

Гавенко Надежда Владимировна

канд. пед. наук, доцент

Куйбышевский филиал ФГБОУ ВО

«Новосибирский государственный

педагогический университет»

г. Куйбышев, Новосибирская область

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в статье представлен опыт использования квест-технологий на уроках английского языка. Особое внимание уделяется изучению возможностей повышения мотивации и развития творческих способностей обучающихся. Благодаря использованию информационных технологий удастся эффективно организовать процесс обучения и поддерживать интерес обучающихся на уроках. В статье описаны виды веб-квестов и задачи, которые они решают.

Ключевые слова: квест-технологии, веб-квест, информационные технологии, проектная деятельность.

В настоящее время, в образовательном процессе используется достаточно большое количество различных методик, базовыми задачами которых является передача информации и организация процесса обучения таким образом, чтобы эта информация эффективно усваивалась. В зависимости от того, как преподносится образовательный материал, ученикам проще или сложнее усваивать новые знания, а от этого зависит финальный результат работы педагога. Это является основной причиной почему необходимо организовывать проведение уроков таким образом, чтобы дети были увлечены им, подходить к вопросу творчески.

Для эффективного освоения иностранного языка необходимо обрести навыки быстрой ориентации в поиске проблем и вариантов их решений. Такая образовательная технология, как веб-квест (web-quest), представляет собой поиск решений в игровой форме.

Данная технология впервые была предложена в 1995 году американским ученым Б. Доджем [2]. Он сумел создать уникальные приложения, которые можно было лаконично встроить в обучение по разным дисциплинам на любом этапе обучения. Благодаря данной технологии можно решить, как единичный вопрос по конкретной образовательной дисциплине, так и сразу в нескольких областях. Автор подразделял веб-квесты на три основных группы.

1. По их продолжительности: длительные и короткие.

2. По образовательным дисциплинам: проекты, относящиеся к единственному предмету и сочетающие в себе несколько образовательных дисциплин.

3. По виду заданий, которые необходимо решить ученику, в числе которых: пересказ, изложение, задачи, творческие, разрешение споров, убеждение, оценка и другие.

Задачи, которые ставят перед учеником цель пересказа (*retelling tasks*) информации, найденной в интернете, являются базовым элементом веб-квеста. Основой пересказа (*compilation task*) служит выполнение задачи учащимся по поиску информации на различных сайтах в сети интернет и её объединении, результат проделанной работы также может быть выложен во всемирную сеть. Задача предусматривает поиск и объединение информации из всемирной информационной сети и преобразования её в загадку, ответ на которую можно найти на определенном сайте. Также существует такой вариант квеста, как журналистский (*journalistic tasks*), в процессе которого необходимо найти и объединить информацию их интернете в публицистическом жанре. Решая творческий квест (*creative products task*), ученики при помощи интернета должны создать определенный творческий продукт, который предусмотрен условиями, например, картину или художественное произведение. При выставлении оценки за такую работу необходимо учитывать вдохновение и творческий потенциал учеников и поощрять это, ученики могут самовыразиться, выполняя данное задание. Спорные квесты (*consensus building tasks*) представляют собой поиск и презентацию противопоставленных друг другу мнений из сети интернет по поводу того или иного вопроса и поиск компромисса для обеих сторон.

Квест-убеждение (persuasion task) по своей сути схож со спорным, однако, основной его задачей является формирование такого материала, который сможет убедить любого человека в его истинности. Квесты, задачей которых является самоизучение (self-knowledge tasks), направлены на познание учениками своего собственного я при помощи ресурсов сети интернет. Подобные веб-квесты скорее редкость, но имеют место быть. Так, например, веб-квест «What is my future profession?», помогает ученикам разработать план профессионального развития. При выполнении аналитических задач (analytical task) проводится детальное изучение по теме веб-квеста, развиваются навыки анализа и синтеза. При решении веб-квестов-оценки, ученики должны осуществить оценку и систематизации представленных им предметов и решить поставленную задачу. Как правило подобные квесты представлены в формате ролевых игр, где учащийся должен воспользоваться своим воображением и осуществлять, например, судебские задачи. При помощи такой категории веб-квестов, как научные (scientific tasks), ученикам предоставляется возможность познакомиться с различными исследованиями в научной сфере.

