

УДК 372.881.111.1

Д.А. САЛИМЬЯНОВА
(diana.salimyanova20@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОЯЗЫЧНОМУ ГОВОРЕНИЮ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ*

Проведено исследование применения квест-технологий в обучении говорению на среднем этапе изучения английского языка. Дается определение квест-технологий как интерактивного метода обучения, влияющего на мотивацию школьников. Выявляется значимость квестов для формирования коммуникативных компетенций и повышения вовлеченности учащихся в учебный процесс. Оценивается наличие квест-технологий в учебнике Spotlight, рассматриваются примеры заданий и их соответствие квест-формату.

Ключевые слова: *квест-технологии, образование, технологии, дидактический материал, преподавание английского языка.*

Актуальность исследования подтверждается растущим интересом к интерактивным формам обучения, которые способствуют развитию коммуникативных навыков у учащихся. Кроме того, применение данного метода отвечает требованиям современного образования, ориентированного на активное вовлечение школьников в процесс обучения и формирование ключевых компетенций. Исследования в данной области помогут определить перспективу их использования в обучении говорению школьников на среднем этапе обучения, чтобы в дальнейшем отследить закономерности их эффективного внедрения.

Цель исследования заключается в рассмотрении образовательной квест-технологии, применяемой в процессе преподавания английского языка на среднем этапе обучения говорению.

Объект исследования: обучение иноязычному говорению на среднем этапе.

Предмет исследования: использование квест-технологий при обучении устно-речевому общению в контексте преподавания английского языка.

Задачи исследования:

- уточнить сущность квест-технологий;
- обосновать оценку значимости квест-технологий и их воздействия на процесс обучения подрастающего поколения говорению на английском языке;
- провести анализ раздела учебника Spotlight [1] за 8-й класс на наличие квест-технологий в обучении говорению.

Методы исследования:

- анализ литературы для выявления ключевых компонентов и характеристик квест-технологий;
- интерпретация полученных данных и выводов из существующих исследований для понимания того, как квест-технологии влияют на развитие умений говорения школьников на среднем этапе обучения;
- контент-анализ заданий по выбранной теме в учебнике Spotlight.

Основой для данного исследования послужили труды таких авторов, как: И.А. Бредихина, И.Д. Гальскова, И.А. Жукова, Е.А. Игумнова, С.А. Осяк, А.Ф. Педченко и др. [2, 3, 5].

Научная новизна: оценка существующих учебных материалов, в частности, учебника Spotlight, на соответствие данному подходу, чтобы в перспективе предложить модель квеста, интегрированной в одну из тем.

Основная часть:

В условиях перехода к информационному веку происходит трансформация образовательного процесса, обусловленная изменением портрета обучающихся. Традиционных методов преподавания становится недостаточно для формирования необходимого уровня мотивации, что ведет к необходимости

* Работа выполнена под руководством Покусаевой Т.Н., кандидата педагогических наук, доцента кафедры английского языка и методики его преподавания ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

дополнительной работы над переходом от внешней мотивации к внутренней. Важность личной инициативы как фактора эффективности обучения подчеркивает актуальность современных образовательных стандартов.

В основе ФГОСов второго и третьего поколения лежит системно-деятельностный подход [8, 9]. Данный подход акцентирует внимание на активной роли учащихся в образовательном процессе. Для этого педагогу следует организовать процесс обучения путем овладения новыми знаниями в результате самостоятельного поиска, что ведет к формированию потребности обучающихся в творческом осмыслении учебного материала [10].

В рамках этого подхода школьники становятся не просто пассивными участниками, а активными исследователями, которые самостоятельно формулируют вопросы, ищут ответы, анализируют информацию и оценивают результаты своей работы. Они должны стать обладателями определенных компетенций – УУД (универсальных учебных действий), которые имеют свое выражение в метапредметных (коммуникативных, регулятивных и познавательных) результатах процесса обучения.

Переход от «знаниевого» подхода означает и смену роли учителя. Он более не просто передает знания. Он помогает и советует, направляя учеников в их самостоятельной учебно-познавательной деятельности, а также применяет различные формы организации учебной деятельности, такие как групповые проекты, обсуждения и исследовательские задания.

