Нуянзина Людмила Алексеевна,

учитель французского языка МБОУ гимназии «Перспектива»

**«Использование квест-технологии при обучении иностранному языку подростков»**

**Скажи мне — и я забуду,**

**покажи мне — и я запомню,**

**дай мне сделать — и я пойму.**

***Конфуций***

**Аннотация**

*Образовательный квест как педагогическая технология, включает в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета.*

*Выбор технологии обоснован актуальностью использования информационно-коммуникационных технологий в образовании и требованиями ФГОС, где на первый план выдвигается практическая сторона вопроса овладения иностранным языком с целью коммуникации.*

Концепция развития образования РФ до 2020 г. Предполагает «постоянное обновление технологий, ускоренное освоение инноваций, быстрой адаптации к запросам меняющегося мира», «развитие системы общего образования предусматривает индивидуализацию, ориентацию на

практические навыки и фундаментальные умения…». Т. е. модернизация образования, базирующаяся на новых информационных технологиях, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, использующих информационные и телекоммуникационные средства обучения. И современная российская школа находится в процессе поиска оптимальных форм и методов обучения. Формирование новых моделей учебной деятельности, с широким использованием информационных и телекоммуникационных средств обучения являются главной составляющей модернизации образования. Возрастает интерес к механизмам включения детей в деятельности, способствующие развитию их способностей. Жизнь показывает, что формирование любой компетентности происходит через практическую деятельность. [1, с.1]

Современный урок невозможно представить без использования инновационных технологий, которые позволяют проводить уроки нетрадиционно, ярко и захватывающе. Квест – это именно та педагогическая технология, которая способна значительно повысить уровень заинтересованности учащихся в учебном предмете, и, соответственно, углубить их знания, совершенствовать умения и навыки.

Современный подросток - это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов». Смешивая виртуальную жизнь с реальной, подростки, иногда, абсолютно отстраняются от учебы и не имеют интереса к познавательной деятельности.

Как же современным педагогам найти выход из сложившейся проблемы, как направить интерес детей в нужное русло и повысить уровень предметных и учебных компетенций?  Ответ лежит на поверхности – пополнить портфель педагога   лучшими современными отечественными или зарубежными технологиями и методиками.

**Задача педагога** – вовлечь подростка в учебный процесс, в творческую и самостоятельную деятельность и на уроке, и вне урока, дать возможность реализации способностей каждого учащегося.

В нашем педагогическом портфеле сравнительно недавно появилась практика применения квест-технологии, но уже с уверенностью можно сказать, что ее использование на уроках французского языка приносит положительные результаты. Имеет место неподдельный интерес у учащихся, кроме того, интерактивные формы обучения решают главную задачу современного образования: обучение непосредственно через активную деятельность.

Существует несколько определений **образовательного веб-квеста:**

**Quest** в переводе с английского языка продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой. [4]

**Квест в педагогике** – это выполнение проблемного задания с элементами игры. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. [6]

**Образовательный веб-квест** – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. [7]

**Образовательный квест как педагогическая технология**, включает в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. [7]

Доктор педагогических наук Владимир Павлович Беспалько отмечал что: «Любая деятельность может быть либо технологией, либо искусством. Искусство основано на интуиции, технология - на науке. С искусства все начинается, технологией заканчивается, чтобы затем все началось сначала». [8, c. 54]

Лишь с 1995 года квест – технологии начали широко применяться в образовании и воспитании детей, ранее используясь, как компьютерная игра, салонная забава или описание литературного сюжета. Тогда Берни Додж, профессор университета Сан-Диего предложил использовать в процессе обучения некую поисковую систему, в которой предполагалось находить решение поставленной задачи с прохождением промежуточных стадий, на каждой из которых требовалось выполнить какое-то действие или найти ключ для следующего уровня. Чтобы заинтересовать ребенка и создать некоторый процесс, подобный игре, ученый использовал квест – технологию.

Профессор разрабатывал инновационные приложения Internet 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. [2, c. 33]

Учителя всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

Берни Додж выделяет **три принципа классификации веб-квестов:**

* по длительности выполнения (краткосрочные и долгосрочные)
* по предметному содержанию
* по типу заданий, выполняемых участниками

**По предметному содержанию** различают монопроекты (охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет) и межпредметные.

