**ВОЗМОЖНОСТИ ТЕХНОЛОГИИ «КВЕСТ»**

**В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

***Карахатова Елена Хаировна ШЛ №27*** Процессы глобализации и активное развитие технологий существенно влияют практически на все сферы жизни, и школьное образование в том числе. В ответ на данные вызовы времени в системе образования Республики Казахстан, как и во всем мире, проходят значительные трансформации, чтобы она в полной мере соответствовала требованиям современного общества. В среднем образовании наблюдаются изменения в целях обучения, находят применение новые методы и технологии, большое влияние на сущность учебного процесса оказывают он-лайн технологии, поддающиеся трансформации дизайну и наполнению образовательной среды [1]. Названные процессы не в последнюю очередь обусловлены и тем, что на сегодняшний момент в школе учится новое поколение молодых людей, которое называют центениалами [2]. Именно поэтому, как считают исследователи [3], изменения в системе образования должны происходить теперь уже с учетом социальных и психологических особенностей нового поколения, а методический поиск должен быть направлен в область тех технологий обучения, которые соответствовали бы современным ученикам.

В связи с этим на первый план в педагогических исследованиях выходят технологии, которые, с одной стороны, отвечают потребностям обучающихся, а с другой, – которые могут обеспечить подготовку молодежи, способных в современном мире проектировать новые виды деятельности, создавать успешные бизнесы, решать актуальные задачи в условиях, характеризующихся высоким уровнем конкуренции. Школа сегодня больше не может просто служить передатчиком знаний: учитель теперь становится помощником ученику в самостоятельном производстве знаний. На сегодняшний день прямое запоминание заранее известного материала уступает место критическому и креативному мышлению, групповой работе, коммуникации для получения информации. В учебном процессе наиболее важными оказываются умения самостоятельного получения знаний, базирующихся на поиске и анализе, т. е. исследовательская деятельность [4].

Названные задачи можно решать, используя образовательную **технологию «Квест».** При работе с квестом осуществляется интеграция различных дисциплин и знаний, и основной фокус падает на решение определенной задачи. Подобная технология необходима для адекватного формирования ключевых компетенций современного молодого человека [5].

Идейно технология «Квест» соотносится с проектной технологией, которая берет начало в 1920-х годах в США, когда было предложено обучение строить не по принципу «от теории к практике», а от необходимости решить определенную задачу. Суть метода заключается в том, что для достижения заданного конечного результата от учащегося требуется применения целого ряда междисциплинарных компетенций, самостоятельная работа, рефлексия, планирование возможных результатов и многое другое. Среди одной из форм реализации проектной деятельности является технология «Квест» (англ. quest –поиск, в т.ч., предметов, мест, приключений). Особую популярность квест приобрел в конце ХХ века, с появлением одноименного жанра компьютерных игр, в основе которых, как правило, лежала история персонажа, которому необходимо было достичь определенной конечной цели, преодолевая ряд препятствий и разгадывая загадки и головоломки. Суть квеста осталась неизменной, когда в 1995 году Берни Додж впервые упомянул его в качестве технологии обучения. На тот момент он создал уникальный учебный проект, где учащиеся для решения поставленной проблемы должны были, привлекая всевозможные ресурсы, в том числе интернет, и идя от этапа к этапу, достигнуть конечной цели.

Сегодня квест, используемый в образовании, характеризуется наличием истории, элементов ролевой игры, а также различных задач, решение которых необходимо для продвижения по заданному сюжету [там же].

Впоследствии, профессор Том Марч предложил более детальное описание данной технологии, выделив особую разновидность квеста, а именно, веб-квест (англ. web – сеть, паутина, и quest – поиск, исследование). Принципиальным отличием веб-квеста является то, что все задания в нем полностью базируются на выбранной он-лайн-платформе или сайте в сети Интернет, и учащиеся могут быть задействованы в решении поставленной проблемы дистанционно. Присутствие учителя сводится к минимуму и ограничено лишь предоставлением ресурсов, как правило в виде гиперссылок, необходимых в ходе работы. Получение обратной связи так же может быть осуществлено вне аудитории.

