

Образовательный квест – современная интерактивная технология

На современном этапе развития образовательной системы появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия с обучающимися, в основе которых лежит их активизация и включение в образовательный процесс. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, реализовать их творческие способности, воплощать имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

Реформы в сфере образования и модернизация современного общества заставляют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с детьми и взаимодействии с родителями.

Основной целью обучения иностранному языку на современном этапе является формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Коммуникативная компетенция дает возможность человеку войти в чужую культуру [1, с. 138], получать, анализировать, передавать информацию и получать ответ, то есть осуществлять информатизированную деятельность.

Так появился образовательный квест, который стремительно набирает популярность не только у школьников, но и у взрослых (родителей и педагогов), и позволяет индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

Актуальность применения квест - технологии в современном образовании заключается в том, что при реализации ФГОС ключевым условием является использование системно - деятельностного подхода в образовании, т.е. технологии деятельностного типа, к которым так же относится квест - технология.

Образовательный квест — это организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой школьники осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. [2].

Каравка А.А. формулирует определение квестов как мини-проектов, основанных на поиске информации [3]. С помощью такого конструктивного подхода к обучению ученики, помимо того, что подбирают и упорядочивают информацию, направляют свою активность на конкретно поставленную перед ними задачу. Лечкина Т.О. рассматривает квест как один из вариантов организации интерактивной образовательной среды [4]. Яковенко А.В. определяет квест как проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы [5].

С английского языка слово «квест» переводится как поиск. Впервые термин «квест - технология» был упомянут в 1995 году. Профессор университета Сан-Диего (США) Берни Додж предложил использовать

данный прием как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе.

В рамках методики преподавания иностранных языков квест - технология находится на этапе становления, что, позволяет каждому учителю осуществлять творческий подход к разработке содержания квестов, учитывая уровень подготовки, возрастные и индивидуальные особенности учащихся.

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 учащихся в игровой форме;
- квесты - бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые пригодятся для выполнения заданий.[6]

Данная технология имеет ряд преимуществ. Так, в образовательном плане, учащиеся активно закрепляют, обобщают и углубляют знания, полученные ранее. Образовательная задача реализуется через игровую деятельность и носит поисковый характер.

С точки зрения развития учащихся, неоспоримым является то, что квесты способствуют развитию памяти, внимания, логического и абстрактного мышления, воображения. Целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность каждого ученика.

В воспитательном аспекте мы можем говорить о возможности проявить лидерские и исполнительские качества, о важной способности работать в команде, о сплочении ученического коллектива.

Использование квест - технологии на уроке английского языка способствует формированию следующих универсальных учебных действий учащихся:

Таблица 1

Личностные УУД	<ul style="list-style-type: none">- положительное мотивированное отношение к процессу обучения иностранному языку;- осознанное желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся;- способность к самооценке своих действий и адекватной оценке деятельности других учащихся;- осознание трудностей и стремление к их преодолению в рамках поисковой творческой деятельности.
Регулятивные УУД	<ul style="list-style-type: none">- способность постановки учебной задачи и определение последовательности действий;- оценивание правильности выполнения заданий и определение временных рамок;- способность анализировать результаты

	выполнения заданий и осуществлять рефлексию.
Коммуникативные УУД:	- способность организовывать и координировать сотрудничество в рамках командной деятельности; - следование морально-этическим и психологическим принципам общения и сотрудничества на основе взаимоуважения.
Познавательные УУД:	- готовность к поиску и выделению необходимой информации; структурированию знаний; - способность к анализу и синтезу, к построению логической цепочки в рассуждениях команды.

Квест - проектная деятельность в рамках образовательного учреждения имеет особую воспитательную ценность [4]: воспитывает личную ответственность; уважение к культурным традициям, истории, краеведению; формирует культуру межличностных отношений и толерантность; стремление к самореализации и самосовершенствованию; здоровьесбережение и здоровьесозидание.

Образовательный квест – это совершенно новая форма обучающих и развлекательных программ, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? Живой квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации). Они способствуют развитию аналитических способностей, развивают фантазию и творчество, т.к. участники могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения. Использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.

На уроке английского языка с шестым классом мы использовали метод квеста при обобщении страноведческой темы «Объединенное Королевство Великобритании и Северной Ирландии». Целью данного урока было применение полученных знаний во время предыдущих уроков по данной теме, таким образом, происходит повторение всей темы. **Задачами** данного квеста является:

- привлечь внимание подрастающего поколения к памятникам архитектуры и объектам культуры Соединенного Королевства;
- ознакомить со страноведческой информацией;
- развивать чувство причастности к решению заданий;

- помочь освоить новую полезную информацию;
- создать условия для раскрытия творческого потенциала участников;
- создать условия для самореализации обучающихся;
- побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии Великобритании, ее культурных и языковых особенностей, привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам.

Цель квеста:

- совершенствование форм и методов внеклассной и внешкольной работы по изучению английского языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие;

- развитие интереса к изучению английского языка.

Квест развивает следующие умения:

- умение работать в команде;
- умение применять полученные знания на практике;
- умение работать с текстом;
- умение логически мыслить;
- умение быстро мыслить в ограниченное время.

В конце каждого задания ученики получают подсказки, которые в конце выполнения всех заданий приводят к определенной цели. Если все задания будут выполнены верно, то квест считается успешно выполненным и цель его достигнута.

В заключении необходимо отметить, что образовательный квест – это новая форма обучения, с помощью которой дети полностью погружаются в происходящее, получают заряд положительных эмоций и активно включаются в деятельность. Он способствует повышению мотивации к изучению английского языка и сплочению классного коллектива.

Также важно отметить что, использование квестов позволяет уйти от традиционных форм обучения детей и значительно расширить рамки образовательного пространства.