**По структуре образовательные квесты классифицируются на:**

* **последовательные квесты**, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
* **квесты-проекты**, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
* **квесты-бродилки**, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

На уроке французского языка активно применяются **квесты-бродилки** для обучения и контроля знаний учащихся. Игра представляет собой веб-квест, который создан с помощью онлайн-сервиса **joyteka.com/ru.**

Суть квеста – выйти из виртуальной комнаты. Для этого нужно ввести код от двери. Найти код можно решив задания, а найти эти задания в комнате можно используя подсказки. Квест включает в себя 3 и более заданий, при решении каждого задания учащиеся получают часть от искомого кода. Задания составлены на материале программы по иностранному языку для общеобразовательных учреждений и ориентированы на использование учебно-методического комплекса.

**Joyteka** – это образовательная платформа, которая помогает в обучении. Она полностью на русском языке, так как была создана по идее отечественных учителей. Направлена на развитие у учеников мотивации к предмету при помощи современного digital-образования. Для регистрации учителю достаточно указать только имя, пароль и почту. Есть бесплатная версия и премиум аккаунт, который можно купить индивидуально или для команды учителей. Конечно, в бесплатной версии представлено ограниченные возможности работы с платформой, но и в таком виде здесь много полезных инструментов.

Преимущества сайта **https://joyteka.com/ru**:

* простой и удобный интерфейс;
* экономит время, так как все уже готово, нужно только добавить задания по своему предмету;
* разработан под интерактивные доски, которые используются сейчас во многих школах;
* подходит для всех школьных предметов;
* адаптирован под учеников любого возраста;
* не требует установки дополнительных приложений.

На платформе открывется галерея комнат, которые отличаются по уровню сложности, тематике и количеству заданий. В бесплатной версии доступно 15 комнат из 21 и только 2 уровня – легкий (зеленый круг) и средний (желтый круг).

После того как выбрали комнату, откроется окно, в котором можно загрузить задания. Все задания можно загружать только в формате изображения. Поэтому если у вас материалы в doc, то просто сделайте скрин и прикрепите.

Чтобы выбраться из комнаты, необходимо ввести ключ от двери. Его можно узнать только после того, как будут выполнены все спрятанные задания. Чтобы их найти нужно кликать на вещи в комнате и искать подсказки. Однако, не всегда задания могут быть на виду, иногда необходимо выполнить несколько действий, прежде чем упражнение появится у ученика. Например, в «зеленой комнате» необходимо залить в чайник воду и вскипятить. После чего пар попадает на зеркало и проявится первое упражнение. Второе спрятано в книгах.

После того, как все задания были выполнены, ученик может нажимать на дверь и вводить ключ. Как правило, ключ – ответы заданий, которые вы указываете во время подготовки к уроку. Ученик вписывает ответы и если задания выполнены правильно, то дверь открывается. Вы можете также загрузить песню или звук, который будет играть когда откроется дверь.

После того как комната готова для работы в классе учителю достаточно скопировать указанную ссылку и отправить ученику вместе с кодом доступа или открыть на интерактивной доске, чтобы сделать упражнения в офлайн-формате. Здесь можно предварительно просмотреть как будет выглядеть квест-комната и настроить всё необходимое.

Для работы с веб-квестами подойдет любой современный гаджет и интернет. Пройти квест можно в качестве домашнего задания или на уроке, очно или дистанционно. Применение веб-квестов обеспечил рост интереса к изучению французского языка. Обучающиеся подростки стали более внимательными, заинтересованнее и лучше запоминают материал. Подготовка к такому уроку занимает до 10 -15 минут.

Учителю не требуется проверять задания, результаты по каждому игроку появятся личном кабинете. Можно в любой момент посмотреть, кто прошёл задание полностью, а кто остановился на конкретном моменте.

**Методический потенциал квестовых технологий**

Задачами технологии квеста являются развитие критического мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации.

Квест-технология имеет **ряд особенностей**:

* образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер;
* самовыражению подростка способствует внедрение новых технических средств обучения;
* целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности ребенка.

Итак, можно сделать вывод, что данная технология желательна в использовании на уроках, т.к. выполняет многие задачи обучения иностранному языку, прописанные в ФГОС, а так же следует основным принципам образования.