Известно, что в своей учебной деятельности учащиеся сегодня имеют дело с большим количеством исследовательских работ, целью которых является поиск и систематизация информации. Квест же, помимо этого, позволяет обучающимся задействовать воображение и умение решать проблемные задачи. Ответы заранее неизвестны и потому у учащихся, выполняющих квест, есть возможность создать что-то новое и уникальное. Лишь применив творческое мышление, школьники могут достигнуть финального решения поставленной перед ними задачи. При этом, исследуя проблему, учащиеся не только усваивают информацию: сталкиваясь с противоречивыми мнениями, они определяют свою позицию по конкретной проблеме, формулируют свою точку зрения, вступают в дискуссию, отстаивая сове мнение.

Анализ литературы показывает, что в соответствии с различными признаками выделяют следующие типы квестов:

– *по форме проведения* – компьютерную игру, веб-квест (когда учащиеся ищут и анализируют веб-ресурсы и создают веб-продукт – блог, заметку, сайт и т. п.), медиа-квест (например, фото и видео квесты), квесты на открытом воздухе (в парке, во дворе и т.п) и комбинированные квесты;

– *по режиму проведения* – в реальном режиме, в виртуальном режиме и комбинированный;

– *по сроку реализации* – краткосрочные и долгосрочные квесты;

– *по форме работы* – индивидуальные и групповые;

– *по доминирующей деятельности* – квест-исследование, информационный квест, творческий квест, квест-игра, ролевой квест;

– *по структуре сюжета* – линейный и нелинейный.[там же].

Характеризуя технологию «квест», следует отметить, что, как и любая другая проектная деятельность, квест выполняется в несколько этапов, которые реализуются в виде самостоятельной работы дома или работы на занятии.

В рамках групповой работы учащиеся распределяют между собой роли и задачи, выстраивают тактику выполнения, делятся результатами на всех этапах работы над проектом.

Группа целиком оказывается задействована на финальном этапе: при обсуждении полученных результатов и оценки. Самостоятельная же работа – это те задания, которые в рамках своей команды выполняет каждый учащийся. Фронт работ между учениками четко распределен и каждый несет ответственность за предоставленный им результат. От работы каждого отдельно взятого ученика зависит в итоге финальный результат всей группы .

Изучение теоретической литературы по проблеме использования в учебном процессе технологии «квест», позволило в ходе проведенного исследования разработать квест под названием «My Oscar». Опираясь на представленные классификации, данный квест можно охарактеризовать как комбинированный, проводящийся в реальном времени (в рамках уроков по английскому языку и во внеурочное время), краткосрочный, групповой(в группах по 4–5 человек) проект. По доминирующему виду деятельности его можно отнести к творческому типу квестов, так как итогом работы становится проект особого формата – мини-фильм, который должны снять школьники.

Данный квест разработан для учащихся 9 класса общеобразовательной школы, но его возможно реализовать и в других классах, так как сложность заданий можно варьировать в зависимости от реально уровня подготовки обучающихся.

Разработка квеста преследовала достижение всего комплекса целей. В качестве предметной цели выступает развитие иноязычной *коммуникативной компетенции* учащихся на уровне выпускника основной школы (коммуникативных умений на уровне А2). *Образовательные* цели предполагают расширение общих представлений учащихся о кино и кинематографе, овладение умениями поиска и отбора релевантной информации и ее систематизирования. *Воспитательные* цели ориентируют учащихся на овладение умениями определять цели и задачи собственной учебной деятельности и выбирать средства по их достижению; на формирование умений планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и теми условиями, в которых она реализуется; на развитие умений работать в команде; а также на воспитание толерантного отношения к традициям и культуре стран изучаемого иностранного языка, на поддержание интереса к изучению английского языка. *Развивающие* цели позволяют осознать чувство причастности к выполнению общего дела; значимость помощи в

освоении новой полезной и интересной информации; обеспечивают условия для реализации творческого потенциала учащихся, для их самореализации, в целом.

Сюжет квеста «My Oscar» посвящен известной кинокомпании и кинопремии Оскар, которую учащиеся могут получить за создание собственного фильма. Класс делится на мини-группы по 4-5 человек. Каждая группа представляет собой кинокомпанию, которая готовит собственный фильм, чтобы впоследствии представить его в рамках конкурсной программы и побороться за статуэтку Оскар в номинации «Лучший фильм».

Выполнение квеста делится на ***три этапа*.**

На *первом этапе* учащиеся формируют команды, определяются с названием и логотипом своей компании, разрабатывают сюжет и постер будущего фильма. На данном этапе происходит аудиторная работа, в ходе которой группы, переходя от станции к станции, выполняют различные задания. Например, **в задании 1** учащимся предлагается обсудить различные варианты названия собственной кинокомпании.