Современной методикой преподавания, которая, на наш взгляд, готова ответить требованиям (ФГОС) [8, 9], являются квест-технологии, относящиеся к интерактивным методам обучения.

В переводе одна из дефиниций слова “quest” – проба получить или сделать что-то сложное.

Впервые в педагогическую практику квест был введен профессором государственного университета Сан-Диего Берни Доджем. Квестом он затем назвал сайт, содержащий конкретное проблемное задание и между тем предполагающий самостоятельный поиск в сети Интернет. Расширил понимание Томас Марч, работающий в сфере когнитивной психологии, который определил квест как учебную структуру, имеющую в составе аутентичную задачу, имеющую тесную связь с мотивацией обучающихся к исследованию проблемы, которая не подразумевает одно правильное решение, развивающую способность как к самостоятельной поисковой активности, так и умение работать в группе в процессе решения [3].

В рамках исследования квест-технологии определяются нами как реальное по режиму проведения интерактивное приключение, в котором участники совместно решают задачи, продвигаясь внутри какой-либо роли по сюжету. Целью такого взаимодействия является достижение значимого результата, в ходе которого школьники становятся активными участниками образовательного процесса, рефлексировав свой опыт. (Материалы по классификации квестов были обобщены Г.А. Стародубовой и Е.В. Косолаповой [7]).

Нами была определена высокая значимость квест-технологий в контексте обучения говорению школьников на среднем этапе. В книге «Методика обучения иностранным языкам в средней школе» установлены важнейшие условия успешного порождения речи: наличие мотива, ситуативность и личностная ориентированность [6]. Реализация данных условий проявляется в их тесном взаимодействии. Мотив речи исходит из ситуации. Ситуация в данном случае должна рассматриваться не как совокупность обстоятельств, заданных извне, а как «динамичная система взаимоотношений общающихся, которая благодаря ее отраженности в сознании порождает личностную потребность в целенаправленной деятельности» [4].

Квест-технологии отвечают всем условиям, имея свою специфику в этом соответствии.

При создании задания, ориентированного на решение проблемной ситуации, происходит стимулирование познавательной активности участников. Проблемная ситуация представляет собой когнитивный вызов, который требует от школьников мобилизации интеллектуальных ресурсов и поиска новых знаний и подходов к её разрешению. Использование ролевых элементов и дискуссионных заданий

в рамках этой проблемы способствует развитию навыков говорения, т. к. ученикам необходимо активно взаимодействовать друг с другом, обсуждая варианты решения.

Конкретная задача, заданная в условиях квеста, способствует выходу участников из зоны комфорта и активирует эмоциональную вовлеченность. Этот отклик, вызванный необходимостью решения нестандартной задачи, а также необходимость интенсивного размышления может привести к более глубокому погружению в процесс и повышению степени усвоения материала. Учащиеся применяют речь на иностранном языке для обмена мнениями и аргументации своих решений.

Кроме того, личностную ориентированность квест-технологий обеспечивает индивидуализация обучения, когда каждый участник имеет возможность погрузиться в сценарий квеста через призму своих личных интересов и опыта.

Проанализировав Module 2 в учебнике Spotlight 8 [1], мы выяснили, что квест-технологии обучения говорению в теме отсутствуют.

Приведем примеры некоторых заданий:

1. Think! Do you agree that cooking for their children is a good way for mothers to show them their love?

Это упражнение акцентирует внимание на размышлении, за которым следует обмен мнениями. Здесь отсутствует элемент совместного решения проблемы или ситуации, требующей глубокого взаимодействия между учащимися. Нет вызова, который побуждал бы учащихся искать новое знание или решать задачу в команде.

2. Work in pairs. You're wearing something new. Your friend comments on it. Act out your dialogue.

Хотя такое распределение по ролям способствует взаимодействию, оно большей частью остается в рамках диалога по скрипту и не побуждает учащихся исследовать сложную задачу или ситуацию.

3. Think of the last time you/ your family ate out. Use phrases from Ex. 7b to describe your visit there to your partner.

