

Я. А. Баженова, К. П. Рукалева, К. С. Торопова
Екатеринбург, Россия

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТА В КАЧЕСТВЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

АННОТАЦИЯ. *Сегодня в образовании стали активно использоваться интерактивные технологии, которые позволяют учащимся получать знания в процессе взаимодействия друг с другом. Одной из технологий интерактивного обучения является квест. В данной работе представлена разработка квеста для урока английского языка в 5 классе на тему "At Home". Цель работы: описать разработку квеста и проанализировать его с методической точки зрения.*

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: *интерактивные методы обучения; английский язык; методика преподавания английского языка; методика английского языка в школе; уроки английского языка; пятиклассники; квест-технологии; методы обучения; квесты.*

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ: *Баженова Яна Александровна, студентка Института филологии и межкультурной коммуникации, Уральский государственный педагогический университет.*

Адрес: 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.

Рукалева Ксения Павловна, студентка Института филологии и межкультурной коммуникации, Уральский государственный педагогический университет.

Адрес: 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.

E-mail: ksyusha.ruk@mail.ru.

Торопова Ксения Сергеевна, студентка Института филологии и межкультурной коммуникации, Уральский государственный педагогический университет.

Адрес: 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.

E-mail: ksenftoropova@gmail.com.

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ, научный проект № 1901300895 А «Учимся понимать Россию: когнитивные стратегии формирования методического материала по русскому языку как иностранному».

Ya. A. Bazhenova, K. P. Rukaleeva, K. S. Toropova
Ekaterinburg, Russia

USING A QUEST AS AN INTERACTIVE LEARNING TECHNOLOGY IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

ABSTRACT. *Today, interactive technologies have begun to be actively used in education, which allow students to gain knowledge in the process of interacting with each other. One of the interactive learning technologies is the quest. This work presents the development of a quest for an English lesson in grade 5 on the topic "At Home". Purpose of work: to describe the development of the quest and analyze it from a methodological point of view.*

KEYWORDS: *interactive teaching methods; English language; methodology of teaching English; methodology of the English language at school; English lessons; fifth graders; quest technologies; teaching methods; quests.*

ABOUT THE AUTHORS: *Bazhenova Yana Aleksandrovna, Student of Institute of Philology and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).*

Rukaleeva Ksenia Pavlovna, Student of Institute of Philology and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).

Toropova Ksenia Sergeevna, Student of Institute of Philology and Intercultural Communication, Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia).

В современном образовании появляется множество новых методик обучения. Основная функция методик – передача и организация усвоения знаний учащимися. Педагоги и методисты ищут различные способы сделать процесс обучения более простым и интересным для учеников [Генике 2013]. От подачи материала зависит понимание содержания урока и результат обучения, поэтому важно делать уроки увлекательными и творческими [Гилярова 2015: 26-27].

Язык подразумевает коммуникацию, взаимодействие между людьми. Для развития коммуникативных навыков важно включать упражнения, содержащие взаимодействие и общение учащихся. Поэтому преподаватели иностранных языков делают акцент на интерактивных методах проведения занятий [Андарало 2009].

Интерактивные методы – это методы обучения, построенные на активном взаимодействии обучающихся с преподавателем, информацией и между собой.

Одним из интерактивных методов является квест. Квест (от англ. «поиск») – это образовательная технология, которая

представляет собой приключенческую игру и требует от участника решения логических и творческих задач с продвижением по сценарию с целью достижения результата [Ерёмина, Дзюба 2021: 175-185].

Следует отметить актуальность использования квестов в современной школе. Во-первых, квест включает поиск решения проблемных ситуаций. Одна из задач школы – научить ребенка находить пути решения проблемы. Во-вторых, этот метод содержит элементы игры, использование которых рекомендовано ФГОС.

Нам удалось разработать квест для урока английского языка в 5 классе на тему “At Home”. Данный квест подходит для урока закрепления изученного материала (комплексного повторения знаний).

Для его создания нам потребовалась программа для создания презентаций PowerPoint. С помощью гиперссылок получилось сделать интерактивные элементы и переходы на другие слайды. Данный квест можно проводить как в аудитории с помощью проектора и интерактивной доски, так и на дистанционных уроках с применением демонстрации экрана.

