

**Раднатарова Н. В.**, преподаватель  
*Восточно-Сибирский государственный университет технологий и управления, Россия,  
г Улан-Удэ, e-mail: [n.radnatarova@mail.ru](mailto:n.radnatarova@mail.ru)*

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

В статье представлен опыт использования квест технологии на внеурочных занятиях, проведенных в рамках предметной недели английского языка в 2022 г. Описан алгоритм действий преподавателя при организации и проведении квеста, перечислены и проанализированы примерные технологические приёмы для активизации разных видов познавательной деятельности с методической точки зрения.

**Ключевые слова:** *иностраннный язык, методика преподавания английского языка, квест технологии на внеурочном занятии, интерактивные методы обучения иностранному языку*

**N.V. Radnatarova**, Lecturer  
*East Siberia State University of Technology and Management  
Ulan-Ude, Russia, e-mail: [n.radnatarova@mail.ru](mailto:n.radnatarova@mail.ru)*

## **USING QUEST TECHNOLOGIES AT FOREIGN LANGUAGE LESSONS**

*The article presents the experience of using quest technology in extracurricular activities of the English language week in 2022. It describes the algorithm of the teacher's actions during the organization and conduct of the quest. It summarizes some technological techniques for activating different types of cognitive activity from a methodological point of view.*

**Keywords:** *quest technologies, interactive teaching methods, foreign language, methods of teaching English.*

Развивающиеся цифровые и нецифровые технологии обучения иностранным языкам требуют изменить структуру учебных и внеурочных занятий, модернизировать форму ознакомления и усвоения изучаемого материала. Интерактивные формы позволяют задействовать всех студентов и продемонстрировать имеющиеся знания, навыки и умения необходимых видов речевой деятельности на английском языке. Мы полагаем, что квест может считаться одной из продуктивных форм проведения занятий.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего. Ученый разрабатывал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста. По мнению Т. Марча, квест - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание.

Во многом опираясь на труды Л. С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему [6].

По мнению многих ученых, таких как, Быховский Я. С., Бовтенко М. А., Т. Марч в основе квест технологий лежит деятельность по формированию информационных и коммуникативных компетентностей студентов. При применении квест технологии учащиеся проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет им исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость. Квест, как недавно определившаяся педагогическая технология, совмещает в себе элементы мозгового штурма, тренинга, игры, и соответственно, решает ряд задач, возложенных на вышеперечисленные технологии.

Квест - это интерактивная игра, в которой участники решают логические и творческие задачи с продвижением по сценарию с целью достижения результата [2, с. 177]. В образовательном процессе квест является коммуникативной игрой, специально организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения, которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы [5, с. 84].

В методическом плане квест является учебным заданием, которое включает в себя языковую, коммуникативную и деятельностьную задачи. Решение языковой задачи заключаются в формировании или совершенствовании речевых навыков в процессе целенаправленного использования определенного языкового материала в речевой деятельности. Коммуникативная задача предполагает обмен информацией между участниками квеста в процессе совместной речевой деятельности, деятельностьная – моделирует способ совместной деятельности речевых партнеров [4, с. 429].

Поисковая деятельность студентов должна быть тщательно организована преподавателем. При составлении и проведении квеста для внеурочного занятия за основу мы использовали последовательность действий, предложенную А. Б. Головкин [1] и методику организации квеста в образовательном учреждении авторов А. Ф. Педченко, А. Н. Артемьевой [3, с. 5 – 8].

Далее представим порядок действий преподавателя при организации и проведении квеста на основе собственного опыта.

1. Для начала необходимо организовать рабочую группу. Она разрабатывает план, в котором прописываются все этапы работы над квестом, указываются ответственные лица. Рабочая группа определяет целевую аудиторию, цели и задачи мероприятия, дату и место проведения, условия проведения квеста, критерии оценки и номинации, по которым будут награждены победители.

2. Определить вид квеста («живой», аудиторный, веб-квест). От вида квеста будет зависеть форма проведения (на уроке или вне урока), а также количество времени и усилий на его подготовку.

3. Определить тему и название квеста.

