую игру, то он может быть направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся, которые предлагает В. Хуторской [6], на развитие

логического мышления, способность к умственному эксперименту, нахождение верного решения в том или ином задании, воспитание качеств личности. Как дидактическая игра, урок-квест позволяет активизировать учебный процесс, привлекает внимание к предмету, чтобы учащиеся могли применить свои творческие способности, навыки самостоятельной работы и взаимопомощи в коллективной групповой работе.

Вполне допустимо при составлении плана квест-игры сочетание заданий, моделирующих различные аспекты общения, этикета, поведения в различных ситуациях с заданиями, носящими чисто развлекательный (или релаксационный) характер[20].

Путь маршрута детям изначально неизвестен и участникам необходимо постепенно открывать его.

Проведение урока английского языка с применением квест-технологии вызвало живой интерес у учащихся 8го класса. Во время работы они всегда «с головой» были вовлечены в процесс, по ходу задавали некоторые вопросы, связанные с королевской семьей, историей и культурой Великобритании, было заметно, с каким воодушевлением они принимали участие в квесте.

В процессе совершенствуются такие универсальные учебные действия, как критическое мышление и навыки сотрудничества, а также выполняются задачи по нескольким аспектам[12]:

1 Познавательный аспект:

– расширение общего кругозора в области истории и культуры страны изучаемого языка;

– знакомство со страноведческим материалом.

2 Развивающий аспект:

– развитие у школьников речевых способностей к наблюдению, анализу, сравнению и обобщению;

– развитие у них психических функций, связанных с речевой деятельностью: логическое мышление, память, внимание, восприятие;

- развитие положительных эмоций и чувств школьников;
- формирование у них потребности и способности осуществлять продуктивные речевые действия.

3 Учебный аспект:

- активизация употребления лексики по теме, практика в монологической и диалогической речи, в аудировании, переводе, построении вопроса и ответе на него;

- развитие фонетических и коммуникативных навыков учащихся;
- расширение социокультурных знаний учащихся.

4 Воспитывающий аспект:

- воспитание положительного отношения к семье, быть преданным семейным традициям; воспитание ответственности друг за друга;
- формирование у учащихся отношения к иностранному языку как к источнику получения информации и средству межкультурного общения.

Проведем анализ прохождения каждой станции квеста.

Станция 1. При изучении темы о Великобритании учащиеся познакомились с символами и флагами данной страны. Информация в учебнике представлена наглядно и красочно и ребятам было ее легко запомнить. Поэтому было решено сделать данную станцию первой, так как ученикам было бы проще с ней справиться и влиться в процесс игры. На данном этапе обе команды игроков прекрасно справились с заданием и быстро перешли к следующей станции.

Станция 2. Путем наблюдения было выяснено, что ребятам нравится выполнять задания на ассоциации. В ходе прохождения квеста в некоторых словах-ассоциациях ребята допускали небольшие орфографические ошибки (например, в названиях городов в написании ассоциаций к слову «Britain»), но данные ошибки не были приняты во внимание, так как являются не основными на данной станции.

Станция 3. На данной станции ученики правильно сопоставили такие известные достопримечательности как «The London Eye», «Big Ben»,

«Buckingham Palace», но немного замешкались в сопоставлении некоторых зданий – «Windsor Castle», «Westminster», «Edinburgh Castle». Можно предположить, что такое произошло из-за того, что для ребят все здания и замки были похожи, но в этом и заключалась небольшая сложность.

Станция 4. Ученикам проговаривается, что королева очень любит разные крылатые выражения, пословицы и поговорки и дается задание перевести с английского на русский данные пословицы, но упоминается, что они получают больше «корон», если дадут русский эквивалент. Занимательный факт: обе команды старались подобрать именно эквиваленты в первую очередь, а если уже не могли справиться с этим заданием, то только тогда просто переводили. Именно на данной станции почувствовался азарт и соревновательный дух участников, им хотелось заработать больше «корон» и прийти к финишу первыми.