**Ряд преимуществ** в процессе использования квест-технологии на уроках иностранного языка:

* возможность включить в урок все четыре вида деятельности в соответствии с программными требованиями: аудирование, чтение, говорение и письмо;
* использование данной технологии дает возможность задействовать у ребенка все органы чувств;
* в процессе выполнения заданий учащиеся погружаются в языковую среду, так как все задания даются на иностранном языке, но воспринимают иноязычное поле проще, так как воспринимают процесс как игру;
* максимальная вовлеченность подростков в процесс поиска. Представьте, что одним из заданий квеста является прочтение слов при помощи зеркала. Во-первых, с этой задачей могут справиться все, даже самые слабые учащиеся, во-вторых, ни один ребенок не может удержаться и из любопытства выполнить данное задание.

**Отрицательные** стороны квест-технологии:

* доступ в Сеть;
* квест-технология непригодна при изучении сложного грамматического материала, а также имеет место риск «заиграться», перенасытить уроки игровой деятельностью;
* компьютерная грамотность учащихся и самого педагога.

**По результатам опроса:**

* квест -технология является более интересной формой организации занятий, отличающейся от организации привычного обучения в школе
* благоприятный климат в процессе проведения квеста является важным элементом во время организации деятельности обучающихся на уроках, оказывает   большое   влияние   на результативность.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

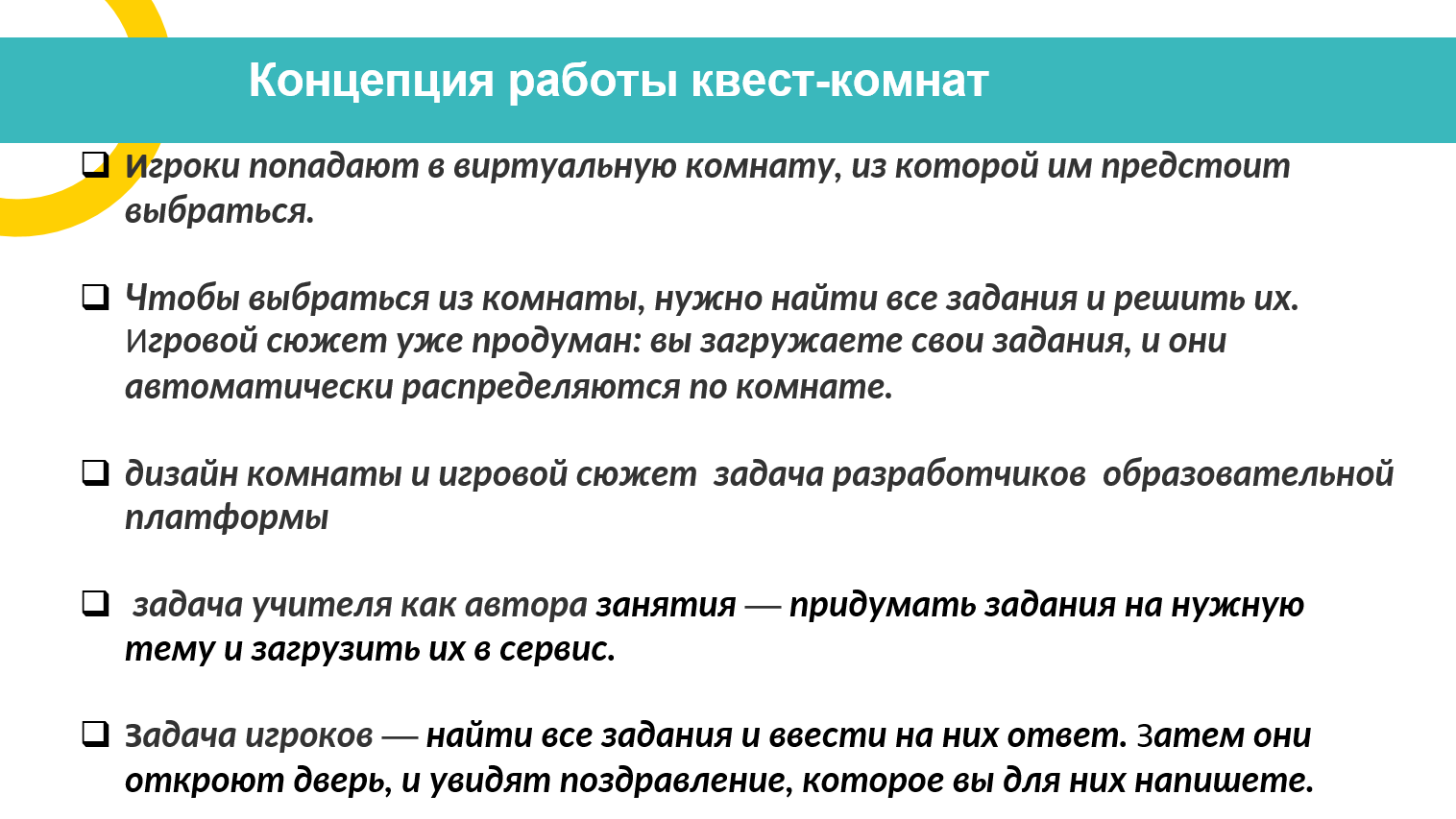
1. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест - технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016
2. Игумнова Е. А., Радецкая И. В. Квест - технология в образовании: учеб.2пособие для студ. высш. и средних учеб. заведений. Чита: ЗабГУ, 2016
3. Андреева М. В. Технологии веб - квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. • Вебинар "Живые" квесты в образовании <https://www.youtube.com/watch?v=_P30Ew9tLws>
5. Николаева Н. В. Образовательные квест - проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся //Вопросы Интернет - образования. 2002, № 7. - <http://vio.fio.ru/vio_07>
6. Василенко, А. В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест – технологии. [Электронный ресурс] // А. В. Василенко. - 2016. - URL: https://www.predmetnik.ru/conference\_notes/69 (Дата обращения: 12.12.22)