4. Составить сюжет и написать сценарий. В основе сценария имеется вымышленная история. После этого формируется общая концепция: основное проблемное задание, развитие сюжета. Сюжет представляет собой последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила игры (условия и поощрения).

4.1. Выделить основное проблемное задание, составленное с учетом возраста и психологических особенностей обучающихся. Задание должно вызвать желание у студентов размышлять и искать решение поставленной задачи.

4.2. Составить промежуточные задания для решения основной проблемы. Количество заданий квеста и их сложность зависит от цели игры, возраста и количества игроков.

5. Придумать роли для участников квеста.

6. Заранее объявить студентам и заинтересованным лицам о проведении мероприятия, указав всю необходимую информацию.

7. Приготовить наглядный и раздаточный материал. Мы использовали программу Power Point для презентации проблемной задачи, вопросов в блиц-опрос, и почтовые конверты с раздаточным материалом для каждой команды.

8. Украсить помещение постерами и приготовить музыкальное сопровождение для создания атмосферы квеста.

9. Провести квест.

10. Подвести итоги и оценить работу студентов. Наградить победителей.

Литературный квест «По следам Шерлока Холмса» проводился 23 мая и 21 ноября 2022 г. преподавателями СПО кафедры Иностранные языки в коворкинг центре Научно-технической библиотеки ВСГУТУ. В квесте участвовали студенты первого курса Технологического колледжа. Они были разделены на 6 команд по 6 человек согласно положению о проведении предметной недели английского языка. Длительность квеста 80-90 минут.

Цель литературного квеста «По следам Шерлока Холмса» – активизировать знания и умения иноязычного общения студентов первого курса Технологического колледжа. Использование этой технологии обучения на внеурочных занятиях позволило решить следующие задачи:

- вовлечь каждого учащегося в активный познавательный процесс в разных формах обучения (индивидуальной, парной и групповой);

- развить умение самостоятельной работы с информацией; выявить творческие способности и воображение учащихся; развить интерес к предмету «Иностранный язык»;

- воспитывать личную ответственность за выполнение задания; воспитывать уважения к культуре и литературе стран изучаемого языка; воспитывать умение работать в команде.

Далее кратко опишем содержание каждого этапа работы. Мероприятие начинается с регистрации участников. Помещение оформлено рисунками и фотографиями, на которых изображены достопримечательности Лондона, звучит фоновая музыка из фильма «Шерлок Холмс». Ведущий разделяет участников на команды. Каждая из них является детективным агентством, которому необходимо расследовать и раскрыть преступление. Затем игроки распределяют между собой предложенные роли: секретарь – заполняет таблицу с вопросами, криминолог – считает баллы, полицейский – следит за порядком и три детектива вместе со всеми выполняют промежуточные задания и решают основную проблему квеста.

Следующий этап – введение проблемной задачи. По сюжету литературного квеста Шерлок Холмс ищет себе помощников среди детективных агентств, отправляет им сообщение с основным проблемным заданием «Detectives, Jeremy Talor was found at his desk in his study last night. I have sent you the letter with details of the crime. Take it from the

inspector». (Перевод: «Детективы, Джереми Тэйлор был найден в своём кабинете прошлой ночью. Я отправил вам письмо с деталями преступления. Получите его у инспектора»). Участники читают задания и текст описания места преступления, который знакомит участников с условиями проблемной задачи квеста и дает установку к дальнейшим действиям. С методической точки зрения, данный этап относится к ознакомительному чтению. Оно развивает навык чтения и перевода английского текста, а также помогает диагностировать уровень лексических знаний студентов.

Задание. Make deduction about the identity of the murderer (*убийца*), his/ her probable actions, based on the evidence given on the clue card. Then write your answers and fill out the form. Участникам следует определить личность убийцы, его или её вероятных действий, основываясь на доказательствах, приведенных на карточке-подсказке. Затем им необходимо ответить на вопросы в бланке ответов.

После того, как команды прочитали текст и задание, ведущий объясняет правила игры. Участникам необходимо собрать все 10 карточек с двадцатью подсказками. С помощью них команды смогут решить основное задание квеста – ответить на все вопросы в таблице. Затем игрокам необходимо заполнить таблицу с вопросами (таблица 1).

