

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.
ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра английского языка и
методики его преподавания

**Использование квест – технологии как средства обучения
иностранному языку подростков**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТА

Студентки 4 курса 411 группы

Направления 44.03.01 Педагогическое образование,
профиль «Иностранный Язык»

факультета иностранных языков и лингводидактики

Михеевой Яны Александровны

Научный руководитель
доцент кафедры
английского языка и
методики его преподавания,
к.пед.н., доцент

подпись, дата

Е.А. Калинина

Зав. кафедрой
английского языка и
методики его преподавания,
к.пед.н., доцент

подпись, дата

Г.А. Никитина

Саратов 2019

Введение. На протяжении нескольких лет система образования претерпевает значительные изменения, которые затрагивают большинство сторон педагогического процесса. В современной школе на первый план выступает личный интерес обучающегося. Индивидуальный подход становится все более актуальным, и знания учителя об определенных сторонах личности ребенка могут значительно повлиять на сам процесс обучения иностранному языку, но, прежде всего, от этого зависит выбор технологий, необходимых для достижения определенных результатов, обозначенных в Федеральном Государственном Образовательном Стандарте (ФГОС).

Кроме того, с точки зрения требований ФГОС, на первый план выдвигается практическая сторона вопроса овладения иностранным языком с целью коммуникации. Вследствие этого, необходимо подобрать такие технологии, при которых каждый ученик имеет возможность проявить свою активность и творчество. Задачей учителя является активизация познавательной деятельности ученика в процессе обучения. Отмечают, что образовательная квест технология – одна из немногих технологий, которые отвечают всем поставленным требованиям и являются эффективными в использовании.

Следовательно, данная тема является *актуальной*, так как в настоящее время выдвигаются особые требования к подготовке обучающихся к жизни – вооружить их не столько знаниями, сколько способами овладения ими. Вследствие глобализации и развития межнациональных экономических, политических и культурных отношений, процесс обучения иностранному языку сейчас требует сформировать у обучающихся совокупность общекультурных компетенций, обязательных для реализации межличностного взаимодействия и сотрудничества в условиях межкультурной коммуникации, а также обеспечивать требуемое качество обучения на всех его этапах, таким образом исследование данной технологии является востребованным, так как её использование в педагогической деятельности отвечает всем вышеизложенным параметрам.

Цель данной работы – определить место и роль квест – технологии в обучении иностранному языку подростков.

Поставленная цель обусловила необходимость решения ряда конкретных задач:

- рассмотреть определения, историю и сущность квест – технологии;
- охарактеризовать процесс подготовки и реализации квест технологии.
- рассмотреть классификацию и типы квест – технологии;
- охарактеризовать квест – технологию в контексте требований ФГОС;
- рассмотреть и выявить особенности применения данной технологии при обучении иностранному языку подростков.

Материалом исследования послужило практическое применение данной технологии, т.е. квеста, реализованного на основе изученной теории, на примере обучающихся 6 класса.

Научная новизна исследования состоит в том, что в нем предпринята попытка проанализировать и использовать квест -технологию в процессе обучения иностранному языку, способы её реализации.

Теоретическая значимость исследования состоит в том что, выводы и результаты, полученные в ходе исследования, могут внести определенный вклад в разработку проблем, связанных с применением и принятием новых технологий, одной из которых является квест - технология.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы и выводы проведенного исследования могут быть использованы для спецкурсов по некоторым разделам дисциплины «Альтернативные методики».

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Общий объем работы составляет 50 страниц. Работа состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка использованных источников. *Во Введении* обосновывается выбор объекта анализа и темы исследования, формулируются основная цель и конкретные задачи работы, отмечаются актуальность и научная новизна, а также его теоретическое и практическое значение, используемый материал и методы его анализа. *В первой главе*

излагаются основные теоретические вопросы квест - технологии, связанные с типами, видами и их характеристикой. *Вторая глава* представляет собой анализ одного из типов квест - технологии на основе изложенной теории. *Заключение* содержит выводы, полученные в ходе исследования.