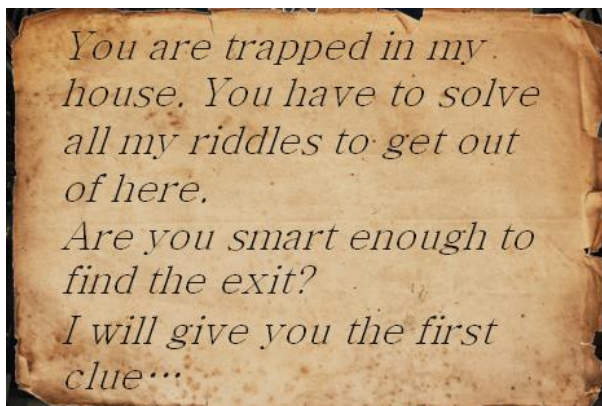
В квест заложена мистическая история о попадании в дом, в котором закрылись все двери. Использование истории позволяет ученикам отвлечься от серьезности образовательного процесса, включиться в игру и пробудить интерес к происходящему. Ребенок чувствует себя более комфортно, так как ощущает поддержку соучастников и педагога.

Перед участниками стоит проблема: выбраться из дома, подобрав цифры к кодовому замку. Присутствует необходимость решать задачи, преодолевать трудности. Данные действия развивают у детей способность находить решение проблем, с которыми они могут столкнуться в реальной жизни.

Квест содержит комплекс заданий, предусматривающий постепенное их решение. Каждое выполненное задание дает возможность перейти к следующему заданию. Ученики передвигаются по комнатам дома и находят различные записки, в которых содержатся задания на английском языке. Решение заданий требует конкретных образовательных знаний, в данном случае владение лексикой раздела “At Home” и общих знаний английского языка.

Квест состоит из следующих этапов:

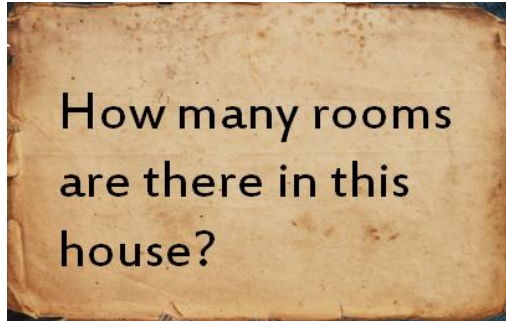
1. Записка. Короткий текст-обращение, который ориентирует участников в игре, подводит к дальнейшим действиям. Данный этап развивает навык чтения и перевода иноязычного текста и помогает диагностировать уровень лексических знаний учеников.



2. Кроссворд в картинках, содержащий названия предметов мебели. Ключевое слово кроссворда (stair – лестница) является подсказкой дальнейших действий (нужно подняться по лестнице). Задание позволяет проверить знания лексики по теме “Furniture” (Мебель).



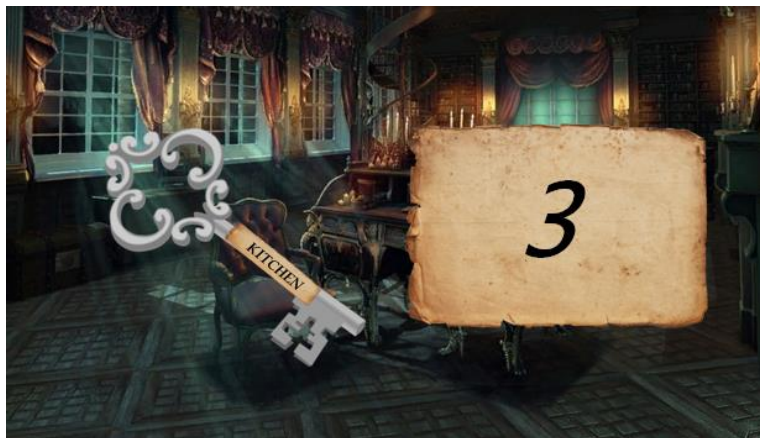
3. Задание на внимательность: посчитать количество комнат в доме. Ответ на этот вопрос является цифрой к кодовому замку.



4. Решение ребуса. Ответ является подсказкой дальнейших действий (go back – вернитесь обратно).



