

Теоретические основы использования тематических квестов в обучении родному и иностранному языкам учащихся старших классов

Марет Ароновна Килабова

кандидат филологических наук, доцент кафедры чеченской филологии
Чеченский государственный педагогический университет
Грозный, Россия
kilabova @chspu.ru
 0000-0000-0000-0000

Петимат Халидовна Альмурзаева

кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков
Чеченский государственный университет им. А.А. Кадырова
Грозный, Россия
almurzaeva@chesu.ru
 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 20.10.2022

Принята 02.11.2022

Опубликована 15.12.2022

 10.25726/e7065-9148-7093-I

Аннотация

В данной статье авторы дают обоснование использованию квеста для формирования социокультурной компетенции в процессе обучения родному и иностранному языкам в старших классах средней школы. Исследователи часто рассматривают квест как один из интеллектуальных видов игры. По мнению исследователей, квесты – это не просто игры, это своеобразная проектная деятельность, которая строится на материале извлеченного из Интернета. Используя, полученную информацию, учащиеся систематизируют ее и планируют свою будущую профессиональную деятельность. Веб-квесты являются средством интернет-образования, цель которого является овладение знаниями о культуре, истории, реалиях и традициях страны, язык которой изучается; расширяют лингвистический кругозор через страноведческую информацию, которая содержится в изучаемом языке; помогают осознать суть языковых явлений, понятий иной системы, сквозь которую может восприниматься действительность. При подготовке к уроку с включением информационных технологий учитель должен помнить, что важным является соблюдение основных дидактических принципов при подборе учебного материала (принцип систематичности и последовательности, доступности, дифференцированного подхода, научности и пр.). В то же самое время необходимо учитывать, что компьютер не заменяет учителя.

Ключевые слова

квест, игровые технологии, иностранный язык, родной язык, дистанционное обучение, коммуникативное общение.

Введение

Одним из современных, эффективных методов изучения родного и иностранного языков с помощью компьютерных технологий и является использование тематических квестов, что обусловило актуальность исследования

Учителя прибегают к использованию на уроках и во внеучебное время квест-технологий с целью исключения однообразия в учебном процессе. Помимо того, что их использование повышает у

обучаемых интерес к изучаемому языку, они помогают достичь желаемых результатов, а именно более быстрому запоминанию учебного материала, быстрому ориентированию в прочитанном, сказанном.

Применение квестов анализируется в исследованиях отечественных и зарубежных исследователей. В частности, Т. Каилова, А. Баранов, Я. Тараканов считают, что квесты на уроках развивают лидерские качества учащихся. Работы G. Gadamer, J. Huizing, позволяют рассматривать потенциал квестов и возможности применения их на уроках.

Предметом исследования является использование квеста для формирования социокультурной компетенции в процессе обучения родному и иностранному языкам в старших классах.

Целью исследования является обоснование использования квестов в процессе обучения языку в старших классах СОШ.

Среди современных технологий, помогающих учащимся принимать самостоятельные решения, делающих их ответственными за эти решения, мы выделяем именно квесты.

Материалы и методы исследования

Исследователи часто рассматривают квест как один из интеллектуальных видов игры. Квест не является спонтанной игрой, он проводится в определенном, отведенном заранее помещении или территории, которую участники игры могут покинуть, преодолев ряд препятствий. Особенностью данного вида игр является то, что его участникам приходится приспосабливаться к условиям, в которых они оказываются и, более того, они вынуждены находить выход из различных непредвиденных сложных ситуаций. Все эти перечисленные факторы не только не являются препятствием для учащихся, а, наоборот, вызывают у них огромный интерес и, соответственно, желание принять в этих играх самое активное участие. Само понятие квест (от английского «quest» — поиск, игра-загадка) используется в различных видах on-line и off-line игр.

В России квесты получили признание лишь сравнительно недавно. В настоящее время данные игровые технологии служат в качестве своего рода коммуникативного общения, и современная молодежь отдает предпочтение такому виду отдыха. Если ранее квест-технологии использовались только в виртуальной реальности, то сегодня их широко применяют и в реальной жизни.

По мнению исследователей, квесты – это не просто игры, это своеобразная проектная деятельность, которая строится на материале, извлеченном из Интернета. Используя, полученную информацию, учащиеся систематизируют ее и планируют свою будущую профессиональную деятельность (Николаева).

