

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
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

Сосна Анна Александровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема: Квест-технология как дидактическое средство формирования
иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся

Направление подготовки **44.03.01** Педагогическое образование

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

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

канд.пед.наук, доцент Майер И.А.

« 5 » 06 2019г. _____

Руководитель

канд.пед.наук, доцент Лукиных Ю.В.

Дата защиты « 20 » 06 2019г. _____

Обучающийся

Сосна А.А.

« 6 » 05 2019 г. _____

Оценка _____

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
1. Теоретические аспекты квест-технологии как дидактического средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции	6
1.1. Понятие квеста как педагогической технологии .6	
1.2. Виды и структура квестов.....	9
1.3. Сущность иноязычной коммуникативной компетенции	14
Выводы по главе 1.....	19
2. Применение квест-технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции для обучающихся нового поколения.....	21
2.1. Особенности обучающихся нового поколения.....	21
2.2. Методика работы над квестом.....	25
2.3. Рекомендации по применению квестов для формирования иноязычной коммуникативной компетенции	38
Выводы по главе 2.....	41
Заключение	43
Список использованных источников.....	44
Приложение А.....	48

Введение

Ключевое условие реализации ФГОС – системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим педагогам необходимо использовать современные образовательные технологии деятельностного типа. К такому типу технологий относятся и образовательные квесты.

Тенденция к применению квеста в обучении гуманитарным дисциплинам, в частности, в преподавании иностранных языков, обусловлена тем, что он развивает критическое мышление, умение сравнивать, анализировать, классифицировать информацию. У учащихся повышается мотивация, поскольку они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к повышению 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.

Нынешние школьники – это дети мультимедийных технологий, это поколение Z. Перед современной педагогической наукой на сегодняшний момент стоит цель – заинтересовать поколение Z, поспособствовать им в осознании важности обучения, содействовать в самореализации каждого ученика, развить потребность в самостоятельной творческой и исследовательской деятельности, оснастить необходимыми умениями и навыками. Достичь эту цель и помогают образовательные квесты.

Жизнь показывает, что поколение Z лучше усваивает знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования полученной информации. Работая над таким проектом как квест ученики нового поколения реализуют свои потребности и интересы: учатся самостоятельно добывать знания, осознанно применять их в практической деятельности, работать в команде, быстро и четко находить решение учебных проблем и задач, самостоятельно

отыскивать информацию и критически смотреть на нее, собирать, анализировать, обобщать и представлять данные, реализуют свои потребности и способности к саморазвитию.

Что касается актуальности самой темы работы, следует сказать, что современное поколение во многом отличается от родителей и прародителей. Сегодняшние дети и подростки родились в реалиях наиболее полной включенности человека в цифровое общество. Из всего этого следуют определенные требования к изучению нового поколения, его характеристик, особенностей получения образования. Важно понять, как включенность в информационные процессы влияет на ценности, установки, и может ли такая технология, как квест, поспособствовать образованию. Безусловно, изучение особенностей нового поколения становится все более актуальным, так как и педагоги, и психологи всерьез обсуждают как учить и какими методами учить детей – представителей цифрового поколения.

Объект исследования – квест-технологии в процессе обучения иностранным языкам.

Предмет исследования – применение квест-технологии как дидактического средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.

Цель исследования – изучить особенности применения квест-технологий и апробировать их в качестве дидактического средства при формировании иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся нового поколения.

Задачи, которые необходимо решить в ходе исследования:

- рассмотреть понятие и сущность квестов, их виды и структуру;
- изучить особенности обучающихся нового поколения;
- выявить преимущества и недостатки использования квест-технологий;
- разработать рекомендации по эффективному применению квест-технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся нового поколения.

Теоретической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных ученых, таких как И.В. Алещанова [Алещанова, Фролова, 2010], М.В. Андреева [Андреева, 2004], Е.И. Багузина [Багузина, 2010], И.С. Башмакова [Башмакова, 2015], И.Л. Бим [Бим, 2007], Я.С. Быховский [Быховский], А.В. Василенко [Василенко, 2016], М.Н. Вятютнев [Вятютнев, 1977], Dodge [Dodge, 1999], Дольгирева [Дольгирева, Портников, 2018], И.А. Зимняя [Зимняя, 2003], Е.А. Игумнова [Игумнова, Радецкая, 2016], А.А. Каравка [Каравка, 2015], М.Н. Кичерова [Кичерова, Ефимова, 2016], Дж. Коатс [Коатс, 2011], А.А. Леонтьев [Леонтьев, 1998], Н.В. Матвеева [Матвеева, 2014], О.Г. Мельник [Мельник, 2010], А.А. Миролюбов [Миролюбов, 2010], Н.В. Николаева [Николаева, 2002], С.А. Осяк [Осяк и др, 2015], Н.П. Таюрская [Таюрская, 2015], Е.М. Шульгина [Шульгина, Обдалова, 2013], А.Н. Щукин [Щукин, 2004], Vachman [Vachman, 1990] и др.

Методы исследования: анализ литературы по выбранной проблеме исследования, анализ научных статей, поисковый метод, описательный метод.

Практическая значимость исследования заключается в практическом применении образовательных квестов для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся нового поколения.

1. Теоретические аспекты квест-технологии как дидактического средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции

1.1. Понятие квеста как педагогической технологии

В системе общего образования реализуется ФГОС (Федеральный государственный образовательный стандарт) на основе системно-деятельностного подхода, который на сегодняшний день является приоритетным. Цель современного образования – создать условия, которые содействовали бы личностному развитию и благополучной социализации обучающихся. Среди таких требований к условиям организации учебного процесса можно выделить обновление и модернизацию педагогических технологий [Игумнова, 2016, с. 71].

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. Педагогическая технология предполагает соответствующее научное проектирование, при котором эти цели задаются достаточно однозначно и сохраняется возможность объективных поэтапных измерений и итоговой оценки достигнутых результатов [Миролюбов, 2010, с. 330].

Педагогическая технология – это последовательная, взаимообусловленная система действий педагога, связанных с применением той или иной совокупности методов воспитания и обучения, осуществляемых в педагогическом процессе с целью решения различных педагогических задач: структурирование и конкретизация целей педагогического процесса; преобразование содержания образования в учебный материал; анализ межпредметных и внутрипредметных связей; выбор методов, средств и организационных форм педагогического процесса и т.д. [Сластенин и др., 2013, с. 273].

Педагогическая технология – это описание процесса достижения планируемых результатов обучения [Волков, 1989, с. 38].

В нашей работе мы будем придерживаться следующего определения педагогической технологии. Педагогическая технология – это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя [Монахов, 1997, с. 83].

Выделяют следующие признаки педагогической технологии:

1. Ясная и четкая постановка целей обучения, направленность всех этапов обучения на их гарантированное достижение.
2. Гибкое управление процессом обучения через посредство деления процесса на отдельные этапы и за счет постоянной мотивации обучающихся.
3. Мгновенная обратная связь на основе постоянного контроля за достижениями обучающихся.

К педагогическим технологиям, которые полностью отвечают современным требованиям, можно отнести и квест-технологию.

За последние 10-15 лет огромную популярность приобрели поисковые виды игр, часто называемые общим термином «квесты» (от англ. Quest – поиски). Данный термин обозначает игры, требующие от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined, но может и дать несколько исходов, которые зависят исключительно от игроков. Принимая во внимание этот факт, педагоги со всего света активно используют или пытаются использовать новые технические достижения в учебных целях.

Квест – это вызов, целенаправленный поиск, приключение, игра, в которой игроку нужно проявить смекалку и сообразительность, чтобы добраться до главного приза, и который связан с приключениями или игрой [Каравка, 2015, с. 18].

Также понятием квест обозначают разные виды online и off-line игр,

которые разворачиваются в реальном или виртуальном пространствах. Это специальная форма игровой деятельности, которая требует от участников выполнения определенных задач. В современных условиях квест становится развлечением, видом социальной коммуникации, активным отдыхом для молодежи.

Квест можно обозначить как вид интеллектуальной игры, которая разворачивается в специально созданном помещении. Задача участников – выбраться из помещения как можно быстрее. Для этого им необходимо решать загадки и специальные головоломки. Отличительной особенностью таких игр является то, что участникам необходимо максимально скоро адаптироваться в новых условиях, и уметь принимать нестандартные решения.

Квест – это совершенно новая форма как обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее. «Живой» квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками, невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует коммуникацию и служит хорошим способом сплотить играющих. «Живые» квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей [Андреева, 2004, с. 20].

Квест объединяет в себе элементы творчества, дискуссии и сюжетно-ролевой игры. Как правило, каждый квест уникален, не только по форме, но и по содержанию. В квестах всё зависит от участников, поэтому одинаковый сценарий может привести к совершенно разным исходам.