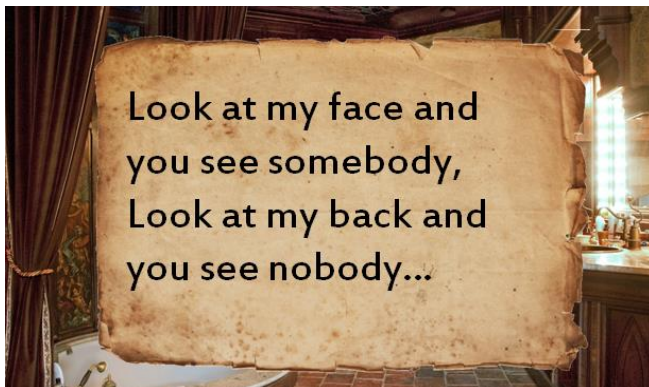
5. Задание на сбор пазла. Участникам требуется собрать пазл, чтобы узнать кодовое слово к закрытому ящику, в котором находится еще одна цифра кода замка. Для реализации этого задания использовалась распечатанная на бумаге картина, которая была разрезана на несколько частей. После сбора участники видели картину, называли кодовое слово (picture – картина) и получали еще одну цифру для замка и подсказку дальнейших действий (kitchen – кухня).



6. Анаграмма, решение которой подсказывает навигацию (open the door – откройте дверь).



7. Загадка, ответ на которую содержит подсказку (mirrog – зеркало). На зеркале располагалась последняя цифра кодового замка.



Таким образом, выполнив задания и найдя 3 цифры для кодового замка, участникам удалось решить проблему и выбраться из дома.

Квест является одной из современных интерактивных методик обучения, которая имеет множество преимуществ: позволяет ученикам находиться во взаимодействии (особенно это важно на уроках иностранного языка), дает возможность использовать уже имеющиеся знания для решения проблемных ситуаций, поддерживает интерес учеников к уроку, позволяет учащимся комфортно чувствовать себя в процессе обучения и проявлять активность. Также с помощью данного метода можно моделировать проблемные ситуации и приходить к их решению в игровой форме.

ЛИТЕРАТУРА

Андарало, А. И. Интерактивное взаимодействие в обучении учащихся : программно-методический комплекс для слушателей целевых курсов повышения квалификации / А. И. Андарало, Н. В. Быстрыкова, В. В. Гракова, [и др.] ; под общ. ред. В. В. Граковой, Т. А. Шингирей. – Минск : БГПУ, 2009. – 77 с.

Генике, Е. А. Активные методы обучения: новый подход / Е. А. Генике. – М. : Сентябрь, 2013. – 176 с.

Гилярова, М. Г. Повышение мотивации обучения через использование интерактивных элементов электронно-образовательных ресурсов / М. Г. Гилярова // Информатика и образование. – 2015. – № 10. – С. 26-27.

Ерёмина, С. А. Квест-технология в процессе обучения русскому языку как иностранному / С. А. Ерёмина, Е. В. Дзюба // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2021. – № 19. – С. 175-185.

REFERENCES

Andaralo, A. I. Interaktivnoe vzaimodeistvie v obuchenii uchashchikhsya : programmno-metodicheskii kompleks dlya slushatelei tselevykh kursov povysheniya kvalifikatsii / A. I. Andaralo, N. V. Bystryakova, V. V. Grakova [I dr.] ; pod obshch. red. V. V. Grakovoi, T. A. Shingirei. – Minsk : BGPU, 2009. – 77 s.

Genike, E. A. Aktivnye metody obucheniya: novyi podkhod / E. A. Genike. – M. : Sentyabr', 2013. – 176 s.

Gilyarova, M. G. Povyslenie motivatsii obucheniya cherez ispol'zovanie interaktivnykh elementov elektronno-obrazovatel'nykh resursov / M. G. Gilyarova // Informatika i obrazovanie. – 2015. – № 10. – S. 26-27.

Eremina, S. A., Dzyuba, E. V. Kvest-tekhnologiya v protsesse obucheniya russkomu yazyku kak inostrannomu / S. A. Eremina, E. V. Dzyuba // Psikholingvisticheskie aspekty izucheniya rechevoi deyatel'nosti. – 2021. – № 19. – S. 175-185.