7. Сандракова, Н. С. Образовательный веб-квест как средство формирования компетенций обучающихся и учителя [Электронный ресурс]//Н. С. Сандракова. Научно-методический электронный журнал «Концепт». -2013. - Т. 3. – 1396-1400с. – URL: http://e-koncept.ru/2013/53282.htm. (Дата обращения: 04.12.2022)

8. Щуркова, Н. Е. Педагогическая технология. / Н. Е. Щуркова. - М.: Педагогическое общество России, - 2002. - 224 с.

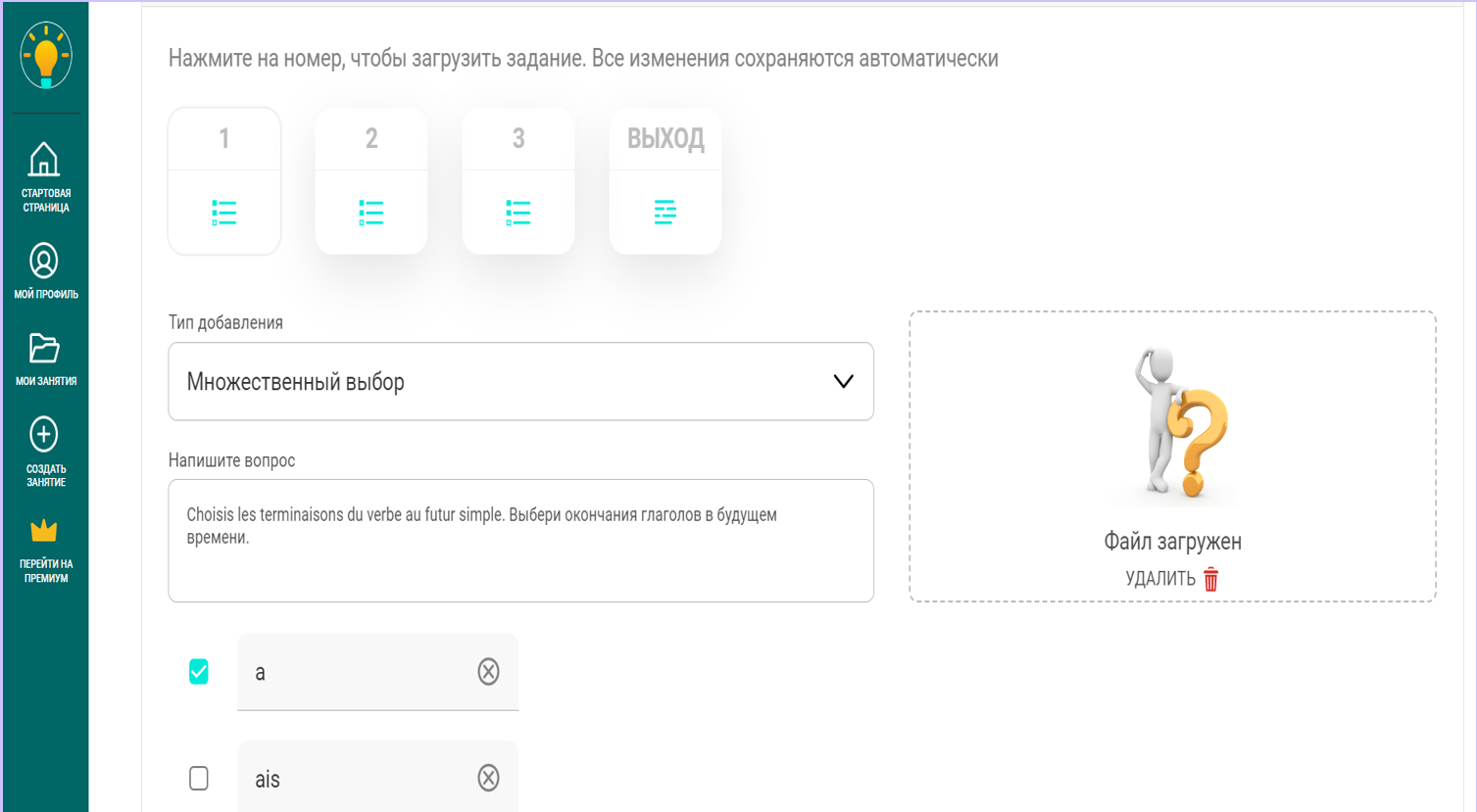