В образовательном процессе квест – это проблема, которая реализует образовательные задачи, для выполнения которых учащимся необходимо осуществить поиск информации, но отличающаяся от учебной проблемы

элементами игры и наличием сюжета. Целями квестов, как правило, являются всевозможные поиски чего-либо или отгадывания [Дольгирева, Портников, 2018, с. 33].

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

Педагоги и общеобразовательных школ, и 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.

Таким образом, можно сделать вывод, что образовательный квест – это 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, 2016, с. 8].

1.2. Виды и структура квестов

Квесты можно разделить на такие виды как:

- интеллектуальные Интернет- головоломки (веб-квесты);
- оффлайн головоломки (игры в альтернативной реальности);
- онлайн квесты (вид компьютерной игры);
- поисковые игры на местности (городское ориентирование).

Игры в альтернативной реальности, или AlternateRealityGames, – это интерактивное повествование, которое в качестве платформы для игры использует реальный мир. Основной принцип – «Это не игра». Данный принцип предполагает, что игра не должна выглядеть игрой. Например, номера телефон, которые упоминаются в игре, должны на самом деле

существовать и работать. Ход игры контролируется самими разработчиками, а не искусственным интеллектом, как это происходит в онлайн играх. Игроки напрямую взаимодействуют и общаются с персонажами игры в сети Интернет, помогая им решать различные головоломки, задачи и проблемы.

Онлайн квесты – один из самых популярных и распространенных категорий компьютерных развлечений. Первые игры появились еще в семидесятые года прошлого века, это были простейшие проекты, совершенно отличающиеся от современных квест игр. Современный квест отличается прекрасной графикой, сложными головоломками, хорошей музыкой и спецэффектами, которые предают игре особую зрелищность.

Городское ориентирование – вид спорта, который включает в себя элементы интеллектуальной игры. Цель для участников – за кратчайшее время найти контрольные пункты, заданные организаторами. Это могут быть и адреса, и названия, и схемы, и фотографии. В зависимости от правил, городское ориентирование может разрешать разные виды транспорта: автомобили, общественный транспорт, велосипед. На других же соревнованиях квест допускается проходить только пешком.

Отдельно следует выделить веб-квест. В настоящее время под веб-квестом (от англ. WebQuest) понимают некий проект, информацию для которого ученики находят на различных веб-сайтах [Кузнецова, 2016, с. 51]. Перед учеником ставится проблема, решение которой он должен отыскать, используя материалы в Интернете. Некоторые ссылки на источники даются самим преподавателем, некоторые учащиеся должны найти самостоятельно, пользуясь обычными поисковыми системами. Итогом данного квеста может являться почти все что угодно: собственные веб страницы, творческие работы в разных формах – печатных, устных, электронных. Я. С. Быховский отмечает, что образовательный веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу [Быховский].

Данный термин впервые был введен в 1995 году Берни Доджем (BernieDodge) – профессором образовательных технологий университета в

Сан-Диего. Додж говорил: «Веб-квест – это деятельность, ориентированная на поиск, при которой вся информация, которой оперирует обучающийся, или ее часть, поступает из интернет-источников, факультативно дополняясь видеоконференцией» [Dodge, 1999].

Веб-квесты разрабатываются для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельный предмет, проблему, тему, но могут быть и межпредметными.

Среди наших отечественных педагогов мы можем найти следующие толкования веб-квеста:

- вид учебных материалов;
- образовательный сайт для самостоятельной работы учеников по определенной теме;
- деятельность, направленная на решение определенной проблемы, где вся информация или ее большая часть берется из ресурсов сети Интернет;
- сценарий проектной деятельности по любой теме с использованием Интернета [Николаева, 2002, с. 82].

Берни Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов: по длительности выполнения; по предметному содержанию; по типу заданий, которые обучающиеся выполняют в процессе квеста.

По длительности выполнения веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Цель краткосрочных квестов – получение новых знаний и их интеграция. Результатом такого квеста будет являться переработка большого объема информации, с которым необходимо справиться ученику. Такой проект может длиться от одного до трех уроков. В свою очередь, цель долгосрочного проекта – не просто получение знаний, а их расширение и уточнение. Результатом такого квеста может быть глубокий анализ и четкое понимание темы. Как правило, такой проект длится от недели до целого месяца.

По типу заданий, выполняемых учащимся, квест может быть: пересказ, компилятивное задание, загадка, журналистское задание, конструкторское задание, творческое задание, решение спорных проблем, убеждающее задание, самопознание, аналитическое задание, оценочное задание и научное задание.

По структуре сюжета квесты подразделяют на следующие виды:

1. Линейный. Это квест, задания которого участникам необходимо проходить только в строго установленной последовательности. То есть игроки не могут пропустить какую-либо головоломку, даже если уже довольно длительное время бьются над ее решением. Иначе это нарушит ход игры, и игра не будет пройдена. В данном случае решение одной задачи дает возможность решать следующую.

2. Штурмовой квест или нелинейный квест – это квест, задания в котором могут быть решены в любом порядке. То есть если участники чувствуют, что тратят слишком много времени на решение задачи, они могут оставить ее.

3. Кольцевой. По сути, это тот же линейный квест, только участие принимают сразу несколько команд, и начинают игру они с разных точек [Осяк и др, 2015, с. 23].

В своих работах Берни Додж описывает структуру веб-квеста. Но данная структура всего лишь основа, при необходимости учитель может изменять ее по своему усмотрению в соответствии с уровнем подготовки учеников, их возрасту и интересам.

Структура веб-квеста:

1. Введение. Во введении учитель должен четко ясно обозначить цель квеста, главных героев, план работы, сценарий, условия выполнения квеста. На этом этапе очень важно побудить и подготовить учеников, создать мотивацию.

2. Задание. Задание должно быть обязательно сформулировано в виде проблемы, решение которой ученикам необходимо отыскать. Проблема должна быть четко формулирована, иметь познавательную ценность, быть

посильной, интересной, и самое главное, выполнимой. Учителю необходимо заранее определить результат, который ученики должны получить.

3. Информационный материал. Учителем выдается список ресурсов, но должны быть представлены не только Интернет-источники, а также печатные издания: статьи из журналов, учебные пособия, дополнительная литература и так далее. Весь материал должен быть актуальным, оригинальным и разнообразным.

Отбирая материал, учителю необходимо быть уверенным, что:

– в выбранном им Интернет-ресурсе не содержатся слова, грамматические конструкции и выражения, которые могут вызвать затруднения у обучающихся;

– учитель может доверять данному источнику и знает, кто является автором информации;

– выводы и аргументы автора надежны, то есть основаны на достоверных источниках;

– информация на Интернет-ресурсе размещена недавно и не является устаревшей;

– отобранные материалы способствуют обогащению учеников и развитию их личностей.

4. Описание критериев работы. Учителю необходимо объяснить ученикам параметры оценки квеста. Желательно начислять баллы, фишки, монетки, значки и так далее.

5. Руководство к действию. Ученикам необходимо ясно понимать, как организовать и представить всю собранную информацию. Учитель может задавать наводящие вопросы, раздать план работы, сделать некоторые клише.

6. Заключение. На данном этапе суммируется весь опыт, полученный при прохождении квеста. Учитель может задать риторические вопросы, которые смотивируют учеников на дальнейшую самостоятельную работу.

Подводятся итоги [Матвеева, 2014, с. 46]

Таким образом, мы выяснили, что существует несколько видов квестов: веб-квесты, игры в альтернативной реальности, городское ориентирование и онлайн квесты. Подробнее мы остановились на веб-квестах, выявили их классификацию и структуру.

1.3. Сущность иноязычной коммуникативной компетенции

Одним из главных векторов развития образования в Российской Федерации на данном этапе является ориентация оценки результата на развитие компетенций, которые характеризуют способность будущего специалиста действовать в разных, в том числе проблемных и творческих ситуациях. Принятые Федеральные государственные образовательные стандарты предъявляют новые требования к построению образовательного процесса, которые обусловлены переходом от традиционного единства «знания-умения-навыки» к практикоориентированному макету, в основе которой лежит компетентностный подход. Данный подход изменил цель образования, которая сейчас заключается в развитии личности, в том числе развитие иноязычной коммуникативной компетенции. Понятие «коммуникативная компетенция» в литературе крайне неоднозначно, что затрудняет возможность теоретических обобщений в этой области, а явление «иноязычно коммуникативная компетенция» - сложное и многокомпонентное.