Станция 5. Для речевой разминки перед уроком часто используются различные скороговорки. Учащимся очень нравится данный этап урока, они всегда стараются прочитать как можно быстрее и отчетливее. Можно сказать, что данная станция была для них неким разгрузочным объектом, здесь не надо было думать, надо было делать то, к чему они привыкли и что им нравится. Обе команды очень хорошо справились с заданием, хотя скороговорки были выбраны абсолютно другие, не знакомые ученикам до этого.

Станция 6. Заключительная станция квеста. Изначально, была идея спрятать по помещению изображения членов королевской семьи, но решение было изменено, так как был риск, что участники не найдут некоторые портреты, или потеряют, тогда бы квест зашел в тупик. Поэтому, ребята получили конверты, но внутри всё было вперемешку, что вызвало некие сложности, но ученики справились с заданием. Обе команды очень быстро восстановили первую часть семейного древа, где были королева Елизавета I и II, принц Чарльз, принцесса Диана, принц Генри – знакомые каждому личности. Но ребята дольше думали над расставлением портретов таких

королевских личностей, как принцесса Евгения, принцесса Шарлотта, принц Эдвард. Данный факт может быть связан с тем, что в ходе изучения данной темы на уроках большее внимание уделялось именно «основателям» королевской семьи, кого ребята прекрасно запомнили.

Результаты выполнения квеста могут быть представлены в виде устного выступления, коллажа, рисунков, портфолио. Все зависит от фантазии и творческих способностей участников.

Творческая работа в определенном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика. Как и в заданиях типа проекта, ограничения являются ключевыми, и они будут отличаться в зависимости от творческого продукта. Такие ограничения могут касаться: исторической точности; соблюдения художественного стиля; использования принятых стандартов; внутренней согласованности; ограничений на размер, жанр и др.

Что касается творческой работы в данном квесте, она безусловно была. На последней станции («Big Family») каждая из команд получила по плакату с нарисованным деревом. Именно на это дерево нужно было разместить портреты всех членов королевской семьи согласно их генеалогическому древу. Также, участники команд должны были нарисовать на плакате рядом с каждым членом семьи что-то, что выделяет его среди других (например, одна из команд нарисовала большое сердце рядом с портретом принцессы Дианы). Таким образом, по итогу получилось два плаката с различными рисунками, которые все вместе потом сравнивали и обсуждали.

В целом опыт практического использования активизирующих квест-игр показывает, что они хорошо воспринимаются воспитанниками и специалистами. Более того, идея квеста идеально подходит для проведения детских праздников, дней рождений, когда дети, согласно маршрутным листам, сталкиваются с различными проблемами или персонажами, создающими проблемы, придумывают, как с ними справиться и в конце находят клад или попадают на пир в сказочный дворец.

Также ни один квест не обходится без рефлексии и оценочного этапа в конце. Оценивание – самый сложный этап. Нужно оценить результат коллективной работы и вклад конкретного участника. На этом этапе должна быть обеспечена прозрачность.

В итоге деятельность каждого участника оценена с нескольких позиций:

- оценка преподавателя;
- независимый результат, полученный в ходе тестирования;
- самооценка.

На данном этапе происходит награждение победителей и участников, выполнивших все условия квест-игры, пришедших первыми, а также заработавших большее количество «корон».

По итогу проведенного квеста было решено наградить всех не только сладкими призами и сертификатами, но и отличными оценками.

Что касается общих методических рекомендаций по проведению квеста, то первым этапом подготовки всегда будет формулировка основной идеи и цели. Нужно представлять себе главную идею всего квеста, которая может быть сформулирована как тезис, а может быть заложена в игровую интригу всего квеста. За основу игрового сюжета квеста можно брать литературное произведение (например, «Остров сокровищ»), события известного фильма (например, «Гарри Поттер») или самую простую сюжетную завязку (например, «выйти из лабиринта»).