**ПРИЛОЖЕНИЕ**

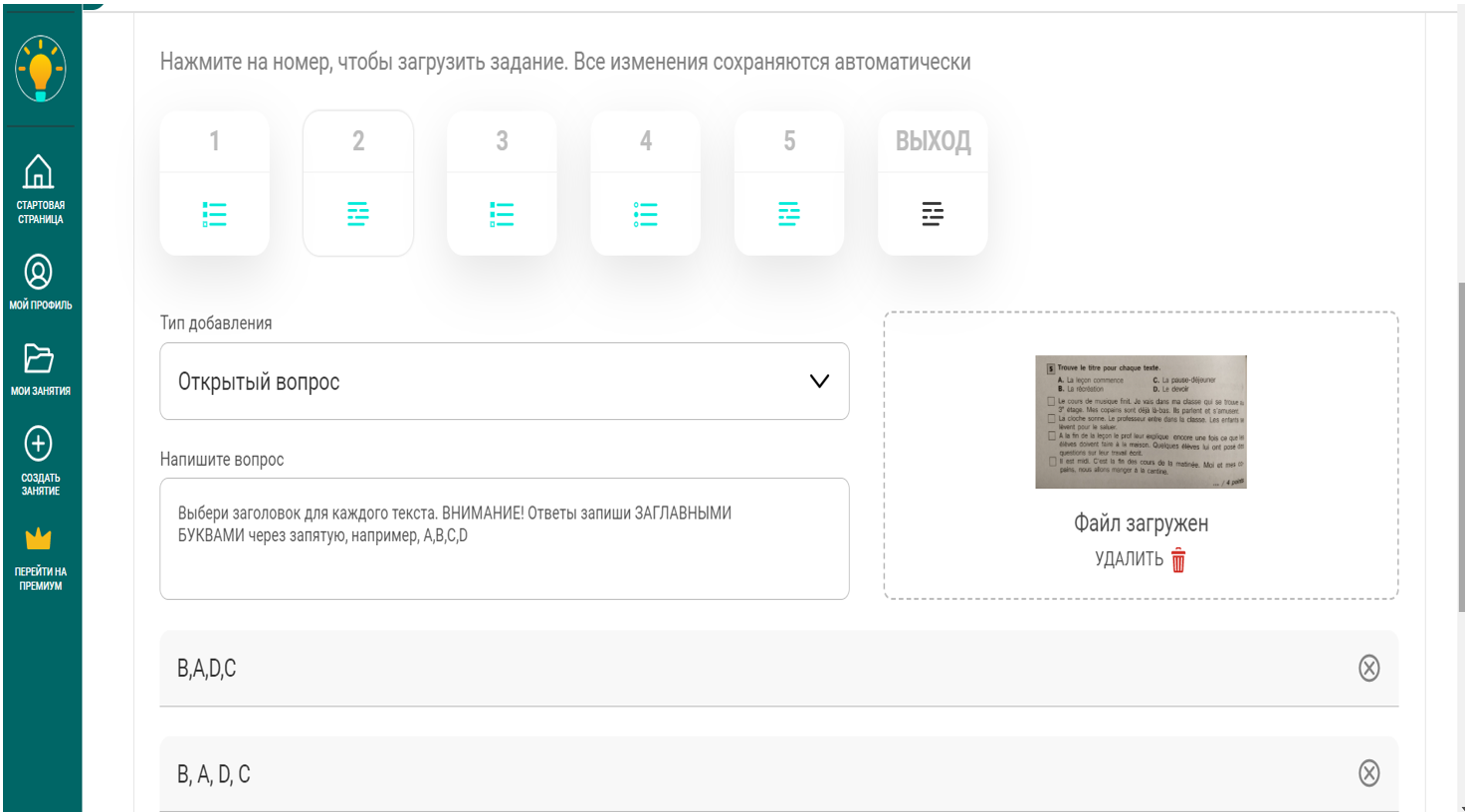
**ФОТО 1**



**ФОТО**

**ЗАГРУЗКА ЗАДАНИЙ ФОТО 3**

****

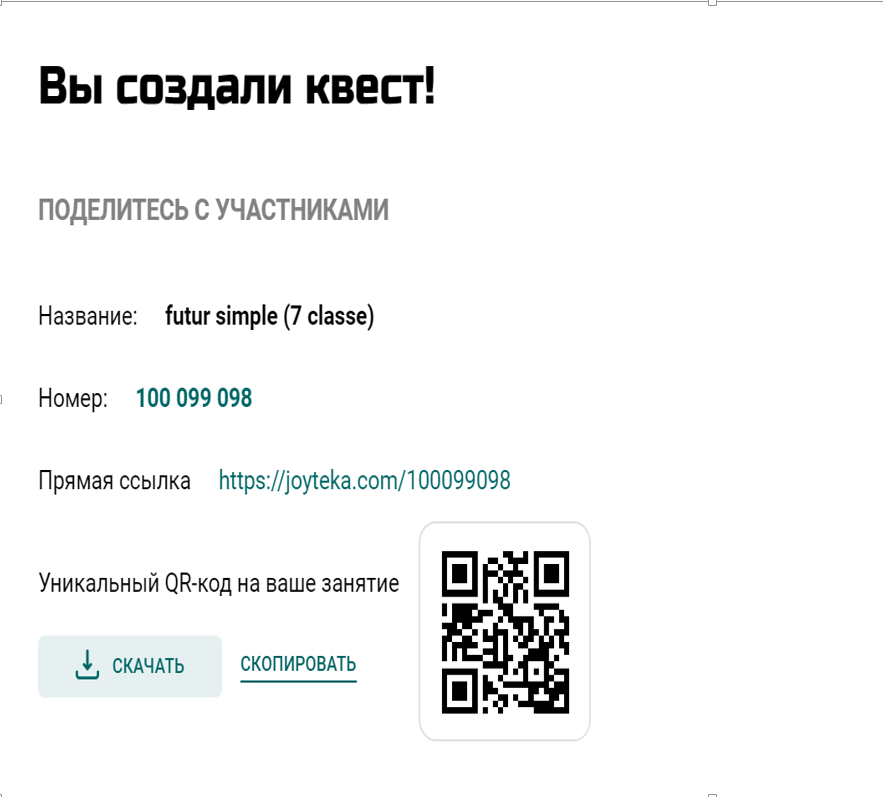
****

**ФОТО 4**

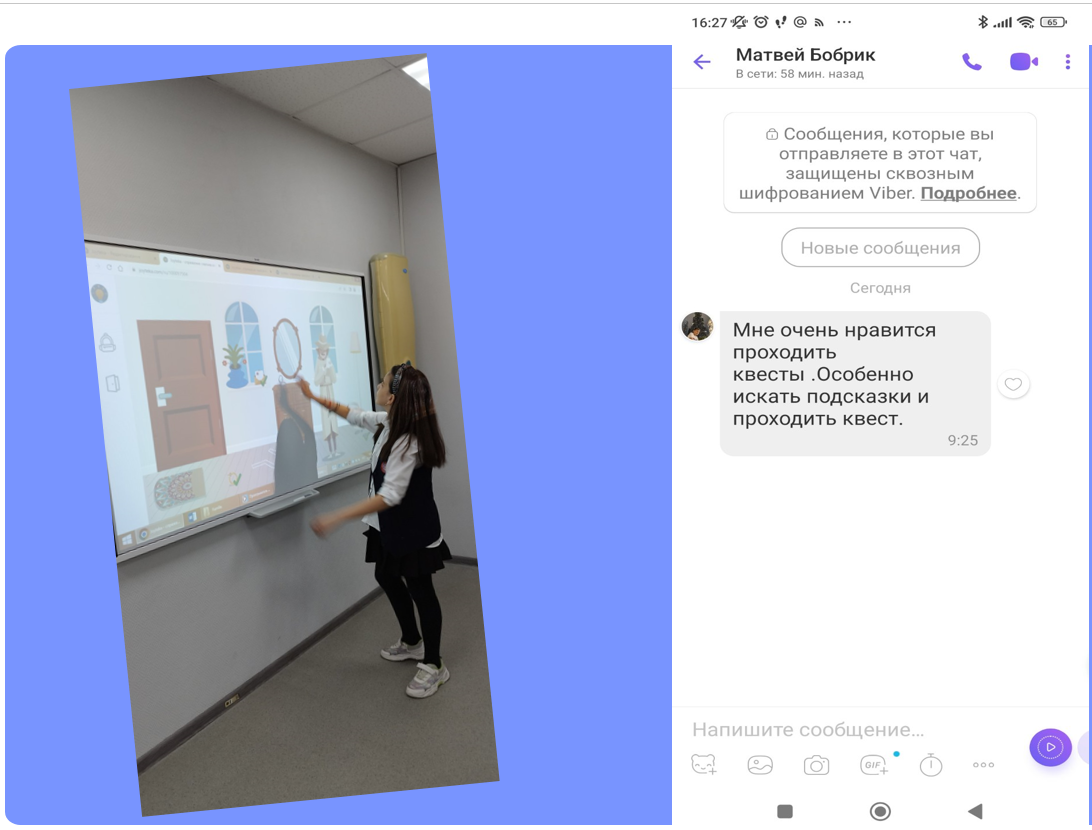
**РЕЗУЛЬТАТЫ УЧАЩИХСЯ В ЛИЧНОМ КАБИНЕТЕ УЧИТЕЛЯ**