Необходимо отметить, что термин «компетенция» широко используется в разных сферах как научной, так и практической деятельности. Данное понятие имеет огромное количество значений, в зависимости от людей, которые его используют, их целей и контекста, в котором термин будет употребляться. По мнению К. Кин, компетенцию можно сравнить с пальцами одной руки (навыки, знания, контакты, опыт, ценности), которые связаны с ладонью и контролируются нервной системой, управляющей рукой в целом

[Keen, 1992, с. 115].

Впервые термин «коммуникативная компетенция» ввел этнолингвист Делл Хаймс. Он связал лингвистическую компетенцию с её социолингвистической применимостью в разных ситуациях реальной жизни. Коммуникативную компетенцию Д. Хаймс определяет как внутреннее знание ситуационной уместности языка; как способности, позволяющие быть участником речевой деятельности [Hymes, 1972, с. 270].

Практически в то же время советский ученый М. Н. Вятютнев также ввел в научный обиход термин «коммуникативная компетенция». Ученый выделял два вида компетенций: языковую и коммуникативную. Под языковой компетенцией он понимает приобретенное интуитивное знание небольшого количества правил, которые лежат в основе построения глубинных структур языка, преобразуемых в процессе общения в разнообразные высказывания. В свою очередь под коммуникативной компетенцией автор предложил понимать как выбор и реализацию программ речевого поведения в зависимости от способности человека ориентироваться в той или иной обстановке общения; умение классифицировать ситуации в зависимости от темы, задач, коммуникативных установок, возникающих у учеников до беседы, а также во время беседы в процессе взаимной адаптации [Вятютнев, 1977, с. 40].

А. Холлидей определяет коммуникативную компетенцию как внутреннюю готовность и способность к речевому общению [Невирко, 2003, с. 55]. Коммуникативная компетенция, по мнению И. А. Зимней, это «сформированная способность человека выступать в качестве субъекта коммуникативной деятельности общения» [Зимняя, 2003, с. 35].

Теперь обратимся к понятию «иноязычная коммуникативная компетенция».

По мнению Н.Л.Гончаровой, иноязычная коммуникативная компетенция есть определенный уровень владения «техникой» общения, усвоение определенных норм, стереотипов поведения, результат научения.

Иноязычная коммуникативная компетенция – приобретенная в процессе

обучения личности способность к реализации коммуникативно целесообразных моделей иноязычно речевого поведения в различных коммуникативных ситуациях [Алещанова, Фролова, 2010, с. 88].

А.А. Леонтьев определяет иноязычную коммуникативную компетенцию как способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями и ситуацией общения в рамках той или иной сферы деятельности [Леонтьев, 1998, с. 17].

Проанализировав все вышеперечисленные определения, в данном исследовании мы будем рассматривать иноязычную коммуникативную компетенцию как способность действовать в режиме вторичной языковой личности в разнообразных социально детерминированных ситуациях, готовность к осуществлению межкультурного взаимодействия [Красильникова, 2009, с. 180].

Рассмотрим далее компонентный состав иноязычной коммуникативной компетенции.

М.З. Биболетова предлагает следующий состав коммуникативной компетенции:

1. Речевая компетенция – умения в говорении, аудировании, чтении и письменной речи.
2. Языковая компетенция – владение произносительной, лексической и грамматической сторонами речи, а также владение графикой и орфографией.
3. Социокультурная компетенция – владение знаниями о стране изучаемого языка, а также умение использовать данные знания и умение представить свою страну и ее культуру.
4. Компенсаторная компетенция – умение выходить из положение, искать синонимы и аналоги в случае дефицита языковых средств при получении и передачи информации.
5. Учебно-познавательная компетенция – общие и специальные умения, способы и приемы самостоятельного изучения языка и его культуры [Биболетова и др., 2005].

Н.П. Таюрская выделяет следующую классификацию состава иноязычной коммуникативной компетенции:

1. Языковая/лингвистическая – возможность осуществлять высказывания на иностранном языке на основе полученных знаний; понимание языка как целостной системы; умение использовать грамматически правильные формы и синтаксические построения и понимать смысловые отрезки в речи, организованные в соответствии с существующими нормами иностранного языка. Лингвистическая компетенция является основным компонентом коммуникативной компетенции. Без знаний слов, правил, правил построения предложений, грамматических форм коммуникация невозможна.

2. Дискурсивная – совершенствование всех четырех видов речевой деятельности: говорения, аудирования, чтения, письма; умение планировать свое речевое общение. Учащиеся учатся свободно и бегло говорить, понимать слышимую речь. Главная задача учителя – обеспечить хорошую практику живого общения.

3. Стратегическая (компенсаторная) – специальные умения и навыки, которые позволяют в различных ситуациях компенсировать недостаточные знания языка.

4. Социокультурная – знания о культурных и национальных особенностях умение выделить общее и специфическое в культуре родной страны и в культуре изучаемого языка.

5. Социальная – умение, желание и готовность взаимодействовать с незнакомыми людьми, умение владеть ситуацией [Таюрская, 2015, с. 85].

А.Н. Щукин определяет иноязычную коммуникативную компетенцию как способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность согласно целям и задачам общения в рамках той или иной сферы деятельности и выделяет следующее ее содержание:

1. Лингвистическая или языковая компетенция – владение знаниями о системе языка, о правилах использования единиц языка в речи и способность понимать чужие мысли и выражать свои как в письменной, так и в устной

речи

2. Речевая компетенция – знание способов формирования и формулирования мысли при помощи языка, которое обеспечивает возможность организовать и осуществить речевое действие

3. Социокультурная компетенция – знание учащимися национально-культурных особенностей страны изучаемого языка, их обычаев, этикета, привычек, истории, стереотипов, а также умение пользоваться этими знаниями в процессе общения

4. Социальная компетенция – желание и умение вступать в коммуникацию, способность ориентироваться в ситуации общения

5. Стратегическая или компенсаторная – восполнение учащимися пробелов в знании языка

6. Дискурсивная компетенция – способность учащегося использовать определенные стратегии для конструирования и интерпретации текста

7. Предметная компетенция – способность ориентироваться в содержательном плане общения в разных сферах человеческой деятельности

8. Профессиональная компетенция – способность к успешной профессиональной деятельности. [Щукин, 2004, с. 133]

В свою очередь И.Л. Бим говорит об иноязычной коммуникативной компетенции и определяет ее как способность и реальную готовность осуществлять иноязычное общение с носителями языка и приобщаться к культуре страны изучаемого языка, осознавать культуру своей страны и умение рассказать о ней в процессе общения. Автор включает в иноязычную коммуникативную компетенцию:

1. Языковую компетенцию (знание и владение языковыми средствами)

2. Речевую компетенцию (умение осуществлять речевую деятельность)

3. Социокультурную (владение фоновыми знаниями)

4. Компенсаторную (умение выходить из положения в случае

дефицита языковых средств)

5. Учебно-познавательную компетенцию (умение учиться) [Бим, 2007, с. 269].

Д.Хаймс в иноязычную коммуникативную компетенцию включает следующие компетенции: лингвистическую (правила языка); социально-лингвистическую (правила диалектной речи); дискурсивную (правила построения смыслового высказывания); стратегическую (правила поддержания контакта с собеседником).

Таким образом, проанализировав ряд работ, мы можем прийти к выводу, что единое мнение по поводу термина «иноязычная коммуникативная компетенция» до сих пор отсутствует, нет единого мнения и в определении компонентного состава иноязычной коммуникативной компетенции. Тем не менее, следует отметить, что все ученые сходятся во мнении, что структура иноязычной коммуникативной компетенции многокомпонентна, хотя их представления о ней существенно отличаются. Вместе с тем, первоначально к числу компонентов все ученые относили языковую, речевую и социокультурную.

Выводы по главе 1

На основании рассмотренного теоретического материала по исследованию квестов, было установлено следующее:

1. Педагогическая технология – это средства и методы, которые позволяют успешно реализовывать учебные задачи.

2. Квест – это игра, в которой участнику нужно проявить интеллектуальные способности, смекалку, творчество и сообразительность, чтобы успешно завершить игру.

3. Квест как педагогическая технология – это технология, которая состоит из задания или проблемы и включает в себя черты ролевой игры, ресурсами которой являются ресурсы сети Интернет.

4. Квесты можно разделить на такие виды как: веб-квесты, оффлайн головоломки, онлайн квесты, поисковые игры на местности

5. Иноязычная коммуникативная компетенция – приобретенная в процессе обучения личности способность к реализации коммуникативно целесообразных моделей иноязычно-речевого поведения в различных коммуникативных ситуациях.

2. Применение квест-технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции для обучающихся нового поколения

2.1. Особенности обучающихся нового поколения

Впервые о теории поколений заговорили американские ученые-демографы Нейл Хоув и Вильям Штраус. Свои идеи они представили в книге «Поколения» в 1991 году, которая вызвала споры и даже дебаты, относительно ее научности, качества данных и аргументации, приводимых авторами. Более того, до сих пор ученые не могут прийти к единому мнению по поводу теории поколений.