Основное содержание работы. Доктор педагогических наук Владимир Павлович Беспалько отмечал что: «любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология - на науке. С искусства все начинается, технологией заканчивается, чтобы затем все началось сначала». [1, 1с.]

Лишь с 1995 года квест – технологии начали широко применяться в образовании и воспитании детей, ранее используясь, как компьютерная игра, салонная забава или описание литературного сюжета. Тогда Берни Додж, профессор университета Сан-Диего предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для следующего уровня. Чтобы заинтересовать ребенка и создать некоторый процесс, подобный игре, ученый использовал квест – технологию.

Томас Марч продолжил дело Берни Доджа, внося некоторые коррективы в определение квеста, детализировав его. Помимо того, он представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста. «Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают

понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом».

Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование источниками. [2]

Итак, рассмотрев суть квест – технологии, необходимо понять, как она может и должна ли применяться на уроках иностранного языка при обучении подростков.

Концепция развития образования РФ до 2020 г. предполагает «постоянное обновление технологий, ускоренное освоение инноваций, быстрой адаптации к запросам меняющегося мира.», «развитие системы общего образования предусматривает индивидуализацию, ориентацию на практические навыки и фундаментальные умения...». Т. е. модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения. И современная российская школа находится в процессе поиска оптимальных форм и методов обучения. Формирование новых моделей учебной деятельности, с широким использованием информационных и телекоммуникационных средств обучения являются главной составляющей модернизации образования. Возрастает интерес к механизмам включения детей в деятельности, способствующие развитию их способностей. Жизнь показывает, что формирование любой компетентности происходит через практическую деятельность. [4, 1с.] В связи с вышесказанным, популярность

в образовательных процессах набирают различные интерактивные технологии.

В системе общего образования реализуются Федеральные государственные образовательные стандарты на основе системно - деятельностного подхода как приоритетного в сочетании с другими современными подходами в образовании (личностно-ориентированным, культурологическим и др.). Миссия современного образования – создание условий, содействующих личностному развитию и успешной социализации обучающихся, освоению ими умения учиться и жить достойно и нравственно, реализуясь в созидательной деятельности. Среди требований к условиям организации образовательного процесса можно выделить обновление содержания и модернизацию образовательных технологий, что детерминировано современными социокультурными условиями общества.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам применения современных образовательных технологий позволил нам определить следующие их основные характеристики: ориентир на достижение высоких образовательных результатов, развитие рефлексивности и критического мышления; переход от репродуктивного характера к проблемности обучения и организации активной познавательной деятельности обучающихся с опорой на их личный опыт; интегрированный характер; учёт в реализации технологий всех видов знаний (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов; [3, 29с.] учёт индивидуальных образовательных потребностей и способностей обучающихся, уровня их развития и здоровья; создание комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала учащихся; содействие созданию ситуации успеха, как субъективного проживания человеком своих личностных достижений в контексте индивидуального развития; [5, 106с.] интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения; создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует

изучаемому предмету или образовательной области; применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов. Все вышеперечисленные характеристики применим к квест – технологии.

Квест – технология в рамках образовательной деятельности, помимо обучения имеет также особую воспитательную ценность: воспитывает личную ответственность; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию; мотивирует обучающихся на продуктивную образовательную деятельность, как во время урока, так и поле него.

Далее предпринимается попытка описать проведение образовательной квест технологии на примере 6 класса, с которым работает автор, тем самым рассмотреть успешность данной технологии на практике, раскрыв плюсы и минусы данной технологии, на этом примере лучше понять её и проанализировать как работу класса, так и учителя.

Квест направлен на изучение и повторение материала о традициях, праздниках, достопримечательностях, а так же об интересах современных подростков Англии. Материал разработан на основе пройденных классом тем, общем уровне знания языка, примерных интересах подростков, чтобы сделать квест интересным, поддерживать интерес и мотивировать обучающихся на дальнейшую успешную учебную деятельность.

