УДК

*Квест как инновационная модель обучения*

Агевнина Елена Вячеславовна

ГУО Средняя школа №32

(г. Могилев, Беларусь)

Краткая аннотация: в статье рассматривается возможность использования педагогической технологии « Квест», дается ее детальная характеристика. Отмечается, что данная технология вполне применима в обучении иностранным языкам.

Ключевые слова: обучение иностранным языкам, инновационные технологии, квест-технология, классификация квестов.

Abstract: the article discusses the opportunity of using a pedagogical technology «Quest», its’ detailed description. We can see that this technology applies for teaching foreign languages.

Key words: teaching foreign languages, innovative technologies, quest-technology, quest classification.

В современном мире все более возрастает роль иностранных языков. Иностранный язык расширяет кругозор учащихся, содействует общему речевому развитию, способствует формированию культуры общения. В наше время стала актуальной проблема становления интереса к изучению иностранного языка. Отмечается необходимость поиска новых путей создания условий для развития познавательного интереса у учащихся.[5] Одним из таких путей является использование инновационных технологий обучения.

Для инновационных форм обучения характерно активное включения учеников в учебную деятельность, активизация знаний и умений навыков говорения и аудирования, развитие творческих способностей, формирование иноязычной коммуникативной компетенции, повышение мотивации к изучению иностранного языка.

 «Квест-технология» является одной из новых образовательных педагогических технологий. В переводе с английского языка слово «quest» – значит поиск, искомый предмет, поиск приключений, поиск с определенной целью. Данное понятие пришло к нам из мира компьютерных игр [6, c.93].

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, целью которого является достижения определенных учебных целей. Данная технология ориентирована на формирование познавательной активности и мотивации учащихся [2, c.348].

Образовательный квест – это проблемная форма проведения учебного занятия, включающая в себя исследовательские, проблемные, игровые и информационно-коммуникационные методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных заданий с приключениями, игрой по определённому сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка [3, c.168]. Основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, во время решения которой учащиеся усваивают новые знания, умения и навыки [14].

Суть квеста заключается в том, что его участникам (студентам, ученикам) нужно решить определенную проблему, у которой нет однозначного решения, а предоставленные источники информации подбираются таким образом, чтобы проблему было возможно рассмотреть с разных ракурсов, при этом информация в предоставленных источниках не дает точного ответа на поставленный вопрос. Участники квеста должны вынести из всего предложенного разнообразия текстового, графического и видеоматериалов необходимую информацию и сформулировать свой собственный вывод [9, с.117].

В научно-педагогической литературе встречаются различные классификации квестов. Так А. Шульгина предоставила сравнительную таблицу типологии [8]. По данной классификации квесты бывают следующих типов:

1) доминирующий метод: научное исследование (его цель формулируется перед выполнением, имеет четкую структуру, «аутентичное задание» (по Т. Марчу [10]), предполагает обязательный анализ результатов); творческое задание (структура избирается учащимися самостоятельно, предусматривает осуществление творческого задания – создание видеоролика, стихотворения, песни и др.) компиляция (имеет обязательный сценарий, его целью является интерес учащихся, что предусматривает обсуждение результатов, презентацию продукта);

2) предметно-содержательный: предметный (посвящен единственной проблеме, имеет четкую структуру, направленный на получение знаний и умений в одной отрасли; межпредметный (интегрирует знания из разных областей)

3) характер координации: открытый (преподаватель является равноправным участником: имеет свою роль, организует и координирует деятельность учащихся), скрытый (преподаватель руководит процессом дистанционно, может быть консультантом)

4) характер контактов: групповой (проводится в рамках одной группы), международный (мультигрупповой квест)

5) продолжительность: непродолжительные (рассчитан на 1-2 занятия) и длительные квесты (срок исполнения - месяц и более).

По целевой направленности С. Напалков выделяет такие виды квестов [26, c.166]:

 1) игровые квесты в основном ориентированы на учащихся младших классов и способствуют ознакомлению с определенной совокупностью предметных знаний или отдельными, различными предметными фактами. Целью игровых квестов является вовлечение ученика в интересную игру и вместе с тем ознакомление их с новыми предметными сведениям;

 2) исследовательские квесты осуществляют углубление изученных учащимися знаний по предмету, охватывают содержание какой-нибудь одной учебной проблемы, носит узкий характер или, наоборот, задействовать знания из различных областей учебного предмета;

 3) тематические квесты помогают решать важную задачу совершенствования предметной подготовки школьников, развивает их познавательную самостоятельность.

Итак, мы можем отметить, что квест-урок является эффективной педагогической информационной технологией. Квест-урок позволяет воплотить методику погружения в иноязычную среду без посещения других стран. Кроме того, применение технологии квест-урока дает возможность сформировать навыки командной работы, творческого и комплексного подхода к решению поставленных задач в игровой форме, снимает психологические барьеры[1].

**Литература**

1.Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004

2. Волков, Б. С. Психология детей младшего школьного возраста [Текст] : учебное пособие / Б. С. Волков. – Москва : КНОРУС, 2016. – 348 с.

3. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании [Текст] : учеб. Пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : ЗабГУ – 2016. – 164 с.

 4. Игумнова, Е. А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования [Электронный ресурс] / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. 2016. – Режим доступа URL: <https://science-education.ru/pdf/2016/6/25517.pdf>

5.Колкова М.К. Обучение иностранным языкам.- СПб: Издательство КАРО, 2003.

6. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте [Текст] / А. К. Маркова. – Москва, 1983. – 93 с.

7. Напалков С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед. 52 наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания − Саранск, 2013. – 166с.

8. Шульгина Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квестов: дис. канд. пед. наук: спец. 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания. – Томск, 2014.

9. Hockly N. What is a WebQuest? // Entrе Lеnguas. – 2008. – 117p

10. March, T. Criteria for Assessing Best Web Quests. 2002-2003. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.bestwebquests.com/bwq/ matrix.asp (дата обращения 10.03.21)

**Контактная информация:**

Агевнина Елена Вячеславовна, учитель английского языка

Тел. +375291146752

E-mail onegina09yandex.ru