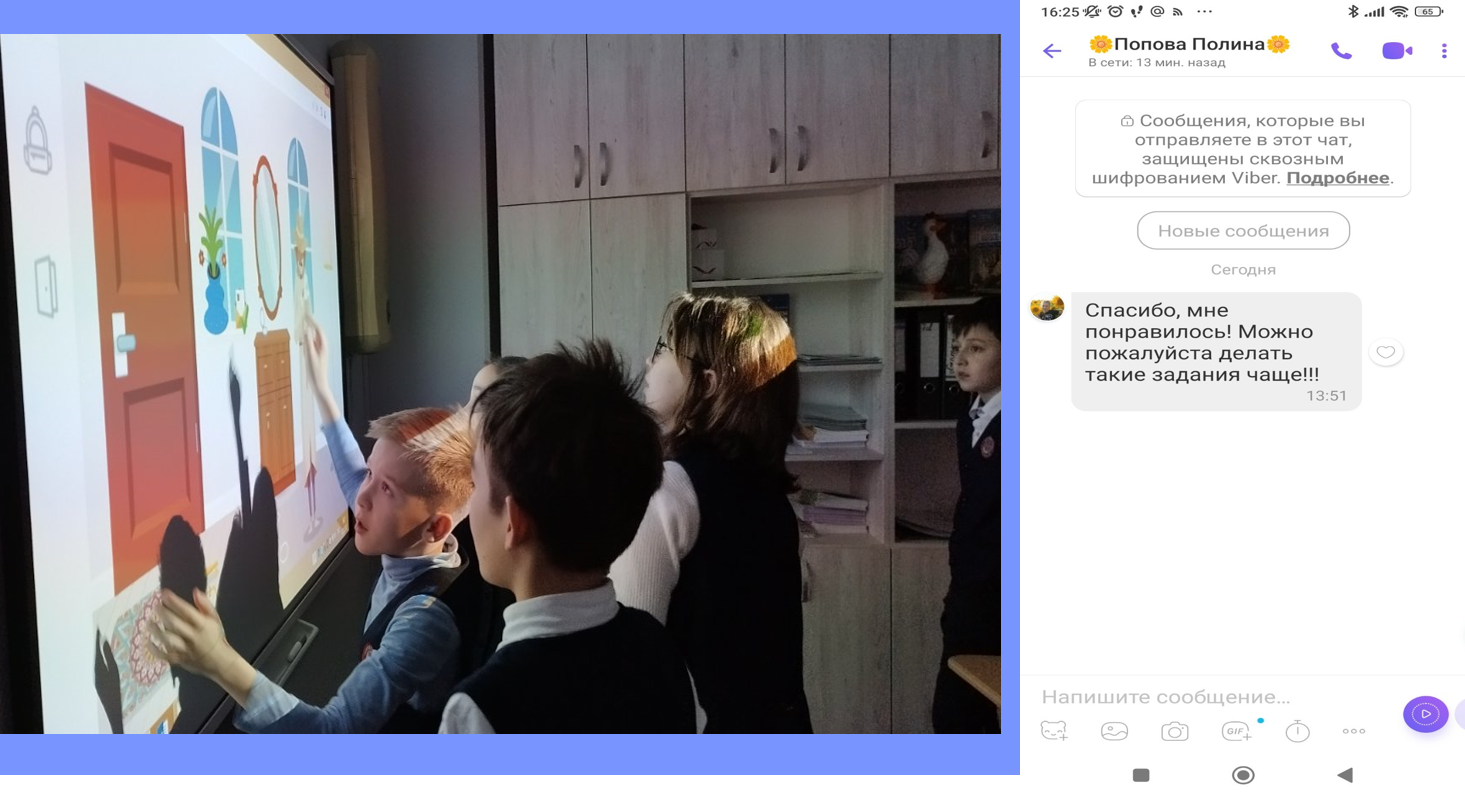
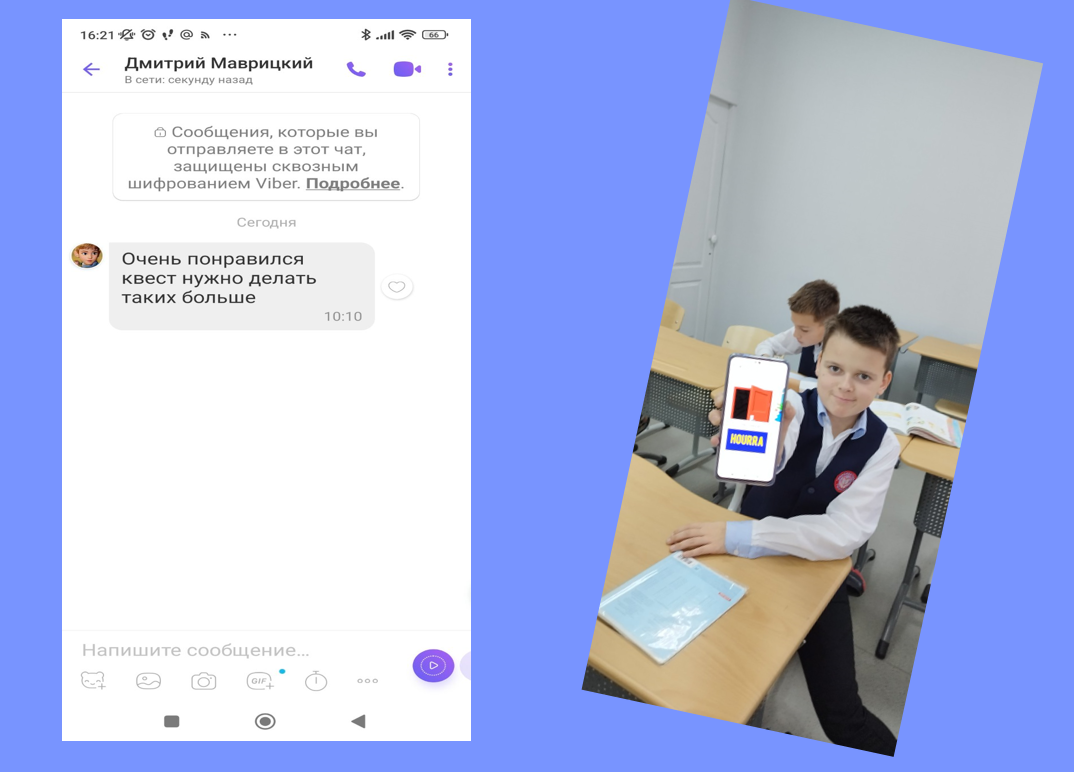
****

**ФОТО 5**

**ОТЗЫВЫ УЧАСТНИКОВ КВЕСТА**

** ФОТО 6**

****

****