

Секция «Лингводидактика: актуальные проблемы обучения иностранным языкам в школе»

Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку

Научный руководитель – Макаренко Анна Александровна

Дудина Алена Андреевна

Студент (бакалавр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: alena.dudina.2001@gmail.com

В соответствии с требованиями ФГОС нового поколения на первый план в образовании выходит системно-деятельностный подход, подразумевающий активную учебно-познавательную деятельность учащихся, а также формирование и готовность ученика к саморазвитию и непрерывному образованию. Современная система образования дает учителям ориентир на использование новых педагогических технологий на уроках иностранного языка, организацию занятий в увлекательной и интерактивной форме, что позволяет сделать их максимально эффективными и продуктивными для всех учеников.

Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций [Пешня: 10].

Использование интерактивных технологий на уроке английского языка преследует такие цели как формирование и развитие определенных навыков и совершенствование умений, обучение коммуникативным навыкам, развитие лингвострановедческой компетенции, запоминание языкового материала.

Интерактивная игра является эффективным видом современных интерактивных технологий, что создает наилучшие условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса [Ставицкая: 4].

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. На современном этапе понятие «квест» (англ. «quest» – поиск, игра-загадка) обозначает разного рода онлайн и офлайн игры, организованные в виртуальном или реальном пространстве. Такая своеобразная форма игровой деятельности как квест требует от участников решения поставленных задач и достижения конечной цели [Ставицкая: 4].

В педагогике под образовательным квестом понимается современная технология, реализующая образовательные задачи. Она отличается от традиционного формата организации учебной деятельности элементами сюжета, ролевой игры, которая связана с поиском определенных мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории, а также информационные ресурсы [Осяк и др.: 157].

Прочную основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, в ходе решения которой учащиеся усваивают новые знания, умения и навыки.

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как внутри школы, так и вне ее, также возможны смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, сюжет, и опережающее задание - легенда.

Новый этап в обучении иностранным языкам определяется использованием информационно-коммуникационных технологий, открывающих перед учителем всё больше возможностей для формирования высокой учебной мотивации учащихся, а также активизации их самостоятельной работы.

Организация учебной деятельности с применением информационных технологий тесно связана с использованием Интернет-ресурсов. Эффективность обучения иностранным языкам на данном этапе достигается за счет методически грамотно построенной работы учащихся с ресурсами сети, благодаря которым у учащихся происходит формирование иноязычной коммуникативной компетенции, что, в свою очередь, является основной целью уроков по иностранному языку, согласно ФГОС [Канцур: 92].

Результатами успешного применения данной технологии на уроке можно считать стимулирование самостоятельной, а также групповой работы учащихся, активизация их творческих способностей, развитие критического мышления [Лечкина: 13].

В рамках производственной практики было проведено исследование, подтверждающее эффективность квест-технологии при обучении иностранному языку. Была разработана серия квест-уроков, направленных на отработку модуля “World animals” учебника Spotlight в 5 классе. В начале исследования был проведен предварительный контроль среди двух групп учащихся, включающий лексические единицы на тему “Animals” и базовые грамматические структуры. Последующие уроки проводились с использованием квест-технологии у первой группы, другая же занималась в обычном формате. Были проведены квесты по станциям, а также сюжетные. В ходе уроков учащиеся отрабатывали лексику, грамматику, чтение и говорение. У учащихся создавалась большая мотивация выполнять задания, получая за это очки.

В конце исследования для обеих групп учащихся был проведен финальный тест в формате письменной работы, нацеленный на проверку знаний усвоенного материала. По итогам работы можно установить, что ученики, занимающиеся по квест-технологии, лучше усвоили материал и получили высокие оценки за тест. У первой группы теоретической содержание пройденной темы освоено полностью; более 84% обучающихся получили оценки «4» и «5». Однако учащиеся второй группы освоили тему частично, с пробелами; только 62% учеников получили оценки «4» и «5». Такую разницу в оценках можно объяснить использованием интерактивных технологий на уроках, что позволило сформировать неподдельный интерес к изучаемому материалу, поисковую активность в приобретении знаний.

Таким образом, опыт применения квест-технологий в образовательном процессе показал, что этот современный метод является успешным для формирования мотивации к формированию теоретических знаний, практических умений и навыков, а также ценный опыт работы в команде. Несмотря на тот факт, что обучение в ходе квеста происходит непринужденно, учащиеся добиваются высоких результатов при совместном решении поставленных задач.

Источники и литература

- 1) Канцур А. Г., Бурдина К. А. Веб-квест как средство развития предметных и мета-предметных умений в обучении английскому языку // проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2020. – С. 91-98.
- 2) Лечкина Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – С. 12-14.
- 3) Осяк С. А. и др. Образовательный квест–современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. – №. 1-2. – С. 157-157.
- 4) Пешня И.С. Интерактивные технологии обучения как средство развития профессиональной компетентности курсанта военизированного вуза: автореф. дис. канд. пед. наук. – Иркутск, 2005. – 20 с.

- 5) Ставицкая М.И. Рекомендации по планированию методической работы с учителями дефектологами, учителями классов интегрированного обучения в 2008/2009, 2009/2010 учебных годах. – Витебск, 2008. – 22 с.