Момент взаимодействия есть, однако он ограничен обменом рассказами без решения совместной проблемы или выполнения определенной задачи. Для улучшения задания можно было бы добавить комментирование, обсуждение разных точек зрения на ужин или создание некой «квестовой» ситуации, где ученики должны прийти к общему мнению о том, каким образом можно улучшить опыт посещения ресторана или справиться с возникшими сложностями во время посещения. Это могло бы сделать взаимодействие более игровым и интерактивным.

Обобщая, в этих заданиях отсутствует динамичный сюжет, который сопровождает квест. Участники не сталкиваются с проблемами или ситуациями, требующими глубокого анализа и коллективного обсуждения. Все упражнения представляют собой фиксированные сценарии, что приводит к формализму в обучении и снижает уровень вовлеченности учащихся. Вместо возможности исследовать и находить новые пути решения, учащиеся ограничены заранее заданными рамками, что негативно сказывается на их мотивации и способности к креативному мышлению.

Рефлексивный аспект, который является важной частью квест-технологий, не реализован в предложенных упражнениях. Учащиеся не получают возможности для глубокого анализа собственного опыта, переосмысления, обсуждения результатов совместной деятельности и поиска путей улучшения своих навыков.

В результате, пары и группы не становятся реальными командами, работающими над общими целями, что является одним из важных аспектов квест-технологии.

Подводя итоги, обучение говорению, в основном, сводилось к выполнению следующих типов задач: работа в паре при обсуждении и составлении диалогов, ответы на вопросы, составление развернутых высказываний. Поэтому в дальнейшем мы планируем разработать квест для 8-го класса по обучению говорению на базе этого модуля.

Таким образом, квест-технологии могут стать полезным инструментом в руках педагогов, повысить эффективность процесса обучения и мотивацию учащихся к изучению иностранного языка; улучшить навыки коммуникации при обучении иноязычному устно-речевому общению.

Литература

1. Английский язык. 8 класс / [Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс]. М.: Express Publishing: Просвещение, 2012.
2. Жукова Н.А. Практический курс методики обучения иностранному языку. Барнаул: АлтГПУ, 2020.
3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. С. 313.
4. Наumenко И.В. Ситуативность как один из главных принципов обучения говорению на иностранном языке // Сибирский торгово-экономический журнал. 2008. № 7. С. 105–108.
5. Педченко А.Ф., Артемьева А.Н. Квест-технология в образовательном учреждении. Новосибирск: СГУГиТ, 2022.
6. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М.: Просвещение, 1991.
7. Стародубова Г.А., Косолапова Е.В. Квест как средство организации контроля и проверки знаний студентов в сфере медийно-информационной грамотности и информационной культуры // Вестник Кемеров. гос. ун-та культуры и искусств. 2020. № 50. С. 197–210.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: приказ Минпросвещения России от 17.12.2010 № 1897. [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo> (дата обращения: 29.04.2025).
9. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования: приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 287. [Электронный ресурс]. URL: <https://base.garant.ru/401433920/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения: 29.04.2025).
10. Хемракулыев Б.Х., Юлдашев Т. Системно-деятельностный подход: сущностная характеристика и принципы реализации // Педагогическая теория и практика: сохраняя прошлое, создаём будущее: материалы II Междунар. науч.-практич. конф. (г. Астрахань, 24 июня 2019 г.). Астрахань: Издат. дом «Астраханский университет», 2019. С. 101–105.

DIANA SALIMYANOVA

Volgograd State Socio-Pedagogical University

THE USE OF QUEST TECHNOLOGIES IN THE TEACHING PROCESS OF FOREIGN LANGUAGE SPEAKING AT THE MIDDLE STAGE

The study of use of quest technologies in teaching speaking at the middle stage of studying English is conducted. There is given the definition of quest technology as an interactive teaching method having influence on the motivation of schoolchildren.

The significance of quests for the development of communicative competencies and the raise of students' involvement in the educational process is revealed. The presence of quest technologies in the textbook of Spotlight is evaluated. The examples of tasks and their correspondence to quest format are considered.

Key words: *quest technologies, education, technology, didactic material, teaching English.*