Уникальной чертой характерной для веб квестов является тот факт, что все необходимые для его проведения ссылки, в которых содержится нужная информация, предоставляются ученикам педагогом. Другими словами, в процессе прохождения квеста, детям необходимо самостоятельно найти нужные данные в уже отфильтрованных из всего многообразия, проверенных источников, что позволяет им сэкономить время. Ученикам остается лишь собрать нужную информацию по всем предоставленным ссылкам, опираясь на задание квеста и решить его, используя эту информацию. По окончании игры, участники могут представить результаты проделанной работы в любом удобном для них формате, будь то письменный, электронный или творческий вариант подачи информации.

Основываясь на основных принципах организации квеста и способах обучения английскому языку, нами был разработан квест, который подойдет для пятиклассников и будет способствовать закреплению полученных на уроке знаний. Данный квест получил название «At home».

Для подготовки материала в процессе организации квеста мы воспользовались стандартной программой для создания презентаций Microsoft Office. В сформированном презентационном файле содержались слайды с материалами квеста, которые сопровождалась различными интерактивными фрагментами и интересными переходами. Для проведения игры с учениками потребуется использование проектора, интерактивной доски или любого другого инструмента, на котором будет возможно реализовать демонстрацию экрана, в том числе удаленным способом.

Основой квеста является загадочный рассказ о том, как ученики оказываются закрытыми в доме с множеством дверей. Данный рассказ помогает детям немного расслабиться и отстраниться от серьезности процесса обучения, проникнуться темой игры и заинтересоваться ей. Перед учениками ставится задача – выбраться из дома, но, чтобы это сделать необходимо ввести код на кодовом замке двери, цифры к которому подобрать оказывается не так то просто, необходимо справиться с рядом задач различной сложности.

Данный квест включает в себя различные задачи, которые необходимо решать в определенной последовательности. Успешное преодоление одной трудности предоставляет возможность узнать следующее задание, что формирует в детях интерес. Дети перемещаются из комнаты в комнату, в которых находят послания на английском языке, которые представляют собой различные задания, необходимые для решения, применяя на практике полученные на уроках знания по изученным основам языка и теме «Дом».

Игра включает в себя несколько основных этапов.

1. Первым этапом является послание, которое представлено в виде небольшого информационного текста и содержит в себе указание для дальнейших действий. Оттачивается навык чтения текстов на иностранном языке и его перевода, что помогает учителю оценить уровень знаний детей.

2. Разгадать кроссворд по картинкам, на которых изображены различные предметы мебели и найти в нем контрольное слово, которое будет служить ключом для перехода к следующему заданию.

3. Определить точное число комнат, которые есть в доме. Данная задача рассчитана на развитие внимательности у детей, полученный результат будет одной из цифр для открытия кодового замка на двери.

4. Разгадать ребус на английском языке, отгаданное слово будет являться подсказкой для осуществления следующего задания (go back).

5. Следующим заданием для учеников будет сложить картинку из мозаики, в результате чего им удастся получить слово, которое поможет открыть сундук, в котором прячется еще одна цифра от шифра, открывающего кодовый замок.

6. Разгадывание анаграммы, в результате чего ученики получают еще одну подсказку для дальнейших действий по сюжету квеста (open the door).

7. Разгадать задачу, ответом на которую будет одно слово (mirror), которое поможет ученикам найти последнюю цифру для открытия двери.

В результате проведения квестов, можно говорить, что применение данной технологии способствует результативному освоению и закреплению различных видов знаний и навыков, а также развитию ответственности и самостоятельности учащихся.

Список литературы

1. Еремина С.А. Квест-технология в процессе обучения русскому языку как иностранному / С.А. Еремина, Е.В. Дзюба // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. – 2021. – №19. – С. 175–185. DOI 10.26170/2411-5827_2021_19_16. EDN QIANRH

2. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests / B. Dodge [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (дата обращения: 27.08.2023).