Вопросы и ответы квеста

Таблица 1.

Задание. Answer the questions and fill out the form (перевод: ответьте на вопросы и запишите в таблицу)

№	Questions	Write your answer
1	What subject was he killed by?	
2	Is it a woman or a man?	
3	smokes or doesn't smoke?	
4	What colour is murderer's clothes?	
5	Possible motive?	
6	What time was the crime?	at
7	Who was the murderer?	Name: _____ Surname: _____

Затем «детективным агентствам» необходимо сфотографировать таблицу с ответами и отправить по номеру телефона указанному в письме по приложению-мессенджеру Вайбер. Команда, отправившая верный ответ быстрее других становится победителем. В проведенных квестах мы разыгрывали три первых места. Мы использовали данный приём передачи ответов, для того чтобы облегчить работу жюри в определении победителей.

Следующий этап содержит комплекс заданий, которые решаются постепенно. После каждого успешно выполненного задания команда получает ключи к разгадке и переходит к следующему. Данный этап проходит в хорошем темпе, так как команды соревнуются между собой. При проведении литературного квеста за два учебных года мы апробировали различные технологические приёмы организации познавательной деятельности студентов.

В данной статье мы попытаемся классифицировать каждую группу заданий по таксономии Блума, так как эта система помогает в организации познавательной деятельности обучающихся на учебных занятиях по английскому языку и способствует развитию всех видов речевой деятельности. Такие задания как кроссворд, блиц-опрос, ответы на вопросы видеовикторины «Sir Authur Conan Doyle» и поиск предметов по английским словам на картинке использовались для того, чтобы оценить уровень понимания информации и насколько участники ориентируются в ней. На этапе применения знаний в новых ситуациях мы задействовали такие приёмы как головоломки, ребусы, комментирование рисунка (афиши к условному новому фильму «Шерлок

Холмс»), ответ на вопрос в чем заключается смысл мультфильма после просмотра видео. В заданиях, направленных на анализ и синтез информации использовались такие задания как «мозговой штурм» и заполнение формы с вопросами после сбора всех подсказок (См. таблица 1).

В результате квеста студенты использовали свои знания и умения общения на английском языке, узнали определенные детали из биографии Артура Конан Дойла, автора произведения «Шерлок Холмс». Мы считаем, что квест воздействовал на формирование положительного отношения к образовательному процессу и мотивировал студентов к обучению. Участники показали свои творческие способности и работали в команде: распределяли обязанности, помогали и контролировали друг друга.

Использование квест технологии на внеурочном занятии английского языка имеет ряд преимуществ. Прежде всего, они позволяют студентам взаимодействовать друг с другом, использовать имеющиеся знания для решения проблемных задач. Далее, поддерживают интерес обучающихся к занятию, позволяют учащимся проявлять активность и комфортно чувствовать себя в процессе обучения. В дополнение, с помощью квест технологии можно моделировать проблемные ситуации и приходить к их решению в игровой форме.

#### Библиография

1. Головкин А. Б., Паровина М. Н. Квест-технология на уроках английского языка – URL:<https://infourok.ru/kvest-tehnologii-na-urokah-anglijskogo-yazyka-4381422.html?ysclid=lbxdpcwivc447426264> (дата обращения 12.12.2022)
2. Еремина С. А. Дзюба Е. В. 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. Екатеринбург 2021 С. 175-185.
3. Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие/ Педченко А. Ф., Артемьева А. Н. Новосибирск: НИТГиК СГУГиТ, 2020. – 66 с.
4. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Маслыко Е. А., Бабинская П. К., Будько А. Ф., Петрова С. И. – 9-е изд., стер. – Минск: Выш. шк., 2004. – 522 с.
5. Сафонова Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. № 1-2 (1466). С. 83-87.
6. Хлупина Н. О. Использование веб-квест-технологии в организации самостоятельной работы студентов <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-veb-kvest-tehnologii-v-organizatsii-samostoyatelnoy-raboty-studentov?ysclid=lcsz10efko957236809> (дата обращения 13.12.2022)