После описания идеи и цели важно составить примерный список той информации, которую школьники должны получить, выполняя задания квеста. Следующий этап подготовки — собственно создание маршрутного листа. Основу маршрутного листа составляют задания (и тут нужно ориентироваться на уже имеющиеся у нас идею и цель, перечень фактической информации, а также на общий сюжет квеста), Если квест выполняется на большой территории, необходимо создать карту маршрута. Каждое задание выполняется в определённой точке (и нужно правильно

точки и задания соотнести). Эти точки необходимо нанести на карту, которая раздаётся всем школьникам вместе с заданиями. Карта может быть распечатанная или нарисована, цифрами на картах отмечаются номера заданий из маршрутного листа.

Задания должны показывать что-то необычное, интересное, вести школьника от зрительных наблюдений к получаемым знаниям и идеям. Хорошо, когда задания встраиваются в единый сюжет, перекликаются между собой, а в финале все ответы складываются у школьников в понятную фигуру (это может быть некоторая законченная идея, а может быть и игровой финал: собранная карта, нарисованный цельный рисунок, найденный предмет и т.д.)

Обучающиеся в процессе работы над таким квест-проектом постигают реальные процессы, проживают конкретные ситуации, приобщаются к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, школьник учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию[12].

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом. За ней – будущее.

Вывод по главе 2

В современном мире одной из задач учителя является развитие мотивации у учеников к предмету, поиск интересных методик преподавания. Таким образом, урок не только должен состоять из традиционных приемов обучения, но и из новых, интересных приемов.

На уроке английского языка с шестым классом был апробирован метод квеста при обобщении страноведческой темы и изучения королевской семьи «How much do we know about Britain?». Целью данного урока было применение полученных знаний во время предыдущих уроков по данной теме. Задачами данного квеста являются: последовательное выполнение заданий на 6 разных станциях, расположенных по всей гимназии. При выполнении заданий каждой «станции» ученики получали «золотые короны», которые в конце выполнения всех заданий обе команды подсчитывают и выясняют у кого больше. Цель квеста была достигнута, ученики получили максимум из данного урока, таким образом, интересно и полезно.

Заключение

В ходе выполнения работы была достигнута цель и решены все задачи.

Рассмотрев понятие и сущность образовательных квестов, можно сказать, что их использование содействует:

- организации учебного процесса на основе проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;

- планированию субъектного педагогического взаимодействия учителя и обучающихся, способствующего формированию у школьников познавательной мотивации и универсальных учебных действий;

- стимулированию использования электронных гаджетов и Интернет-ресурсов в образовательном процессе;

- четкому структурированию занятия с учетом элементов квеста и их содержательного наполнения;

- оптимизации работы педагога по подготовке к занятию, как по времени, так и по усилиям;

- подготовке методических материалов по трансляции разработанных образовательных квестов для уроков и внеурочной деятельности.

Применение квест-технологий при обучении иностранным языкам способствует развитию навыков аудирования и чтения на иностранном языке, поиску решений проблемных ситуаций, активизирует логическое и творческое мышление, способствуя его всестороннему развитию.

Использование квест технологии в обучении иностранным языкам даёт однозначно положительные результаты, но требует определённой подготовки и опыта от учителя и от учеников.

Выявленные преимущества и недостатки использования квест-технологий позволили сделать вывод, что они создают условия для гармоничного развития личности, обеспечивают успешное усвоение знаний,

умений и навыков, необходимых в дальнейшей жизни и являются тем инструментом, при помощи которого учитель может формировать у ученика навыки и умения человека XXI века.