Что же такое поколение? По мнению сторонников данной теории, поколение – это группа людей, которые родились в определенный возрастной период, были подвержены влиянию одних и тех же событий и особенностям воспитания, с примерно одинаковыми ценностями. Живя, мы не замечаем этих ценностей, но именно они влияют на наше поведение. Соответственно, люди одного поколения примерно одинаково общаются, ставят цели, решают конфликты, развиваются, покупают и так далее.

Сейчас в нашей стране живут и работают представители следующих поколений:

- Поколение GI (1900-1923г.р)
- Молчаливое поколение (1923-1943 г.р)
- Поколение Беби-Бумеров (1943-1963 г.р)
- Поколение X (1963-1984 г.р)
- Поколение Y (1984-2000 г.р)
- Поколение Z (~ 2000 г.р)

В нашем исследовании нас интересует последнее поколение, поколение Z, которое также называют цифровым поколением или потерянным поколением. Как ни странно, ни у социологов, ни у демографов нет единого

мнения о том, кого считать поколением Z. Они утверждают, что граница зависит от уровня развития страны, в которой родились молодые люди. Многие западные социологи называют первыми «зэтами» тех, кто родился в 1991 году – в год появления всемирной сети. Другие же ведут отсчет только с 2000 года, когда Интернет получил широкое распространение. В общем, цифровое поколение – это подростки и молодые люди от 10 до 20 с небольшим лет.

Поколение Z – это дети мультимедийных технологий. Это поколение, которое родилось в информационном обществе. То, что предыдущие поколения называли «технологиями будущего», для поколения Z уже настоящее. Именно этот факт отличает цифровое поколение от всех предыдущих.

Рассмотрим особенности детей поколения Z.

1. Клиповое мышление.

Клиповость – это способность краткого и яркого восприятия мира через короткий и красочный посыл, который воплощен в форме видеоклипа, музыкального или рекламного ролика, ленты новостей и так далее. Клип подразумевает под собой вмещение объема информации в короткий ролик, длиной от нескольких секунд до нескольких минут. Во-первых, в клипе отсутствует длительность. Результат достигается почти мгновенно. Во-вторых, из клипа выпадают целые звенья, поэтому вовсе исключается такой фактор, как связь и преемственность событий. Из всего вышеизложенного следует, что клиповое мышление – это процесс отражения разных свойств объекта, но без учета связи между ними, характеризующийся фрагментарным информационным потоком, алогичностью и отсутствием целостной картины мира. Можно провести параллель с образованием, когда на уроке ученик не может сосредоточиться и внимательно слушать учителя более 10 минут, особенно если информация ему не интересна. Он устает и утрачивает свое внимание и переключается на другое любое занятие. Однако клиповое мышление обладает не только недостатками. Клиповость – это развитие одних

навыков за счет других. Например, дети могут слушать музыку, общаться в мессенджерах, редактировать фотографии, листать ленту новостей и при этом делать уроки. Разумеется, в таком случае качество домашней работы страдает.

2. Гиперактивность.

Гиперактивность является результатом клипового мышления. С первых лет жизни на детей обрушивается огромное количество информации, которое в последствии приводит к нарушениям в развитии нервной системы. Именно поэтому дети менее послушны, повышено возбудимы, впечатлительны и непоседливы. Этим детям очень трудно сосредоточиться на чем-то одном, трудно удержать внимание, соответственно, они расторможены и гиперактивны. Да, эти черты со временем сглаживаются, но все-таки в будущем нас ждет общество гиперактивных детей.

3. Склонность к аутизации.

В данном случае речь идет не об аутизме в виде расстройства, а о доклинических случаях аутизма, об аутизации как способе взаимодействия друг с другом. С самого детства люди погружены только в себя, в виртуальный мир, в мир фантазий. Они не способны общаться с окружающими, они лучше отправят СМС, чем сделают звонок.

4. Инфантилизм.

Инфантильность проявляется в том, что взрослые люди зачастую ведут себя по-детски, не осознавая этого. Соответственно, подростки менее ответственные, менее исполнительны, они не могут признать свою вину.

5. Размытые жизненные принципы

У нового поколения возникает размытие жизненных принципов и ориентиров. Происходит это из-за быстрого изменения жизни, вследствие которого жизненные принципы, да и стиль жизни быстро устаревают. Также причиной этому может быть конфликт отцов и детей. Разрыв поколений становится все больше, то, что дети должны перенимать от родителей – жизненный опыт, ценности, взгляды, они, как правило, отбрасывают. Жизненные принципы старших поколений для молодежи становятся

неактуальными. И последнее, объем информации. Если раньше были какие то стандарты, например, за жизнь человек должен построить дом, посадить дерево и вырастить сына, то сейчас стандартов нет. Каждый вправе сам выбрать свои цели и ориентиры [Коатс, 2011, с. 63].

Автор книги «Поколения и стили обучения» ДжулиКоатс вывела несколько особенностей обучения поколения Z:

- Ученик в центре внимания. Можно смело заявить, что педагогика 21 века – это лично-ориентированная педагогика. Но к сожалению, лишь на начальном этапе обучения уделяется внимание личным качествам каждого ученика и их реализации.

- Кооперация вместо конкуренции. Коатс уверена, что сегодняшние подростки – командные игроки. Они осознают ценность сотрудничества, а преподаватель – организатор учебной деятельности, который обеспечивает потребности учеников.

- Применимость знаний. Цель учеников нового поколения – получить и усвоить только ту информацию, значимость которой очевидна. Их мотивация напрямую зависит от понимания того, где и как они смогут применить знания.

- Время – главная ценность. Зачастую возможность тратить время эффективно становится главным аргументом для ученика. Если затраты времени слишком велики, ученик или просто откажется от информации, или будет искать ее где то еще.

- Главное- результат. Учащиеся не умеют и не хотят наслаждаться процессом обучения, им важен результат.

- Диалог. Важнейшей составляющей современного обучения является диалог – диалог ученика с педагогом, диалог с одноклассниками. В традиционных учебных заведения достаточно возможностей для диалога, ведь ученики и учителя встречаются лицом к лицу. Более того, современные

школьники поддерживают связь и за пределами школы, они всегда могут связаться с учителем и одноклассниками.

- Визуализация. Не секрет, что представители поколения Z в разы лучше усваивают визуальную информацию. В идеале информация должна быть донесена в яркой и красочной форме.
- Обратная связь. Ученикам нового поколения всегда хочется знать, верно ли они понимают материал, допускают ли ошибки, верны ли их предположения и так далее.
- Награды. Цифровое поколение не может ждать, оно хочет здесь и сейчас, они хотят, чтобы их желания удовлетворялись как можно быстрее. За каждый конкурс они привыкли получать награды, за состязание призы, под их фотографиями собираются лайки и репосты, что тоже является некой наградой [Коатс, 2011, с. 89-91].

Итак, мы выяснили некоторые особенности обучающихся нового поколения, например, клиповость мышления, гиперактивность, склонность к аутизации, инфантилизм и размытие жизненных принципов. Также, нами были разобраны некоторые особенности обучения поколения Z: ученик должен быть в центре внимания, главное для учеников цифрового поколения – результат, обратная связь и награды за труд для них необходимы, главная ценность – время.

2.2. Методика работы над квестом

На сегодняшний день современное образование делает уклон на то, чтобы обучаемые овладевали определенными компетенциями. Это отражено в стандартах рабочих программ школ и ВУЗов, а также в Федеральном законе об образовании РФ, в котором компетентностный подход является одним из направлений обновления образования в стратегии модернизации содержания общего образования России [Федеральный закон об образовании...,

2012]. 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.

В МБОУ муниципального образования г. Саяногорска Майнская средняя общеобразовательная школа в 7 классе совместно с учителем данной школы Аллеборн Татьяной Григорьевной было решено провести несколько уроков с применением веб-квеста как дидактического средства обучения английскому языку.

Автор и название УМК: Н.Н. Деревянко и др, «NewMillenniumEnglish», издательство «Титул», Unit 4, стр 46.

Тема: From California to New York Island.

Тема нашего веб-квеста соответствовала всем условиям:

1. Требованию государственного стандарта к содержанию учебных программ.
2. Содержала задание, которое способствует развитию более высокого уровня мышления.
3. Дополняла имеющиеся материалы из учебника.

Языковой уровень обучающихся: В1-В1+.

Количество участников: 6 мальчиков, 6 девочек.

Цель: формирование у обучающихся социально-культурного компонента иноязычной коммуникативной компетенции на основе развития универсальных учебных действий.