Для реализации квеста были использованы аудио и видео ресурсы, презентация, а так же раздаточный материал.

Для удобной организации информации о квесте, использована таблица 2.

Таблица 2. Технологическая карта квеста для урока иностранного языка

<i>Элементы структуры</i>	<i>Требования к разработке квеста</i>
Название	“Welcome to England”
Направленность квеста	Моноквест, направленный на изучение культуры страны изучаемого языка.
Цель и задачи	Образовательные: обобщить знания о стране (the UK); совершенствовать лексические навыки по теме «Великобритания».

	<p>Воспитательные: толерантное отношение к культуре страны изучаемого языка, культуру поведения при фронтальной работе, групповой работе; поддерживать интерес к изучению английского языка.</p> <p>Развивающие: 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.</p>
Продолжит.	Данный квест является краткосрочным, рассчитан на один урок (45 минут).
Возраст учащихся	Участники – ученики 6 класса, т.е. 12-13 лет.
Легенда	Квест представляет собой путешествие в Англию. Обучающиеся – туристы из Шотландии, Уэльса, Северной Ирландии и России, т.е. участники делятся на 4 группы приблизительно по 5 человек и соревнуются, добывая флажки (баллы) на каждой станции, выполняя задания.
Квест - герои	Группы туристов из Шотландии, Северной Ирландии, Уэльса и России.
Основное задание / идея	Основное задание находится в самом начале квеста, погружая участников в атмосферу соревнования и Англии.
Сюжет и продвижение	Участникам необходимо пройти 5 станций, выполняя задания на каждой из них и получая баллы за правильный ответ. На финише, баллы определяют группу – победителя.
Задания / препятствия	<p>Как уже было упомянуто, к весте заявлено 5 станций, т.е. заданий, к которым нужно прилагать коллективные усилия, чтобы решить их.</p> <p>1. Ready, steady, go! Группы просматривают видео о достопримечательностях Англии и заполняют пропуски в тексте. Листы сдаются, результаты оглашаются на финише.</p> <p>2. Guess Station. Из каждой группы выходит по одному «туристу» и на английском описывает персонажа книги\ фильма\ мультфильма известного в Англии. Группа старается отгадать. На каждого персонажа 30 секунд. Каждое угаданное слово приносит 1 балл.</p> <p>3. Word Maker. Для каждой группы на столах листочки с перепутанными английскими буквами из которых нужно создать слова. 5 слов – 5 баллов. Листы с заданием сдаются. Результаты оглашаются на финише.</p> <p>4. Holiday Station. У каждой группы на столе есть по 2 описания праздника или традиции. На доске развешаны картинки подходящие под описание. Необходимо соотнести правильно описание и картинку праздника или традиции. Время – 1 минута. Баллы даются сразу.</p> <p>5. TrueFalse Station. У каждой группы на столе таблички со словами TRUE\FALSE на разных сторонах. Учитель читает стереотип об Англии, участники показывают правда это или нет. За каждый правильный ответ группы получает балл.</p>

Навигаторы	Карта путешествия на интерактивной доске.
Ресурсы	Мультимедиа-презентация; видеоролик.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Главный критерий оценивания – флажки, т.е. баллы получаемые за правильно выполненные задания. Группа набравшая наибольшее количество флажков получает оценку «отлично». Помимо этого учитель отдельно может оценить некоторых учеников работающих особенно активно в поиске решения задач.
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	По итогу квеста, проводится 2 вида рефлексии: самооценка, путем выставления обычной оценки самому себе за работу на уроке и второй, основывающийся на когнитивном аспекте, т.е. понимание и восприятие участником информации во время урока (розочки разного цвета, показывающие отношение ученика к уроку).

Анализ проведенного урока имеет особую важность, так как он может показать все ошибки, недочеты, плюсы и минусы проведенного урока, применяемых технологий и методов.

