



КВЕСТ КАК ИНТЕГРИРОВАННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ СОИЗУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И КУЛЬТУРЫ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Антонова Людмила Анатольевна

учитель английского языка

МАОУ "СОШ №38", г. Набережные Челны

Аннотация. В данной статье раскрывается опыт практического использования технологии образовательного квеста при решении задач соизучения английского языка и культуры в 5 классе средней школы (на примере разработки образовательного квеста на английском языке о кругосветных путешествиях Джеймса Кука).

Ключевые слова: соизучение английского языка и культуры в средней школе, технология образовательного квеста, межпредметная интеграция содержания учебных дисциплин.

Необходимость соизучения языка и культуры этой страны в процессе овладения школьниками иностранным языком исследована в зарубежных концепциях У.Ф. Макки, Ф.Н. Куммаста, Л. Уайта, Э. Сепира, М. Шеннона, в трудах отечественных ученых Е.М. Верещагина, В.Г. Костомарова, В.А. Масловой, В.В. Сафоновой, С.Г. Тер-Минасовой и др.

«Образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и информационно-коммуникационных технологий; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету» [1, с. 51-52].

В технологии квеста образовательные задачи включаются в игровую (приключенческую) деятельность. Слово «квест (quest)» переводится с английского языка как «поиск, в т.ч., предметов, мест, приключений» [2; с. 79]. Популярность квест-технологии связана с широким распространением компьютерных игр-квестов, построенных на том, что персонаж игры попадает в некую историю, где ему предстоит преодолеть ряд препятствий, разгадать загадки, головоломки, в процессе поисков решая образовательные задачи.

Современная дидактика может использовать богатейшее разнообразие образовательных квестов. Классифицируя квесты по форме проведения, И.Н. Сокол выделяет: компьютерные игры-квесты (основаны на приключенческом сюжете), веб-квесты (анализ веб-ресурсов, создание веб-продукта – сайта, блога), QR-квесты (с использованием QR-кодов), медиаквесты (фото и видео ресурсы), реал-квесты (на природе, на улице), комбинированные. По форме работы квесты могут быть индивидуальными, парными, групповыми. По сроку реализации:



краткосрочные, цель которых углубление и интеграция знаний (1 – 3 занятия) и долгосрочные, цель которых преобразование знаний в какой-либо образовательный продукт. По структуре сюжетов квесты могут быть линейными (сюжет развивается по «цепочке» до конца маршрута), штурмовыми (одно и то же сюжетное задание по-разному решается разными игроками), кольцевыми (когда команды стартуют с разных «станций» линейного маршрута, замкнутого в «круг»). По доминирующей деятельности учащихся И.Н. Сокол выделяет исследовательский, информационный, творческий, поисковый, игровой и ролевой квесты [3, с.139].

Родоначальник технологии образовательного квеста Берни Додж выделил виды квестов по типу решаемых в его процессе задач: перевод найденных материалов в новый формат презентации, разработка плана и проекта, исследование личности, компиляция (книга рецептов, «капсула времени», «капсула культуры», виртуальная выставка), творческое задание (пьесы, стихи, песни, видеоролики), аналитическая задача, детектив (история с выводами на основе противоречивых фактов), достижение консенсуса по острой проблеме, журналистское расследование, научные исследования.

Использование технологии образовательного квеста для решения задач соизучения английского языка и культуры дает возможность учителю английского языка организовать учебный процесс на высоком уровне активизации познавательного интереса учащихся. В рамках исследования возможностей образовательного квеста мы провели внеклассные занятия с экспериментальным классом по созданию квеста с привлекательным броским названием, которое должно было вызвать интерес и к исследованию биографии Джеймса Кука и к тому, чтобы прослушать песню Владимира Высоцкого «Почему аборигены съели Кука?».

Нами была составлена примерная технологическая карта квеста по образцу, представленному в исследовании Е.А. Игумновой и И.В. Радецкой[1, с.53-55]. Она послужила ориентиром для разработки сценария квеста учащимися экспериментального класса.

Таблица 1. Технологическая карта образовательного квеста по английскому языку и географии

Элементы структуры	Содержание квеста
Название	«Did the Hawaiian aborigines eat captain James Cook or they not eat him?» («Ели ли гавайские аборигены капитана Джеймса Кука или нет?»).
Направленность квеста	междисциплинарный квест: английский язык (соизучение английского языка и культуры Англии), география (тема «Великие географические открытия»)
Цель и задачи	Образовательная: закрепление географических и исторических сведений о великом мореплавателе Джеймсе Куке, перевод текста