Задачи:

Образовательные

- развивать и совершенствовать произносительные навыки;
- развивать и совершенствовать умения и навыки владения иностранным

языком с использованием компьютерных технологий (аудирование, чтение, письмо);

- развивать и совершенствовать умения устной речи с опорой на текст.

Развивающие

- способствовать развитию памяти, внимания, языковой догадки, логического мышления;
- развивать лингвострановедческий кругозор обучаемых посредством знакомства их с различными источниками информации;
- развивать исследовательские, творческие способности учащихся.

Воспитательные

- способствовать повышению мотивации к изучению иностранного языка;
- способствовать развитию коммуникативных качеств личности, формированию межличностного общения через организацию групповой работы на уроке;
- формирование осознанного отношения к культуре стран изучаемого языка, уважения и понимания значимости не только культуры других стран, но и культуры своей страны.

Время: 2 урока по 45 минут.

Формы работы: индивидуальная, групповая.

Средства обучения: карта США, интерактивная доска, мультимедийный проектор, компьютер, ресурсы сети Интернет.

Данный веб-квест посвящен США. Ученикам необходимо было представить, что они являются журналистами, работающими над статьей о США для географического журнала. Поэтому их всех пригласили в путешествие по Соединенным Штатам Америки, чтобы собрать всю необходимую информацию о географии страны, ее истории, символах и интересных местах для посещения туристов. Ученики были поделены на четыре группы, каждая группа изучала один аспект США (theNortheast, theSouth, theMidwest, theWest).

Планируемые результаты:

- изучить и обработать данные учителем веб-ресурсы, ни в коем случае не копировать бездумно информацию;
- при необходимости найти дополнительные источники;
- ответить на все вопросы, данные учителем;
- распределить материал между всеми участниками группы;
- распределить роли внутри группы, например, один обучающийся может быть дизайнером, который отвечает за красочно оформленную презентацию, другой оратором/редактором, который ответственен за грамотное выступление, третий – адвокат, который берет на себя вопросы, которые будут задаваться группе в процессе защиты проекта;
- представить полученные результаты, используя мультимедийный проектор.

После завершения данного проекта обучающиеся смогут:

- 1) Использовать программные средства для создания презентаций.
- 2) Выражать свое собственное мнение по данной теме.
- 3) Аргументировать свою точку зрения.
- 4) Составлять планы устных сообщений.
- 5) Приводить примеры, иллюстрирующие изучаемую тему.
- 6) Анализировать, делать выводы, сопоставлять факты.
- 7) Употреблять в устной речи изученную лексику.
- 8) Успешно сотрудничать с одноклассниками и продуктивно работать для достижения поставленной цели.
- 9) Находить нужные Интернет-ресурсы и критически оценивать их.
- 10) Применять свой творческий потенциал.

Рассмотрев некоторые особенности поколения Z и особенности их обучения в п.2.1, мы можем вывести плюсы квеста для данного поколения:

- ученик 21 века – это «цифровой» человек. Интеграция креативных технологий, в частности, квестов, очень мотивирует учеников;

- время. Ученик нового поколения не будет тратить слишком много времени на поиск информации. Именно поэтому квест подходит ученику, ведь учитель дает все ресурсы, или по крайней мере их большую часть;
- визуализация. Так как ученики обладают клиповым мышлением, им необходимо, чтобы информация была донесена в красочной и яркой форме;
- учащиеся лучше запомнят и усвоят материал, если самостоятельно «откроют» его для себя в ходе работы над квестом [Багузина, 2010, с. 9].

Эта тема не являлась новой для учеников, ранее со своим учителем английского языка они уже читали тексты, посвященные США и делали некоторые упражнения (см. Приложение А). Веб-квест являлся контролем и выходом в речь для обучающихся.

Чтобы проверить успешность веб-квеста, перед его проведением ученикам были заданы вопросы, касающиеся знаний о США. Вопросы были следующие:

1. What is the greatest river in the USA?
2. What is the Capitol?
3. What are the major mountains?
4. Where does American President work?

Результаты отражены на рисунке 1. В результате получилось, что восемь учеников не дали ни одного правильного ответа, один верный ответ дали всего два обучающихся, два корректных ответа были даны лишь одним учеником, и на три и более вопроса правильно ответил всего один ученик.

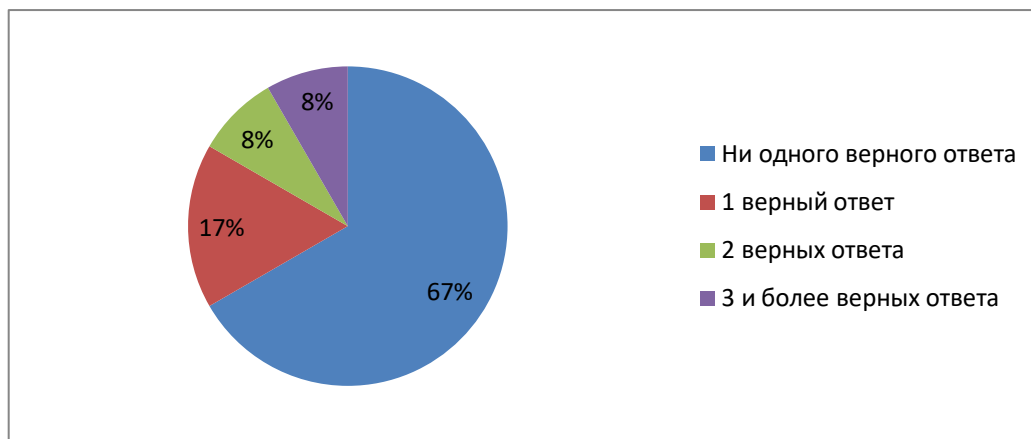


Рисунок 1- Результаты входного тестирования

Каждая группа получила от преподавателя список источников сети Интернет и список вопросов, найдя ответы на которые обучающиеся без труда справились с веб-квестом. Перед выдачей ссылок на сайты учителю необходимо убедиться, что все ссылки рабочие.

Первый урок, посвященный веб-квесту, был вводным. Учителю необходимо было рассказать сущность веб-квеста, ввести в сюжет квеста, распределить обучающихся на команды, раздать роли, обозначить требования к работе и критерии оценки, планируемые результаты и сроки работы, а также выдать каждой группе списки источников и вопросов.

Учитель. *This web-quest is devoted to the USA.*

Imagine you are the young journalists working on the article about the USA for geographical magazine. So you are invited to go on a trip around the USA in order to have a quick overview of the US regions and tourist attractions of the country. You will know about the US geography, history, the American symbols, amazing things to see and interesting places to visit.

Let`s get started and explore those places of interest which are most of all worth visiting. Some additional materials such as words, exercises, tasks and video will help you in your research. You can also find extra information in the Internet.

Finally, you have to make a presentation for our lesson using a multi-medium to tell the readers about the places you would like to see and visit in the USA.

To fulfill what we have planned for, you have to answer all the questions.

Surf the Net and gather as much information as possible about the USA.

You are supposed to be active, creative and curious in doing this project.

The continental states fall into four regions. What are they? Each of these regions has special features and interesting places to visit. What region of the USA would you like to go to? What places would you like to visit there?

To answer these questions you will need to work in small groups or individually. And complete tasks and assignments.

To begin you will also need a travel notebook. In this notebook you must write down all the information needed for your research. Don't forget to save some images for your research. They must help you to reflect the peculiarity of the places you are talking about.

For the lesson on the USA the whole class will be divided into 4 groups. Each group will get one aspect (one of the regions of the USA). You will be working in teams. It will be up to you to divide roles in each team. For efficiency, there should be a leader, who will organize the work and divide the issues within each topic to make sure everything is covered and there is no overlap. However, all team members are responsible for presenting information in class, regardless their role in pre-class preparation process. Your task will include the following:

- study Web-based materials using links suggested;*
- do additional Internet search for information on the target issue, if necessary;*
- answer the questions;*
- divide the material between all team members for presentation in class for the members of other groups;*
- illustrate the results of your search by examples and create a Power Point presentation reflecting your ideas.*

К сожалению, по техническим причинам провести веб-квест в стенах школы не удалось, поэтому группы работали дома, обсуждали работу он-лайн,

на переменах в школе, при возможности собирались и лично выполняли проект. На такую работу им давалось около недели.

В процессе работы над квестом центром достижения знаний становится ученик. Преподаватель перестает быть главным источником знаний, он лишь формулирует задания, выполняет консультативную роль, создает учебную атмосферу.

Данный веб-квест развивает следующие компоненты иноязычной коммуникативной компетенции:

- лингвистический, так как ученикам необходимо было написать доклад, выразить в нем свои мысли, привести аргументы и доводы;
- социокультурный – обучающиеся получили знания не только о географии США, но и культурных особенностях. Упор в нашей работе делается именно на этот компонент;
- социальный – работа проводилась в группах, где участникам команды необходимо было общаться, находить общий язык;
- компенсаторный – доклады ученики учили наизусть, но зачастую бывало, что некоторые слова забывались ими, поэтому им приходилось искать синонимы.

