

## КВЕСТ КАК ИННОВАЦИОННАЯ МОДЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ

**Агевнина Елена Вячеславовна**

Государственное учреждение образования  
«Средняя школа № 32 г. Могилева»  
(г. Могилев, Беларусь)

*В статье рассматривается возможность использования педагогической технологии «Квест», дается ее детальная характеристика. Отмечается, что данная технология вполне применима в обучении иностранным языкам.*

**Ключевые слова:** обучение иностранным языкам, инновационные технологии, квест-технология, классификация квестов.

*The article discusses the opportunity of using a pedagogical technology «Quest», its' detailed description. We can see that this technology applies for teaching foreign languages.*

**Keywords:** teaching foreign languages, innovative technologies, quest-technology, quest classification.

В современном мире все более возрастает роль иностранных языков. Иностранный язык расширяет кругозор учащихся, содействует общему речевому развитию, способствует формированию культуры общения. В наше время стала актуальной проблема становления интереса к изучению иностранного языка. Отмечается необходимость поиска новых путей создания условий для развития познавательного интереса у учащихся [3]. Одним из таких путей является использование инновационных технологий обучения.

Для инновационных форм обучения характерно активное включение учеников в учебную деятельность, активизация знаний и умений, навыков говорения и аудирования, развитие творческих способностей, формирование иноязычной коммуникативной компетенции, повышение мотивации к изучению иностранного языка.

«Квест-технология» является одной из новых образовательных педагогических технологий. В переводе с английского языка слово «quest» – поиск, искомый предмет, поиск приключений, поиск с определенной целью. Данное понятие пришло к нам из мира компьютерных игр [4, с. 93].

Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, целью которого является достижения определенных учебных целей. Данная технология ориентирована на формирование познавательной активности и мотивации учащихся [1, с. 305].

Образовательный квест – это проблемная форма проведения учебного занятия, включающая в себя исследовательские, проблемные, игровые и информационно-коммуникационные методы обучения, сочетающая целенаправленный поиск, в основе которого лежит выполнение поэтапных заданий с приключениями, игрой по определенному сюжету и позволяющий обеспечить самовоспитание и саморазвитие ребенка [2, с. 168]. Основу образовательного квеста составляет проблемная ситуация, во время решения которой учащиеся усваивают новые знания, умения и навыки.

Суть квеста заключается в том, что его участникам (студентам, ученикам) нужно решить определенную проблему, у которой нет однозначного решения, а предоставленные источники информации подбираются таким образом, чтобы проблему было возможно рассмотреть с разных ракурсов, при этом информация в предоставленных источниках не дает точного ответа на поставленный вопрос. Участники квеста должны вынести из всего предложенного разнообразия текстового, графического и видеоматериалов необходимую информацию и сформулировать свой собственный вывод [7, с. 117].

В научно-педагогической литературе встречаются различные классификации квестов. Так, Е. М. Шульгина представила сравнительную таблицу типологии квестов [6]. По данной классификации квесты бывают следующих типов:

1) по доминирующему методу: научное исследование (его цель формулируется перед выполнением, имеет четкую структуру, «аутентичное задание» (Т. Марч [8]), предполагает обязательный анализ результатов); творческое задание (структура избирается учащимися самостоятельно, предусматривает осуществление творческого задания – создание видеоролика, стихотворения, песни и др.) компиляция (имеет обязательный сценарий, его целью является интерес учащихся, что предусматривает обсуждение результатов, презентацию продукта);

2) по предметному содержанию: предметный (посвящен единственной проблеме, имеет четкую структуру, направленный на получение знаний и умений в одной отрасли; межпредметный (интегрирует знания из разных областей);

3) по характеру координации: открытый (преподаватель является равноправным участником: имеет свою роль, организует и координирует деятельность учащихся), скрытый (преподаватель руководит процессом дистанционно, может быть консультантом);

4) по характеру контактов: групповой (проводится в рамках одной группы), международный (мультигрупповой квест);

5) по продолжительности: непродолжительные (рассчитан на 1-2 занятия) и длительные квесты (срок исполнения – месяц и более).

По целевой направленности С. В. Напалков выделяет такие виды квестов [5, с. 166]:

1) игровые квесты в основном ориентированы на учащихся младших классов и способствуют ознакомлению с определенной совокупностью предметных знаний или отдельными, различными предметными фактами. Целью игровых квестов является вовлечение ученика в интересную игру и вместе с тем ознакомление их с новыми предметными сведениям;

2) исследовательские квесты осуществляют углубление изученных учащимися знаний по предмету, охватывают содержание какой-нибудь одной учебной проблемы, носят узкий характер или, наоборот, задействуют знания из различных областей учебного предмета;

3) тематические квесты помогают решать важную задачу совершенствования предметной подготовки школьников, развивают их познавательную самостоятельность.

Итак, мы можем отметить, что квест-урок является эффективной педагогической информационной технологией. Квест-урок позволяет воплотить методику погружения в иноязычную среду без посещения других стран. Кроме того, применение технологии квест-урока дает возможность сформировать навыки командной работы, творческого и комплексного подхода к решению поставленных задач в игровой форме, снимает психологические барьеры.

### **Литература**

1. Волков, Б. С. Психология детей младшего школьного возраста : учебное пособие / Б. С. Волков. – Москва : КНОРУС, 2016. – 348 с.
2. Игумнова, Е. А. Квест-технология в образовании : учеб. пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита : ЗабГУ – 2016. – 206 с.

3. Колкова, М. К. Обучение иностранным языкам / М.К. Колкова. – СПб. : Издательство КАРО, 2003. – 320 с.

4. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте / А. К. Маркова. – Москва, 1983. – 93 с.

5. Напалков, С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе : автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания / С. В. Напалков. – Саранск, 2013. – 22 с.

6. Шульгина, Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квестов : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.02 : теория и методика обучения и воспитания / Е. М. Шульгина. – Томск, 2014. – 243 с.

7. Hockly, N. What is a WebQuest? / N. Hockly // Entre Lenguas. – 2008. – № 4. – 117 p.

8. March, T. Criteria for Assessing Best Web Quests [Электронный ресурс] / T. March. – Режим доступа: <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>. – Дата доступа: 10.03.21.