Итак, тема проведенного квест – урока – «Welcome to England». Урок комплексного применения знаний и умений, т.е. урок рассчитан не просто на повторение изученного материала о стране изучаемого языка, но так же и применения некоторых грамматических структур, ранее пройденных в классе, использование изученной лексики, а также, обучающимся дается возможность строить диалоги и монологи по данной теме, проверяется их способность и готовность применять все выше перечисленное в разговоре.

Педагогом были поставлены такие задачи, как воспитать толерантное отношение к культуре страны изучаемого языка, культуру поведения при фронтальной работе, групповой работе; воспитать в обучающихся средствами урока уверенность в своих силах, воспитание гуманизма и любви к прекрасному; повторить изученную ранее лексику по теме «The UK», совершенствовать навыки монологической речи учащихся, знание и умение пользоваться изученной лексикой по теме «The UK», формировать умение применять полученные знания на практике, развивать познавательную активность творческих способностей, учить применять приобретённые знания и умения во время прохождения испытаний; развить мышление,

коммуникативные умения, развить умение работать в сотрудничестве, культуру поведения при фронтальной работе, групповой работе, помочь освоить новую полезную информацию, развивать чувство причастности к решению заданий, создать условия для раскрытия творческого потенциала участников; побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии Великобритании, ее культурных и языковых особенностей, привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам.

На урок обучающиеся пришли уже настроенные на учебную деятельность, немного взволнованы. Помещение, т.е. класс уже был украшен в соответствии с темой, т.е. на доске были развешаны картинки для одного из заданий, на партах лежали листы с первым заданием, на интерактивной доске включена презентация, парты уже расставлены и поделены на 4 больших отдельных стола для 4 групп. Так как класс, в котором проходил урок, является классом для изучения английского языка, декорирован в соответствии, дополнительных декораций не предусмотрено.

Сразу после звонка учитель мотивирует класс переключиться на английский язык такими фразами как: «Hello, students!», «How are you?», «Fine!», «My name is ...» и настраивает обучающихся на дальнейшую учебную деятельность.

Во время урока используется несколько разных методов работы с обучающимися, которые задействуют все виды деятельности, т.е. говорение, чтение текста, аудирование и письмо. Итак, класс активно выполняет задания. Однако, наибольшие сложности возникают при говорении, в задании, где необходимо описать персонажа. Детям достаточно сложно найти необходимые прилагательные и правильно построить предложение. В основном используются конструкции: «It has got», «It is». В целом поведение учащихся хорошее, из-за того что дети увлечены процессом игры они редко отвлекаются на какие-то посторонние темы.

А также необходимо отметить характеристику познавательной деятельности учащихся. Учителю удавалось постоянно удерживать внимание

учащихся на уроке, за исключением некоторых моментов, где было необходимо небольшое повышение голоса. Темп урока был умеренный, на каждое задание выделялось определенное количество времени, обучающиеся знали временные рамки и старались за них не выходить. Ограничение времени не вызывало никакой паники или же волнения у обучающихся. Урок был сопровожден презентацией, видеоматериалами, раздаточными материалами что сделало урок насыщенным и интересным для обучающихся. Таким образом внимание обучающихся переключалось с одного объекта на другой обеспечивая тем самым внимание учащихся на каждом этапе урока.

В связи с направленностью урока на повторение знаний и умений, нового материала на уроке было немного, в основном он содержался в видео в начале урока о достопримечательностях Лондона, о которых дети могли не знать, так как материал был наглядно представлен, у обучающихся не возникло затруднений понять его. Понимание видео и текста, позже проверенно во фронтальном опросе и первым заданием квеста, с которым дети справились неплохо.

Деятельность мышления учащихся организована так, что требовала коллективного обсуждения обучающимися конкретной задачи, поиска путей её решения.