Веб-квест «From California to NewYork Island» обеспечивал и межкультурное общение посредством изучения не только статей на иностранном языке, а также просмотра видеозаписей с носителями языка, прослушивания аутентичной речи.

Каждая группа получила свой список вопросов и источников с некоторыми пояснениями.

Группа 1 (The Northeast):

1. Where did first Europeans come to? Who were they? Where were they from?
2. What are the largest cities in the region?

3. Americans say that this city likes to live in the past. What city is it?
What is the city famous for?

4. What is the oldest and the most populous city in the Northeast? What is it famous for?

5. What is unofficial nickname of New York?

6. Where does American President work?

7. What is the Capitol?

8. What are the most important mountains in the Northeast?

9. What are the major water attractions of the region?

10. What is the Liberty Bell? Where is it?

Ссылки для работы:

http://www.slideshare.net/sc31082/us-geography-powerpoint?next_slideshow=5 (regions of the USA)

http://en.wikipedia.org/wiki/Northeastern_United_States (The first Europeans who settle the USA)

http://www.slideshare.net/linhtruong123829/american-studies-culturepptx?next_slideshow=1

<http://www.infoplease.com/askeds/big-apple.html> (the nickname of NY)

<http://www.youtube.com/watch?v=64PpR8vM7AE> (video)

http://www.youtube.com/watch?v=qtw_-wocMBQ (video)

http://www.jurnii.com/rv/rv_guide/us_ne_reg_attractions.php (tourist attractions)

Группа 2 (The South):

1. Why has the South been a very important region in the history of the USA?

2. Why is the South economically important?

3. What National Park in the region is the home to all kinds of water birds?

4. Miami is the popular tourist destination? What can you say about it?

5. Miami is nicknamed the "Capital of Latin America".

6. What are popular cultural destinations in the area?

Ссылки для работы:

[http://www.slideshare.net/sc31082/us-geography-powerpoint?](http://www.slideshare.net/sc31082/us-geography-powerpoint?next_slideshow=5)

[next_slideshow=5](#) (regions of the USA)

http://en.wikipedia.org/wiki/Southern_United_States

<http://www.youtube.com/watch?v=E0c-ZizZ88M> (video)

http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Canyon_National_Park

<http://en.wikipedia.org/wiki/Miami>

Группа 3 (The Midwest):

1. Why do Americans call the Midwest «the breadbasket»?
2. What are the main cities of the region and what are they famous for?

What city is the oldest one?

3. What is the greatest river in the USA?
4. «A sculpture carved into the granite faces». What is it about?
5. Why do many people visit the Great Lakes?
6. What is Minnesota known as?

Ссылки для работы:

http://en.wikipedia.org/wiki/Midwestern_United_States

<http://www.wlcsd.org/Loonlake.cfm?subpage=1697583> (geography, history, culture, economy)

<http://www.youtube.com/watch?v=MkwqJEIOj->

<http://webmandry.com/raznoe/priroda/velikie-ozera-severnoy-ameriki-ssha-i-kanady-foto-video-gde-nahodyatsya-velikie-amerikanskie-ozera-na-karte.html> (the Great Lakes)

http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Rushmore

<http://www.youtube.com/watch?v=8otW-1CkFbM> (video)

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_national_parks_of_the_United_States

Группа 4 (The West):

1. The West is famous for its many mountains. What are the major mountains in the region?
2. What are the cities of the West and what can see and visit there?

3. What city is the popular tourist destination?
4. Why do people take their vacations in the West?
5. Where can you see the largest tree on Earth?
6. Arizona state slogan: Grand Canyon State. Why?

Ссылки для работы:

http://en.wikipedia.org/wiki/Midwestern_United_States

<http://www.wlcsd.org/Loonlake.cfm?subpage=1697583> (geography, history, culture, economy)

<http://www.youtube.com/watch?v=MkwqJEIOj->

<http://webmandry.com/raznoe/priroda/velikie-ozera-severnoy-ameriki-ssha-i-kanady-foto-video-gde-nahodyatsya-velikie-amerikanskie-ozera-na-karte.html> (the Great Lakes)

http://en.wikipedia.org/wiki/Mount_Rushmore

<http://www.youtube.com/watch?v=8otW-ICkFbM> (video)

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_national_parks_of_the_United_States

Спустя неделю обучающиеся были готовы представить свои работы и рассказать о полученных результатах. Каждая группа подготовила презентацию, выполненную в MicrosoftPowerPoint, распределила роли, выбрала оратора – того, кто будет докладывать об итогах. После каждого из четырех выступлений разгоралась дискуссия, выступающим было необходимо отвечать на вопросы одноклассников и защищать свой проект.

Для проверки эффективности веб-квеста, ученикам было дано несколько заданий на проверку изученного.

Задание 1. Make the word combinations. Write them:

Christmas	Of Liberty
The Great	Claus
The Liberty	Tea Party
George	Washington
The United	Tree
The Statue	Columbus
The War	Forests
Redwood	Lakes
Santa	States of America
Boston	Day

Independence Christopher	Of Independence Bell
-----------------------------	-------------------------

Keys: Christmas tree, The Great Lakes, The Liberty Bell, George Washington, The United States of America, The Statue of Liberty, The War for Independence, Redwood Forests, Santa Claus, Boston Tea Party, Independence Day, Christopher Columbus.

Задание 2. Choose the right item:

1. The United States of America is a ...
 - a) state b) country c) continent
2. America was discovered by:
 - a) Christopher Columbus b) George Washington c) the Native Americans
3. The USA is situated:
 - a) in the northern part of Asia b) in the middle part of North America c) in the Northeast of the USA
4. The US borders on ...
 - a) Italy and Canada b) Mexico and England c) Canada and Mexico
5. The USA is made of ... states.
 - a) fifteen b) fifty c) thirteen
6. Which is the closest state to Russia?
 - a) Alabama b) Alaska c) California
7. The capital of the USA is...
 - a) Washington b) New York c) Chicago
8. The American flag is often called ...
 - a) "Jack Union" b) "Stars and Stripes" c) –
9. The American flag has:
 - a) fifty stripes b) thirty stars c) thirteen stripes
10. The first president of the USA was ...
 - a) Barack Obama b) George Washington c) George Bush
11. What river is not in the USA?

a) the Mississippi b) the Colorado c) the Thames

12. The Statue of Liberty is situated in ...

a) Chicago b) Washington c) New York

13. New York is called ...

a) “The Big Orange” b) “The Big Apple” c) “The Tasty Apple”

14. Washington, D.C. is situated on the ...

a) Mississippi b) Potomac River c) Hudson River

15. The USA is the ... largest country in the world.

a) second b) sixth c) fourth

16. The Great Lakes in the ... of the USA are very deep.

a) north b) south c) west

Keys: 1.-b 2-a 3- b 4- c 5- b 6-b 7-a 8-b 9-c 10-b 11-c 12-c 13-b 14-b 15-c 16-

a

Результаты показали, что 75 процентов учеников (9 человек) справились с заданием без особых усилий и получили оценки 4 и 5. Остальным 25 процентам (3 человека) оказалось сложнее, они допустили ошибки и получили 3 и 2.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что веб-квест оказался эффективным, так как перед его выполнением только 18% учеников (которые дали корректные ответы на 2-4 вопроса) справились с заданием, после выполнения квеста целых 75% учеников справились с заданием без особого труда (см. рисунок 2).

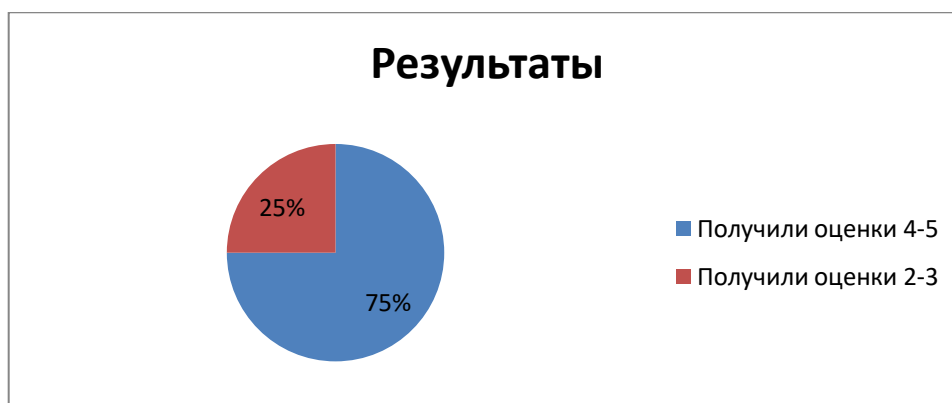


Рисунок 2 –Результаты итогового тестирования

В конце второго урока каждый из учеников получил по две оценки – одну за выполнения проекта, вторую за выполненные задания. После, обучающимся было предложено написать эссе на тему «WhatdoyouknowabouttheUSA?» и устно представить свой рассказ.

