

*Маринина А.С.
учитель английского языка
Ибраимова В.М.
учитель немецкого языка
МБОУ «Гимназия №22»
Россия, г. Белгород*

ФОРМИРОВАНИЕ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ПУТЕМ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ

Аннотация: В статье рассматриваются требования современного образования к структуре урока иностранного языка, использование современных педагогических технологий, одной из которых является квест-технология.

Ключевые слова: квест-технология, образовательное пространство, проектно-исследовательская деятельность, субъект образования.

*Marinina A.S.
English language teacher
MBOU "Gymnasium No. 22"
Belgorod
Ibraimova V.M.
German language teacher
MBOU "Gymnasium No. 22"
Belgorod*

FORMATION OF COMMUNICATIVE COMPETENCE IN ENGLISH LESSONS BY USING QUEST TECHNOLOGY

Annotation: The article discusses the requirements of modern education to the structure of a foreign language lesson, the use of modern pedagogical technologies, one of which is quest technology.

Keywords: quest-technology, educational space, design-research activities, subject of education.

Федеральный государственный образовательный стандарт предъявляет свои требования не только к структуре основных образовательных программ и условиям их реализации, но и к структуре урока иностранного языка. Современная система образования предполагает использование на занятиях иностранного языка новых педагогических технологий, организацию урока в интересной и необычной форме, чтобы он был максимально эффективным, продуктивным и интересным для всех учеников. Традиционный формат урока не дает достаточных возможностей для организации свободной коммуникации, а это приводит к возникновению коммуникативных барьеров, когда ученики попадают в языковую среду. В своей работе мы хотели бы рассмотреть одну из таких педагогических технологий, а именно квест-технологию.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы сети Интернет. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (BernieDodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) [1, 19].

Ученый разрабатывал инновационные Internet-приложения и включал их в учебный процесс при преподавании различных 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.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете 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 (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание) [2, 8].

Согласно классификации веб-квестов по длительности выполнения различают два типа веб-квестов: для кратковременной или долгосрочной работы.

Целью краткосрочных проектов является приобретение знаний и осуществление их интеграции в свою систему знаний. Долгосрочные веб-квесты направлены на расширение и уточнение понятий. По завершении долгосрочного веб-квеста, ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме [4, 14].

Во многом опираясь на труды Льва Семеновича Выготского Томас Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. 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.

В Федеральном государственном образовательном стандарте прописано «построение образовательной на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования».

Ученики уже имеют определенный учебный опыт и активно используют компьютеры и другие технические устройства в повседневной жизни, а также для поиска ответов на интересующие их вопросы и необходимой информации. В процессе применения своих умений для получения знаний обучающиеся учатся быть внимательными, концентрироваться, быстро принимать решения, делать самостоятельный выбор, определять причинно-следственные связи, выстраивать стратегию решения определённых задач, что является положительными навыками для дальнейшей учебы. Веб-квест технология дает уникальную возможность сочетания активных методов обучения с информационно-коммуникативными. Веб-квест – задание, в центре которого проблема, элементы ролевой игры и для его выполнения необходимым условием является использование ресурсов сети Интернет. При этом веб-квест является одной из разновидностей проектно-исследовательской деятельности. Проектно-исследовательская деятельность – это технология, основанная на научном методе познания, которая предполагает решение учениками разнообразных задач исследовательско-творческого характера под руководством педагога. Данная технология направлена на развитие критического и креативного мышления, умение находить нестандартные решения. Использование в проектно-исследовательской деятельности учеников компьютера как инструмента творческой деятельности способствует решению целого ряда задач:

– повышение мотивации к самообучению;

– формирование новых компетенций на основе использования ИКТ для решения учебных задач;

– реализация креативного потенциала;

– повышение личностной самооценки;

– развитие самостоятельности, коммуникативных умений и умений работы в группе, навыка публичных выступлений [3,16].

Таким образом, включая в структуру урока иностранного языка элементы квест-технологии, мы формируем у школьников готовность и способность общаться на иностранном языке, что необходимо для успешной иноязычной коммуникации. Ее специфика заключается не только в большом запасе активных лексических единиц, но и способности выражать свою мысль, преодолевая коммуникативный барьер.

Использованные источники:

1. 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.: изд-во ПРЕСС, 2004. – 283с.

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>

3. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. – М.: Просвещение, 1979. – 160 с.

4. Шайхуллина А.И. Использование технологии веб-квеста на уроках английского языка. – URL: https://interactive-plus.ru/ru/article/16525/discussion_platform.