Отношение учащихся к ответам товарищей и оценкам учителя адекватное. Из-за честности и прозрачности системы оценивания, т.е. выполнил задание – получил бал, каких-либо конфликтов не возникало.

Я считаю, что мне удалось создать равновесие психических состояний участников процесса обучения на уроке, поддерживать атмосферу успеха и доброжелательности.

Заключение. В настоящее время возникает все больше проблем с мотивацией обучающихся касательно не только самостоятельного обучения и поиска информации, более того, обучающиеся не заинтересованы и, следовательно, не мотивированы на учебную деятельность на уроках. С каждым годом обучения, острее ставится вопрос о качестве образования.

Поэтому происходят значительные перемены в применяемых образовательных технологиях и методах на уроках. Происходит индивидуализация учебного процесса, то есть усиливается роль обучающегося как отдельного субъекта деятельности, к каждому ученику учитель должен найти свой подход, учитывая его или её психологические особенности для наиболее полного раскрытия индивидуальных способностей ребенка. Помимо этого появляется потребность развивать коммуникативные навыки обучающихся, особенно это касается иностранного языка.

Таким образом, именно интерактивные технологии отвечают на вышеперечисленные требования и запросы. Примером подобных технологий является образовательный квест. Рассмотрев теоретическую сторону образовательной квест технологии в обучении иностранному языку подростков, можно сделать вывод, что данная технология желательна в использовании на уроках, т.к. выполняет многие задачи обучения иностранному языку, прописанные в ФГОС, а так же следует основным принципам образования. Кроме того квест технология не только образовательная технология, способствующая лучшему усвоению материала, но так же способствует мотивации обучающихся за счет её развлекательного характера.

Что касается уроков английского языка, данная технология позволяет задействовать одновременно все виды познавательной деятельности: чтение, аудирование, письмо и говорение. Это является, несомненно, важным критерием, т.к. в обычной учебной деятельности не всегда находится достаточно времени, чтобы уделить внимание всем видам за 1 или даже 2 урока, элементарно в силу нехватки времени и некоторых других индивидуальных трудностей, в то время как квест - технология прекрасно их сочетает и дает возможность работать каждому ребенку, как индивидуально так и в группе, что так же является важным фактором.

Квест - технология имеет огромное количество видов, способов её реализации, следовательно, каждый учитель может адаптировать её под свой

урок, тему. Она неограниченна возрастом, возможностями детей, следовательно, её можно индивидуализировать под каждого ребенка или группы детей разного возраста и уровня знаний, что обеспечивает обогащение форм взаимодействия со сверстниками, рост творческого потенциала и познавательных мотивов.

Однако, реализовать данный подход достаточно сложно из-за большого количества учеников в классах и даже, в группах для иностранного языка, которые иногда включают в себя до 25 человек. Помимо этого квест технология требует от преподавателя огромных усилий как касательно подготовки, так и реализации её в классе, но это стоит полученного результата в ходе её реализации.

Список использованных источников.

1. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии./ В. П. Беспалько. -1989.- с.5.
2. Василенко, А. В. Квеста как педагогическая технология. История возникновения квест – технологии. [Электронный ресурс] // А. В. Василенко. - 2016. - URL: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69 (Дата обращения: 12.04.19) -Загл. с экрана. -Яз. рус.
3. Крылова, О. Н. Знаниевая традиция современного содержания школьного образования: новые дидактические смыслы./ О.Н. Крылова // Человек и образование. - 2012. - № 1 (30). - 28-31с.
4. Сандракова, Н. С. Образовательный веб-квест как средство формирования компетенций обучающихся и учителя [Электронный ресурс]// Н. С. Сандракова. Научно-методический электронный журнал «Концепт». - 2013. - Т. 3. – 1396-1400с. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/53282.htm>. (Дата обращения: 04.04.2019) -Загл. с экрана. -Яз. русс.
5. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология. / Н. Е. Щуркова. - М.: Педагогическое общество России, - 2002. - 224 с.