По мнению Т. О. Кузнецовой квест является образцом для формирования интерактивной образовательной среды (Трайнев, Теплишев, 2009).

Другой известный ученый А. В. Яковенко в своей работе «Использование технологии веб-квеста в языковом образовании» определяет квест как проблемное задание, которое включает в себя элементы ролевой игры, и, которое невозможно решить, не используя информационные ресурсы Интернета (Dodge, 1995).

А. Г. Шевцова рассматривает квест как занимательную деятельность, направленную на решение каких-то определенных усложненных задач (Dodge, 2001).

Рассмотрев все вышеперечисленные определения, мы можем сделать вывод о том, что квесты – это: сайты, деятельность, проекты, проблемное задание, метод, технология и т.п. Таким образом, в настоящее время, несмотря на популярность данных игровых технологий ученые-методисты расходятся во мнениях относительно определения «квеста» (Куриленко, 2014).

Результаты исследования и их обсуждение

Следует отметить, что одним из неперенных условий для проведения квеста является создание пространства для проведения квеста. При этом, квест, который проходит в специально отведенном для этого помещении, из которого участники должны найти выход, применив изобретательность и используя логическое мышление, представляет из себя одну из разновидностей квеста. Очень часто данные мероприятия проводятся на открытой территории, такой как лес, улицы и т.д. Особый интерес у учащихся

вызывают квесты, которые организывают работники музеев или дворцов, усадьбах, представляющих из себя памятники старины. Большой популярностью у учащихся выпускных классов пользуются так называемые квесты-знакомства с образовательным учреждением. Подобные квесты распланированы таким образом, чтобы участники могли ознакомиться с учебным заведением, то есть на определенном этапе игровая деятельность проходит внутри помещений, на другой стадии – на внешнем пространстве образовательного учреждения.

Еще одним обязательным условием проведения квеста, как одного из видов умственной деятельности, является поиск информации, который происходит при помощи заготовленных заранее организаторами квеста различных подсказок, на которые участники наталкиваются на всем протяжении игры и их разгадка.

В качестве одного из главных признаков квеста методисты выделяют обязательное наличие игровой легенды. Данные игровые технологии обладают собственным временем и пространством и стоят вне повседневной жизни. С другой стороны, приключение, которое ожидает участников квеста, должно иметь сюжетные коллизии, способные увлечь игроков и вдохновить их на решение задач и достижение игровой цели.

Для осмысления игровой сути квестов, используемых на уроках, мы опирались на работы J. Huizinga, G. Gadamer. Игра как «свободное действие» (J. Huizinga), обладающее собственным временем и пространством, стоящим вне обычной жизни, но полностью овладевающая участниками, позволяет нам рассматривать потенциал квестов, возможности применения их на уроках.

Урок-квест как информационная технология может активно применяться для передачи информации и обеспечения взаимодействия учителя и учащегося в современных системах открытого и дистанционного образования. Но в данном случае современный учитель должен обладать не только знаниями в своей профессиональной деятельности, но и в области информационной и коммуникационной технологий, а также интеграции одной области в другую и, наоборот, в учебно-воспитательный процесс.

Если мы хотим, чтобы урок-квест стал полноценным комплексом педагогической информационной технологии, желательно использовать разработку информационного приложения, доступ к которому имел бы широкий круг учащихся, что позволило бы разнообразить учителям образовательный процесс.

Таким образом, веб-квесты являются средством интернет-образования, целью которого является овладение знаниями о культуре, истории, реалиях и традициях страны, язык которой изучается; расширяют лингвистический кругозор через страноведческую информацию, которая содержится в изучаемом языке; помогают осознать суть языковых явлений, понятий иной системы, сквозь которую может восприниматься действительность. Кроме того, веб-квесты позволяют формировать Интернет-компетентность учащихся, совершенствовать навыки и умения получения, обработки, критической оценки и самостоятельного анализа информации. Процесс изучения ресурсов Интернета осуществляется в рамках языковой подготовки. Цель языковой подготовки заключается в обучении аудированию, говорению, чтению, письму и переводу; овладении учебно-стратегической компетенцией.