Нельзя не отметить реакцию учеников на данный вид работы. Результаты устного опроса показали, что каждому без исключения ученику веб-квест понравился. Причины на это были разные: кто-то упомянул новизну такой работы, кто-то сказал, что несмотря на сложность выполнения веб-квеста, он помог обучающимся расслабиться и насладиться работой, один из учеников подметил, что заниматься было не только интересно, но и эффективно.

В заключении можно сделать вывод, что данный веб-квест оказался полезным для формирования социокультурного компонента иноязычной коммуникативной компетенции учеников, так как ими была широко изучена культура и география страны изучаемого языка и подкреплены навыки устной речи.

2.3. Рекомендации по применению квестов для формирования иноязычной коммуникативной компетенции

Говоря об использовании сети Интернет для формирования и развития иноязычной коммуникативной компетенции, следует заметить, что сама мировая паутина сегодня является одним из самых распространенных и популярных средств массовой коммуникации. Применение Интернет технологий, в том числе и веб-квестов, способствует формированию стойкой мотивации к изучению иностранных языков, расширению словарного запаса, формированию навыков и умений чтения, развитию способностей письменной и устной коммуникации. Просмотр и прослушивание иноязычной речи, поиск информации на иностранных сайтах – все это новые способы активного

освоения иностранного языка. Форма работы веб-квест нацелена на отработку не только видов речевой деятельности (чтение, аудирование, письмо и говорение), но и на отработку коммуникативно-речевых умений – краткое изложение прочитанного, умение делать выводы, высказывать и аргументировать свою точку зрения.

Работа с квест-технологией делает процесс обучения более интересным, разнообразным и привлекательным для учеников. При работе с этим видом проектной деятельности формируются такие качества личности как толерантность, креативность, инициативность, умение все взять в свои руки и принять решение в нестандартной ситуации, умение работать с разными источниками информации и работать в проектном режиме.

Ключевым разделом всего квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде и одноклассников. Этой же шкалой пользуется и учитель.

Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна состоять из нескольких критериев:

– Понимание задания. На оценку «отлично» ученикам необходимо продемонстрировать блестящее понимание задания. На оценку «хорошо» ученики не только включают материалы имеющие непосредственное отношение к заданию, но и материалы не имеющие отношение к нему, используют ограниченное количество материалов. На оценку «удовлетворительно» ученики включают неподходящий по теме материал, используют 1-2 источника, не анализируют информацию и не оценивают ее.

– Выполнение задания. На «отлично» все этапы работы, не только конечный результат, должны быть выполнены верно, все выводы аргументированы, информация, используемая школьниками, является достоверной. На «хорошо» не вся информация является достоверной, часть информации может быть неточной или не имеет никакого отношения к теме. На «удовлетворительно» все материалы или часть из них взята

случайным образом, ответы на вопросы неполные и неточные, учениками не делается никаких попыток проанализировать и оценить информацию и материалы.

– Результат выполненной работы. Для получения оценки «отлично» ученикам необходимо логично и четко представить и понять информацию, структурировать и отредактировать ее, показать свою позицию, проанализировать и оценить материал, показать полное понимание изученного. При получении оценки «хорошо» ученики недостаточно выражают собственную позицию и не могут полноценно оценить информацию. Оценка «удовлетворительно» ставится, если ученики не могут логически выстроить материал, не дают четкого ответа на поставленные вопросы и задачи.

– Творческий подход. Дополнительно учителем оценивается творческий подход к работе. На оценку «отлично» ученики находят несколько подходов к решению проблемы, подходы нестандартны, сама работа яркая и индивидуальная. На оценку «хорошо» демонстрируются одно-два решения проблемы, не делается практически никаких выводов. Зачастую на оценку «удовлетворительно» ученики просто копируют информацию из источника, не пытаясь понять суть, не имеют критического взгляда на проблему, работа не яркая, не имеет красочного оформления и представления [Матвеева, 2014, с. 46].

Веб-квест можно считать идеальным, если:

- в нем присутствует некий «крючок», позволяющий обучающимся сохранять интерес на протяжении всей работы над заданием. Таким «крючком» может быть интересный сюжет, загадка, детектив, поиск сокровищ и так далее. Такие «крючки» являются одними из самых мотивирующих факторов, и будет очень хорошо, если вы используете ваше воображение и воображение школьников для стимула;
- веб-квест содержит только те материалы и источники, которые соответствуют возрасту и уровню подготовки учащихся. Богатство сети

Интернет позволяет без труда найти информацию для учеников разной подготовки;

- выполнение проекта предполагает совместную деятельность, ведь именно оценка вклада члена команды в общее дело мотивирует учеников;
- в качестве материала используются не только статьи, но и фотографии, карты, видеофайлы, звуковые записи, анимации. Ни для кого не секрет, что зрительная память помогает усваивать информацию, поэтому использование визуальных ресурсов сети Интернет – один из способов удержать мотивацию учеников;
- веб-квест разработан с учетом его интеграции с другими учебными предметами [Багузина, 2010, с. 3].

С целью усовершенствования такого вида работы как веб-квест был разработан ряд предложений и рекомендаций:

1. Интегрированный квест, то есть квест, объединяющий в себе несколько учебных предметов, всегда увлекательнее и интереснее, чем квест по одному предмету

2. Учитывайте возрастную категорию учеников, определите, какие навыки работы с компьютером необходимы для вашего квеста, и обладают ли этими навыками обучающиеся. Если вы работаете с младшими школьниками, привлечите их родителей для выполнения задания – ведь совместная работа всегда занимательнее

3. Используйте сайты с шаблонами для создания веб-квеста

4. Обязательно распределяйте роли (следователь, дизайнер, журналист, адвокат)

5. Всегда заранее проговаривайте свои требования и систему оценивания

Таким образом, внедрение в процесс обучения образовательных квестов придает изучению иностранного языка практикоориентированный характер, способствует развитию активности и самостоятельности обучаемых,

формированию мотивации к изучению иностранного языка, активизирует мыслительную и речевую деятельность, в следствии чего и происходит формирование и развитие иноязычной коммуникативной компетенции.

Выводы по главе 2

Исходя из вышеизложенного материала по исследованию веб-квестов, нами было установлено следующее:

1. Поколение Z (цифровое поколение/новое поколение) – это дети мультимедийных технологий, которые имеют некоторые особенности: клиповость мышления, гиперактивность, склонность к аутизации, инфантилизм и размытость жизненных принципов.
2. Веб-квест «FromCaliforniatoNewYorkIsland» оказался действительно полезным для учеников нового поколения, так как он позволил не только изучить культуру, особенности, географию, традиции США, но и подкрепил навыки письменной и устной речи.
3. Введение в образовательный процесс квест-технологии позволило повысить мотивацию учеников, а также дало возможность развитию иноязычной коммуникативной компетенции, так как изучение иностранного языка происходило через практику.

Заключение

В результате проведённого нами исследования, а также анализа литературы в рамках выбранной нами тематики, можно сделать следующий вывод о том, что использование креативных технологий, а в частности технологии веб-квест, необходимо для обучения представителей нового поколения.

В процессе нашей работы мы выяснили, что веб-квест – это проект, информацию для которого участники находят в сети Интернет. Мы разобрали структуру веб-квестов и этапы работы над квестом.

Также, разобрав особенности цифрового поколения и специфику их обучения, мы пришли к выводу, что веб-квест – это отличная возможность привлечь учеников поколения Z.

В заключении мы на практике проверили эффективность веб-квеста для формирования социокультурного компонента иноязычной коммуникативной компетенции и пришли к выводу, что квест действительно эффективен, так как до его проведения только лишь 18 процентов учеников справлялись с заданиями на знание культуры и традиций США, а после проведения квеста с заданием справились 75 процентов учеников.

Именно такая технология, как веб-квест, позволяет школе не отставать от учеников и ставит перед обучающимися проблемные ситуации, заставляя осуществлять поиск и отбор информации, что в полной мере соответствует системно-деятельностному подходу, а значит и ФГОС.

