

"Применение квест-технологий для развития навыков говорения на английском языке"

Грибкова А.А, Пупина Ю.Г.

Московская Международная Академия

Введение: В современном образовательном процессе все большее значение приобретают интерактивные методы обучения, позволяющие активизировать познавательную деятельность учащихся. Одним из таких методов являются квест-технологии, которые могут эффективно применяться для развития навыков говорения на иностранном языке. Данная статья посвящена рассмотрению особенностей и преимуществ использования квест-технологий в обучении английскому языку.

Квест-технологии – это метод обучения, который позволяет студентам активно участвовать в процессе обучения и развивать навыки коммуникации на английском языке. В данном случае, квест-технологии могут быть использованы для развития навыков говорения на английском языке.

Квест-технологии представляют собой образовательные игры, в которых учащиеся решают различные задачи для достижения конечной цели. При этом цифровые ресурсы позволяют сделать квесты более интерактивными, наглядными и увлекательными. Как отмечают Осяк С.А. и соавторы, "образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ" [1, с. 140].

Одним из ключевых преимуществ применения цифровых квестов для развития речевых навыков является возможность погружения в языковую среду. Виртуальные миры и симуляции позволяют учащимся практиковать разговорную речь в различных жизненных ситуациях. При этом игровая форма снижает языковой барьер и страх ошибки. Как утверждает Колесникова А.В., "веб-квест способствует формированию навыков самообучения и самоорганизации, творческих способностей, soft skills" [2, с. 68].

Еще одной особенностью является возможность совместной работы учащихся в виртуальном пространстве. Групповые онлайн-квесты развивают навыки коммуникации и сотрудничества. Исследование Хамидуллиной Г.Ф. показало, что "применение веб-квестов способствует развитию коммуникативных умений и навыков работы в команде" [4, с. 191].

При рассмотрении методики применения квестов, а также ресурсов, приведенных ранее, стоит понимать последовательность действий. Далее будет приведен цикл применения квест-технологий по научному исследованию Кузнецовой О.В. [3] с рекомендациями.

- Шаг 1: Подготовка квеста

Перед началом квеста необходимо подготовить материалы для работы. Это может быть текст, видео или аудио материалы на английском языке, которые будут использоваться в ходе квеста. Также необходимо определить цели и задачи квеста, а также выбрать формат проведения квеста (онлайн или офлайн). Стоит также определить ресурсы, при помощи которых будет составлен квест и заранее придумать сюжет.

На данном этапе необходимо:

- Определить цель и задачи квеста, а также предположить примерную длительность и результаты;
- Выбрать формат проведения квеста;
- Придумать сюжетную линию квеста, персонажей, задания;
- Заранее подготовить визуальные материалы и реквизит (распечатать или проверить правильность и работоспособность платформы).

Стоит учитывать:

- Возраст и уровень группы.
- Количество участников.
- Доступность платформы при проведении веб-квеста.
- Понятность заданий и установочных фраз.
- Понятность и доступность визуального сопровождения.

- Шаг 2: Проведение квеста

В ходе квеста студенты должны работать в группах и выполнять задания на английском языке. Задания могут быть различными: от составления диалогов до презентаций на английском языке. Важно, чтобы задания были интересными и мотивирующими для студентов.

На данном этапе необходимо:

- Следить за продвижением участников, оказывать поддержку и помощь;
- Быть готовым к внезапным изменениям в ходе квеста;
- Проверять верность выполнения заданий.

Стоит учитывать:

- Временные рамки квеста, в которые должны уместиться участники.
- Правильность выполнения заданий (если они не проверяются автоматически).

- Шаг 3: Обсуждение результатов

После завершения квеста необходимо провести обсуждение результатов. Студенты должны обсудить свои успехи и неудачи, а также поделиться своими впечатлениями от квеста. Важно, чтобы преподаватель дал обратную связь по продуктивным навыкам говорения на английском языке и помог студентам улучшить свои навыки.

На данном этапе необходимо:

- Дать обратную связь студентам, опираясь не только на результаты квеста, но и на успехи в развитии продуктивных навыков говорения;
- Самостоятельно оценить достижение результатов, возможность использовать квест в дальнейшем или видоизменить.

- Шаг 4: Домашнее задание

Домашнее задание может быть связано с темами, которые были затронуты в ходе квеста. Это может быть написание эссе на английском языке или подготовка презентации. Важно, чтобы домашнее задание было связано с темами, которые были затронуты в ходе квеста, и помогло студентам закрепить полученные знания.

Важно также осознавать, что создание веб-квеста для учителя может нести в себе определенные трудности на каждом этапе. Стоит подробно рассмотреть их.