	квеста, разработанного учениками, на английский язык, обратный перевод на русский язык во время игры (проведения квеста с другими классами), активизация лексики и грамматики английского языка в игровой деятельности. Развивающая: активизация поисково-исследовательской деятельности учащихся при: а) подборе материалов для квеста на русском языке из различных источников, б) последующем «кодировании» материалов в форму головоломок, ребусов, загадок, в) переводе материалов на английский язык составителями квеста, г) переводе материалов с английского языка на русский игроками в квест, д) разгадывании головоломок для прохождения квеста. Воспитательная: развитие солидарности учащихся во время разработки квеста в работе по группам; воспитание ответственности за выполнение своей общего дела
Продолжительность	3 внеурочных занятия по 45 минут по разработке квеста, 1 занятие по 45 минут для прохождения квеста
Возраст	Учащиеся 5 класса Учащиеся 5 класса делятся на 3 команды: 1 команда «Индевор» разрабатывает квест Первого кругосветного путешествия Д. Кука, 2 команда «Резолюшн» - квест Второго кругосветного путешествия Д. Кука, 3 команда «Дискавери» - квест Третьего путешествия. Игра разрабатывается в форме линейного квеста. Те, кто будут в нее играть, должны будут проходить по заданиям от первого путешествия в 1769 году до возвращения «Дискавери» из третьего плавания в Англию в 1780 году.
Легенда	Пятиклассники попадают на машине времени в 1769 год на корабль «Индевор» во время первого кругосветного путешествия Д. Кука и его команды. Путешествие начинается в тот момент, когда команда высадилась на Таити, и обнаружилась пропажа квадранта, необходимого для выполнения первой цели экспедиции (наблюдения прохождения Венеры через диск Солнца, что помогло астрономам в будущем измерить расстояние от Земли до Солнца). Перед игроками ставится цель экспедиции – поиск TerraIncognita – Южного Материка, который представлялся англичанам богатыми цветущими землями.



Квест-герои	В процессе разработки сценария квеста в задания включаются в качестве персонажей Джеймс Кук, мореплаватели и ученые, которые сопровождали его в путешествиях, аборигены Африки, Австралии, Новой Зеландии, островов и архипелагов Тихого и Атлантического океанов, жители западного побережья Северной Америки, Аляски и Алеутских островов.
Основная идея	Для разработчиков: составить маршрут путешествия от места отплытия до прибытия корабля в каждом из 3 путешествий, придумать задания-головоломки, перевести их на английский язык и подготовить карточки с заданиями. Для игроков: пройти маршрут с использованием контурных карт и атласа, разгадать задания-головоломки, переводя с английского языка
Сюжет и продвижения по нему	Каждая команда разработчиков выстраивает маршрут путешествия, используя атлас и контурные карты по географии для 5 класс. По желанию разработчиков каждой команды выбирается ряд событий из каждого путешествия, которые описываются как отдельные события и «кодируются» в ребусы и головоломки.
Задания /препятствия	Задания придумываются разработчиками с использованием различных печатных и веб-источников. Задания переводятся затем на английский язык и переносятся на карточки для прохождения квеста
Навигаторы	Карты с подсказками, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение заданий квеста
Итог и рефлексия квеста	Разработчики квеста составляют маршрутные карты кругосветных путешествий, карточки с заданиями на английском языке. Игроки разгадывают задания, при этом приветствуется понимание заданий без дословного перевода на русский язык, стимулируется понимание английского текста по контексту. Оценивается совместная командная работа и индивидуальный вклад каждого разработчика и игрока

Наша экспериментальная работа по разработке и проведению технологии образовательного квеста на занятиях английского языка показала, что у учащихся – разработчиков квеста значительно повысился интерес к изучению английского языка. В



процессе разработки квеста были активизированы знания учащихся по географии и истории, закрепились лексические и грамматические формы английского языка, необходимые для формулирования заданий для квеста. В процессе групповой деятельности по разработке заданий квеста мы ставили перед собой задачу максимально стимулировать устную и письменную речь учащихся на английском языке, рекомендовали обращаться не только к русскоязычным, но и англоязычным источникам в Интернете, в том числе документальным и художественным фильмам о Джеймсе Куке.

Мы опытным путем пришли к выводу, что образовательная технология квест наилучшим образом подходит для решения задач соизучения английского языка и культуры.

Список литературы:

1. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании / Чита: Забайкальский гос. ун-т, 2016. - 164 с.
2. Кузьмина Л.Г., Лепендина А.Е. Возможности технологии «квест» в обучении иностранным языкам // Инновационные технологии обучения иностранному языку в вузе и школе: реализация современных ФГОС: сборник научных трудов по материалам Четвертой Международной научно-практической конференции (г. Воронеж, 19-20 февраля 2019 г.) [отв. ред. М.В. Щербакова]. – Воронеж: Изд. Дом ВГУ. – 2019. – Ч.1. - 418 с.
3. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый, 2014. – № 6(2). – С. 138–140. [Электронный ресурс] –<https://docs.yandex.ru/docs/view?tm>