***Задание 2 «My favourite movie genre»*** включает три аудио отрывка, где автор кратко дает описание одного из жанров кино, не называя его. Задачей учащихся становится дать название приведенного жанра и аргументировать свой ответ, используя ключевые слова из текста.

***В задании 3 «Movie poster»*** учащимся предложено выбрать представителя от команды, который умеет или просто хочет попробовать свои способности в рисовании. Он отправяется к доске, где ему предложен лист бумаги и маркер. В это время группа обсуждает вид постера своего будущего фильма (кто изображен, где, как выглядит, что делает). Далее группе необходимо описать «художнику» свой замысел так, чтобы у них получился готовый постер.

***Задание 4 «How is the movie made?»*** предполагает, что учащиеся, используя ряд предоставленных учителем ссылок, заполняют таблицу, в которой отражены основные стадии создания фильма и обобщены ключевые виды работ, связанные с кинопроизводством.

***В задании 5 «Movie plot »*** каждой группе предлагается придумать сюжет будущего фильма и представить его в виде короткого рассказа.

*Второй этап* – внеаудиторный. На него у учащихся отводится от одной до двух недель. За этот отрезок времени, используя свои наработки, сделанные на первом этапе, группа работает над своим собственным мини-фильмом. Им предоставляется полная творческая свобода, единственное условие – длительность видео не должна превышать 5 минут.

Завершающий, *третий этап*, посвящен просмотру, обсуждению и совместному оцениванию представленного каждой группой фильма. Происходит данная деятельность в учебной аудитории, когда каждый учащийся (по определенным заранее критериям) получает возможность оценить работу своих товарищей. По результатам, достигнутым при выполнении заданий первого этапа, и с учетом коллективной оценки, выставленной за фильм, выявляется группа-победитель, которая в награду получает статуэтку Оскар.

Анализ проведения квеста, свидетельствует, что поставленные нами цели и задачи были достигнуты. Подтверждением тому является желание учащихся участвовать в общем деле, используя для этого свои иноязычные коммуникативные умения, способность работать в команде (а у некоторых – еще и лидерские качества), чувство ответственности за конечный результат, которые в полной мере проявились в процессе выполнения заданий. Трудности, которые отмечались при апробации технологии «квест», в основном были связаны с новизной данного вида деятельности для учащихся. Работа в группах, хоть и была знакома учащимся, оказалась непривычным форматом. Разработка и апробация квеста показала, что данная технология вполне может использоваться в школе. Она отвечает потребностям современных школьников в он-лайн технологиях как средствах обучения и может обеспечить подготовку личностей, способных в своей деятельности справляться с проблемами, которые стоят перед людьми в современных условиях.

***Самые популярные варианты логических квестов:***

*- “Father Brown” или детектив, раскрывающий преступление. Что может быть более захватывающим, чем поиск коварного преступника и попытки раскрыть его личность? В погоне за злодеем игрокам предстоит искать улики и расшифровывать тайные послания, которые преступник оставляет своим сообщникам. В основе сюжета не обязательно должно быть коварное злодеяние. Это может быть похищение какого-либо предмета, исчезновение человека и другие загадочные события.*

*- Квест в научной лаборатории /In the science laboratory/ . Раскрыть планы злого гения и помешать ему захватить мир – задачка не из простых. Особенно, когда игроков окружают непонятные механизмы и колбы с подозрительными жидкостями.*

*- Поиск сокровищ./Treasure hunt/ В этой игре логика и интеллект участников будут направлены на поиск и расшифровку карт, которые приведут к желанному кладу.*

**Список литературы**

1.Л.Г. Кузьмина, А.Е. Лепендина ./Воронеж. Издателький Дом ВГУ [с 86]

2. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.

3.БыховскийЯ.С.Образовательныевеб-квесты: материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании».

4. Зимняя И.А. Ключевые компетенции – новая парадигма результата

современного образования :http://[www.eidos.ru/journal/2006/0505.htm](http://www.eidos.ru/journal/2006/0505.htm)

5. Килпатрик У.Х. Метод проектов. Применение целевой установки в

педагогическом процессе. – Л.: Брокгауз-Ефрон, 1995.

6.Кавецкий И.Т., Рыжковская Т.Л., Коверзнева И.А., Игнатович В.Г.,

Основы психологии и педагогики. – Минск 2010.6.