В процессе разработке квеста важно помнить, что создание сюжета – это творческий этап, часто требующий больших затрат во временном и эмоциональном диапазоне. Основными трудностями могут выступить творческие ступоры, страх чистого листа или эмоциональное выгорание автора. Стоит также упомянуть, что сюжет квеста должен заинтересовать основную аудиторию проведения, а также соответствовать её возрастным психологическим особенностям. Например, для младших и средних подростков сюжет может быть связан с фильмами или мультфильмами для подростковой аудитории, а также компьютерными играми или проблемами, с которыми сталкиваются подростки.

Поскольку на первом этапе разработки также формируется банк заданий квеста, особенно важно помнить о четкости формулировок заданий. В стремлении сделать квест атмосферным, учитель-разработчик может создать такие неоднозначные или трудные для понимания участников задания, что те или потеряют мотивацию, сломают ход квеста или вовсе начнут игнорировать задания.

Структурированность и логическая взаимосвязь между заданиями также, как и вышеуказанные аспекты могут повлиять на успешность прохождения квеста. Педагогу-организатору стоит провести этап тестировочно-корректирующий этап в процессе создания квеста. Он включает в себя не только проверку веб-квеста с позиции организатора, но и из позиции ученика: стоит проверить функциональность всех заданий, удобство, логичность, понятность.

На этапе непосредственной разработке веб-квеста важно учитывать компьютерную грамотность учителя-создателя. При недостаточном владении компьютерной грамотностью создание веб-квеста не только будет затруднительным, но также может спровоцировать технические неполадки в

процессе прохождения квеста участниками. Хорошо развитые навыки владения компьютером не только ускорят процесс создания веб-квеста, но и помогут преподавателю создать разнообразные задания, используя различные форматы.

Также стоит принять во внимание то, что работа некоторых платформ для проведения веб-квестов может быть нестабильной на территории РФ. Тестирование готового веб-квеста должно происходить при помощи тех же технических средств, что и при приведении.

Квест-технологии могут быть реализованы в различных форматах, каждый из которых способствует развитию определенных аспектов говорения на английском языке:

- Ролевые квесты: участники принимают на себя роли персонажей и взаимодействуют друг с другом, что способствует развитию навыков диалогической речи.

- Поисковые квесты: учащиеся ищут информацию и представляют ее, развивая навыки монологической речи и презентации.
- Творческие квесты: студенты создают собственный продукт (видео, презентацию, рассказ), что помогает развивать навыки описания и повествования.
- Аналитические квесты: участники анализируют информацию и делают выводы, что способствует развитию навыков аргументации и выражения мнения.

Современные цифровые инструменты позволяют значительно расширить возможности квест-технологий, например: платформы для создания виртуальных туров (например, Google Tour Creator) позволяют организовать виртуальные экскурсии, где учащиеся могут практиковать навыки описания и объяснения. Инструменты для создания интерактивных видео (например, H5P) дают возможность внедрять задания непосредственно в видеоконтент, стимулируя активное слушание и говорение. Платформы для

совместной работы (например, Padlet) обеспечивают пространство для групповых обсуждений и презентаций.

Для оценки эффективности применения квест-технологий в развитии навыков говорения можно использовать следующие критерии:

- Увеличение времени говорения на английском языке во время занятий
- Повышение сложности и разнообразия используемых языковых конструкций
- Рост уверенности учащихся при выступлении перед аудиторией
- Улучшение способности к спонтанной речи и реакции на вопросы
- Повышение мотивации к изучению английского языка

Квест-технологии могут быть адаптированы для учащихся с разным уровнем владения английским языком:

- Для начинающих: использование простых заданий с визуальной поддержкой, фокус на базовой лексике и простых грамматических конструкциях.
- Для среднего уровня: включение более сложных заданий, требующих использования различных временных форм и более широкого словарного запаса.
- Для продвинутого уровня: внедрение заданий на анализ, синтез и оценку информации, использование идиом и сложных грамматических конструкций.

Таким образом, применение квест-технологий является эффективным методом развития навыков говорения на английском языке. Данный подход позволяет создать интерактивную языковую среду, повысить мотивацию учащихся и развить их коммуникативные умения. При этом важно учитывать методические особенности разработки и проведения квестов, а также возможные трудности технического характера.

Список литературы:

1. Осяк С.А. и др. Образовательный квест - современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-2. С. 140.
2. Колесникова А.В. Использование веб-квест технологии в обучении // Наука и перспективы. 2017. № 2. С. 68.
3. Кузнецова О.В. Этапы работы с веб-квестом на занятиях по иностранному языку // Концепт. 2016. № S7. С. 39-44
4. Хамидуллина Г.Ф. Использование образовательных веб-квестов при обучении иностранному языку // Вестник ТИСБИ. 2019. № 1. С. 191.