Список использованных источников

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации № 273 - ФЗ от 29.12.2012.[Электронный ресурс]. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 28.05.2019).
2. Алещанова И.В., Фролова Н.А. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции студентов технического вуза // Современные проблемы и науки образования. 2010. №4. С. 87-90.
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. 2004. С. 20-22.
4. Багузина Е.И., Разработка веб-квестов и преимущества их использования в процессе обучения //Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. 2010. №16. С. 9-12.
5. Башмакова И.С. Веб-квест как одна из форм организации проектной деятельности студентов // Вестник ИрГТУ. 2015. №4. С. 209-212.
6. Биболетова М.З., Грачева Н.П., Соколова Е.Н., Трубанева Н.Н. Примерные программы среднего общего образования. Иностранные языки. – М.: Просвещение, 2005.
7. Бим И.Л. Компетентностный подход к образованию и обучению иностранным языкам /И.Л. Бим, А.В. Хуторской // Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч. тр. / под ред. А.В.Хуторского. – М.: Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. - 327 с.
8. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 06.12.2018).
9. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История

возникновения квест-технологии // Предметник. 2016. №3. С. 7-9.

10. Волков И.П. Много ли в школе талантов? М.: Знание, 1989. 42 с.

11. Вятютнев М. Н. Коммуникативная направленность обучения русскому языку в зарубежных школах // Русский язык за рубежом. 1977. № 6. С. 38–45.

12. Дольгирева Е.В., Портников В.И. Метод театрализации в социально-культурном проектировании // Среднее профессиональное образование. 2018. №2. С. 31-36.

13. Зимняя, И. А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня. 2003. № 5. С. 34–42.

14. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требования ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. №6. С. 64-75.

15. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями // Мир науки. 2015. №3. С. 18-25.

16. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Мир Науки. 2016. №5. С. 3-9.

17. Коатс Дж. Поколения и стили обучения / Пер. с англ. Л.Е. Колбачева. М.: МАПДО, 2011. 121 с.

18. Красильникова Е.В. Иноязычная коммуникативная компетенция в исследованиях отечественных и зарубежных ученых // Ярославский педагогический вестник. 2009. С. 179-184.

19. Кузнецова С.Г. Использование информационно-компьютерных технологий в профессиональном образовании // Информационные технологии в образовании. 2016. №1. С. 51-58.

20. Леонтьев А.А. Психолого-педагогические основы обновления методики преподавания иностранных языков. М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1998. 24 с.

21. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. 2014. №4. С. 45-49.
22. Мельник О.Г. Веб-квест в обучении студентов // Известия ЮФУ. Технические науки. 2010. №10. С. 86-91.
23. Миролюбов А.А. Методика обучения иностранным языкам // Сб.научн.трудов / Под ред. А.А. Миролюбова. 2010. 464 с.
24. Монахов В. М. Технологические основы проектирования и конструирования учебного процесса: монография.1997. 152 с.
25. Невирко Л. И. Формирование коммуникативной компетенции в рамках новой модели подготовки учителей английского языка // Педагогика развития: становление компетентности и результаты образования в различных подходах. 2003. С. 51–58.
26. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002. №10. С. 71-93.
27. 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(часть 2). С. 23-29.
28. Слостенин В.А., Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н. Учебное пособие для студентов высших педагогических заведений. 2013. 576 с.
29. Таюрская Н.П., Иноязычная коммуникативная компетенция: зарубежный и российский опыт// Humanitiesvector. 2015. №1. С. 83-87.
30. Шульгина Е.М., Обдалова О.А. Организация управляемой самостоятельной деятельности студентов посредством технологии веб-квест как условие успешности формирования иноязычной коммуникативной компетенции//Вестник Томского государственного университета. 2013. №376. С. 162-167.
31. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов. М.: Филоматис, 2004. 416 с.

32. Bachman, L. *Fundamental Considerations in Language Testing* // Oxford: Oxford University Press, 1990. 408 p.
33. Dodge Bernie. *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*. 1999, [Электронный ресурс]. URL: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> (дата обращения: 27.11.2018).
34. Hymes, D. *On Communicative Competence* // New York: Harmondsworth: Penguin, 1972. P. 269–293.
35. Keen, K. *Competence: What is it and how can it be developed?* // Brussels: IBM Education Center, 1992. P. 111–122.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Тексты, посвященные США, ранее изучаемые обучающимися

UNIT 4 Lesson 7



AMERICAN SYMBOLS

The Flag of the United States

The first American flag was made by Betsy Ross during the War of Independence on January 1, 1776. It had seven red and six white stripes for the thirteen American colonies, and there were thirteen stars in the field of blue in the corner. Now the flag has fifty stars for the fifty states. But the number of stripes is the same — thirteen.

GLOSSARY

torch *n* — факел
crack *v* — треснуть

The Statue of Liberty

The Statue of Liberty stands on an island in New York Harbor. It is a woman who holds a torch up high. It was put up in 1886. The statue was given to the United States by the people of France for the US hundredth birthday. It was a symbol of friendship between the two countries. Now the Statue of Liberty is a symbol of freedom for new immigrants to this country.

The Liberty Bell

The Liberty Bell rang out in July 1776 in Philadelphia, when the Declaration of Independence was signed by Congress. The great bell rang out at every event of national importance until it cracked in 1835. Now the bell is on display in Independence Hall in Philadelphia, but it never rings. The bell weighs over a ton and it is 12 feet wide at the bottom.

A

The War of Independence was over. Independence Day was made an official holiday.

B

The War of Independence began. George Washington took command of the Continental Army.

C

There were thirteen British colonies in the North American continent. They were part of the British Empire and they paid taxes to the British king, who was 3,000 miles away across the Atlantic.

D

The Declaration of Independence from Great Britain was signed by Congress. A new country, the United States of America, was started. The Declaration was read in public in every colony and people celebrated when they heard it.

E

Colonists threw a cargo of the East India Company tea into the sea in Boston. The East India Company was owned by Britain. The company was losing money. To save the company Britain raised the tax on tea in the colonies. Colonists protested against it.

GLOSSARY

cargo ['kɑ:ɡəʊ] — груз
tax [tæks] — налог

6

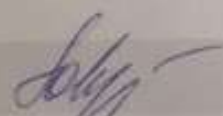
BBO (barbecue)



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе
Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы	Сосна Анна Александровна
Подразделение	Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	Квест-технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся нового поколения
Название файла	ВКР_Сосна.docx
Процент заимствования	32,23%
Процент цитирования	1,67%
Процент оригинальности	66,10%
Дата проверки	16:19:33 15 июня 2019г.
Модули поиска	Кольцо вузов; Модуль поиска общеупотребительных выражений; Модуль поиска перефразирований Интернет; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска переводных заимствований; Цитирование; Сводная коллекция ЭБС
Работу проверил	Лукиных Юлия Валерьевна ФИО проверяющего
Дата подписи	15 06 19  Подпись проверяющего

Чтобы убедиться
в подлинности справки,
используйте QR-код, который
содержит ссылку на отчет.



Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего. Предоставленная информация не подлежит использованию в коммерческих целях.

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу
Сосны Анны Александровны
на тему «Квест-технология как дидактическое средство формирования
иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся»

Выпускная квалификационная работа Сосны А.А. посвящена применению квест – технологий как средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся нового поколения.

В теоретической части работы рассмотрены понятие квестов, их виды и структура, а также обозначена сущность иноязычной коммуникативной компетенции.

В практической части работы представлена методика применения квест-технологий при обучении обучающихся нового поколения с учетом их особенностей. Разработано два урока-квеста «From California to New York Island». Проведен анализ урока и даны методические рекомендации по применению квест-технологий для обучающихся нового поколения. Апробация материала проходила в седьмом классе Майнской СОШ г.Саяногорска в ходе педагогической практики. Разработанный квест можно с успехом применять в школах на уроках английского языка при изучении страноведческого материала.

Студентка зарекомендовала себя самостоятельным, инициативным исследователем с ответственным отношением к работе. Она демонстрирует достаточный уровень сформированности основных профессиональных компетенций бакалавра педагогического образования.

Выпускная квалификационная работа Сосны А.А. соответствует требованиям к работам подобного рода, а ее автор заслуживает присвоения искомой квалификации.

Научный руководитель:

к.пед.н., доцент

кафедры германо-романской филологии

и иноязычного образования

КГПУ им. В.П. Астафьева



Лукиных Ю.В.

Приложение
к Регламенту размещения
выпускной квалификационной работы обучающихся,
по основным профессиональным образовательным программам
в КГПУ им. В.П. Астафьева

Согласие
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Сосна Анна Александровна
(фамилия, имя, отчество)

разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать
(доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною
в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы
выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра /
аспиранта

(нужное подчеркнуть)

на тему: Клей-технологии как значимое средство
формирования информационной культуры обучающихся
(название работы) наименование обучающегося

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П.Астафьева, расположенном по
адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ
к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего
срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами
академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

15.05.2018г

дата

Сосна

подпись