Список использованных источников

- 1 Федеральный закон от 29.12.2012 N273-ФЗ (ред. от 21.07.2014) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 21.10.2014).
- 2 Федеральный компонент государственного стандарта общего образования (в ред. Приказов Минобрнауки России от 03.06.2008 N164, от 31.08.2009 N320, от 19.10.2009 N427, от 10.11.2011 N2643, от 24.01.2012 N39, от 31.01.2012 N69).
- 3 Аксенова Н.И. Системно-деятельностный подход как основа формирования метапредметных результатов: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). — СПб.: Реноме, 2012. — С. 140-142.
- 4 Аляева Н. А. Сокровища капитана Флинта // Читаем, учимся, играем. 2016. № 4. С. 8-12.
- 5 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.
- 6 Бабушкина А. Квестодел. Замысел: методический журнал для учителей начальной школы. 2014. № 5/6. С. 58-60.
- 7 Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие: Флинта: Наука, 2005.
- 8 Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. URL: <http://ito.bitpro.ru> (дата обращения: 20.05.2018).
- 9 Гончарова Н.Ю. Новые информационные технологии на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе [Электронный ресурс]. / Вуз

культуры и искусств в образовательной системе региона. URL: http://www.acis.vis.ru/8/4/1_5/4.htm (дата обращения: 20.05.2018).

10 Жебровская О.О. Международный вебинар «Живые квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html> (дата обращения: 20.05.2018).

11 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> (дата обращения: 20.05.2018).

12 Калугина Ю.В., Мустафина А.Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2015. Т 13. С. 3496–3500. [Электронный ресурс]. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm> (дата обращения: 20.05.2018).

13 Коркунова Н.В. Британия и британцы: Информационно-литературный квест. 5-7 классы. Часть 2 (заключительная). 2017. № 4. С. 89-93.

14 Коркунова Н.В. Британия и британцы: Информационно-литературный квест. 5-7. 2017. № 3. С. 81-95.

15 Литвяк Е. Игра – квест «Пять ключей от страны знаний». Посвящение в первоклассники: Игра и дети. 2016. № 5/6. С. 2-5.

16 Мельникова Т. Долгий ли век у «живого квеста»? Библиотека. 2016. № 8. С. 57-60.

17 Несова С. С. Внимание на экран: Читаем, учимся, играем. 2017. № 4. С. 107-110.

18 Ноготкова А. Г. «Почтальон спешит по свету»: Читаем, учимся, играем. 2017. № 10. С. 82-88.

19 Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная

интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 20.05.2018).

20 Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 272 с.

21 Савченко Е.А. В поисках городских сокровищ: Современная библиотека. 2017. № 9. С. 68-71.

22 Степанова И.Ю. Особенности организации обучения в условиях интенсивного освоения информационных технологий // Тезисы доклада на всероссийской научно-практической конференции «Российская школа и Интернет», Санкт-Петербург, 2001.

23 Черныш О.Е. Квест – забава для веселой перемены?: Педагогическая мастерская. Все для учителя!. 2016. № 3. С. 45-48.

24 Чудинова В.П. Чтение «компьютерных мальчиков»: результаты исследования / [Электронный ресурс]. / URL: <http://net.teacher.fio.ru/news.php> (дата обращения: 20.05.2018).

25 Шалимова В. И. Поэтический калейдоскоп: Читаем, учимся, играем. 2017. № 9. С. 39-42.

26 Шевцова О. Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение: ИТО-2008 / Секция III / Подсекция 2 Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), г. Владивосток. [Электронный ресурс]. / URL: <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html> (дата обращения: 20.05.2018).

27 Возрастные особенности детей. 2015. [Электронный ресурс]. URL: <https://studfiles.net/preview/2231636/> (дата обращения: 5.06.2018).

28 Инглекс. 4 лучших учебника по английскому языку: наш обзор. 2015. [Электронный ресурс]. URL: <http://englex.ru/4-best-textbooks-detailed-review/> (дата обращения: 20.05.2018).

29 Englishearly. 7 лучших учебников английского языка для детей/ 2015. [Электронный ресурс]. <http://englishearly.ru/luchshie-uchebniki-angliyskogo-yazyka-dlya-detey/> (дата обращения: 20.05.2018).

30 EnglishDom. Лучшие учебники для изучения английского языка. 2016. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.englishdom.com/blog/luchshie-uchebniki-dlya-izucheniya-anglijskogo-yazyka/> (дата обращения: 20.05.2018).