При подготовке к уроку с включением информационных технологий учитель должен помнить, что важным является соблюдение основных дидактических принципов при подборе учебного материала (принцип систематичности и последовательности, доступности, дифференцированного подхода, научности и пр.). В то же самое время необходимо учитывать, что компьютер не заменяет учителя, а является средством поддержки урока (Ломега, 2016).

Заключение

Применение квест-технологий на уроках родного и иностранного языков имеет следующие цели:

- 1) Практическую:
 - формирование коммуникативных умений в четырех видах речевой деятельности (аудировании, говорении, чтении, письме), ограниченной тематикой и языковым материалом, на базе которого развиваются эти умения.

- 2) Образовательную:
- повышение общей культуры учащихся;
 - расширение их кругозора;
 - увеличение знаний о стране изучаемого языка;
 - совершенствование культуры общения;
 - работа со словарем.

- 3) Развивающую:
- развитие психических функций (памяти, воображения, внимания, мышления);
 - развитие речевых, интеллектуальных, познавательных способностей и эмоциональной готовности учащихся.

- 4) Воспитательную:
- формирование и развитие мировоззрения учащихся.

У каждого учителя имеется свой стиль преподавания, свой методический почерк, который может вносить изменения в исполнение требований урока и поочередность его этапов, компонентов. Существуют следующие современные требования к уроку:

1) Достижение полного усвоения материала на уроке. Подача материала должна быть разнообразна по содержанию, включая задания с возможностью практической реализации усвоенного. Кроме того, имеет место быть периодический и системный контроль усвоенных знаний, умений, навыков.

2) Важнейшее условие качества урока – не просто практика, но и обученность учеников, с достижением целей урока.

3) Соблюдение принципа научности. Основа обучения – знакомство учащихся с понятными для них приемами, методами, средствами науки.

4) Обеспечение системного подхода. Необходимо планировать урок не изолированно, а в совокупности большой темы из ряда учебных занятий, тем самым выбирая подходящий тип урока.

5) Экономия учебного времени благодаря эффективным методам организации познавательной деятельности. Часть знаний ученики извлекают путем самостоятельного поиска посредством решения поисковых задач, в соответствии с возрастом и способом деятельности.

6) Стараться включать разнообразную групповую работу.

7) Развитие творческих способностей как одного из факторов для более быстрого получения знаний, умений и навыков.

8) Активизация всех каналов восприятия на основе различных опор (ориентировочных основ деятельности), включая алгоритмы рассуждения.

9) Воплощение принципа «обучение должно быть победным» с созданием благоприятной атмосферы сотрудничества, доброжелательности.

10) Развитие интереса к предмету для исключения перегрузки учащихся.

11) Активное вовлечение игровой формы в процесс обучения.

12) Уменьшение объема заданий на дом (Кондусова, 2016).

При выборе для использования средств ИКТ педагогом учитывается наличие соответствующих изучаемой теме программ; количество компьютеризированных рабочих мест; готовность учеников к работе с использованием компьютера; возможности ученика использовать те или иные компьютерные технологии.

Список литературы

1. Кондусова Л.В. Технология веб-квест как средство формирования ИКТ компетентности // Информатика: проблемы, методы, технологии: сб. материалов XVI междунар. науч.-метод. конф. Воронеж, 2016. С. 341-343.

2. Куриленко Н.В. Веб-квест как инновационная технология формирования экологической компетентности учащихся в процессе обучения физике // Естественнонаучное образование и наука для устойчивого развития Украины: проблемы и перспективы. Сумы, 2014. С. 103-108.

3. Ломега Л.С. Технология квест как условие развития информационной компетентности учащихся // Электронный научный журнал. № 3 (6). 2016. С. 164-166.
4. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся. http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.html
5. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова Е.Н., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1-2. <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
6. Трайнев В.А., Теплишев В.Ю. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании: информационное общество. Информационно-образовательная среда. Электронная педагогика. Блочно-модульное построение информационных технологий. М.: Дашков и К, 2009. 318 с.
7. Шмидт В.В. Технология веб-квеста при обучении английскому языку учащихся неязыковых специальностей. <http://winner.se-ua.net/page>
8. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
9. Dodge B.A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

Theoretical foundations of the use of thematic quests in teaching native and foreign languages to high school students

Maret A. Kilabova

PhD in Philology, Associate Professor of the Department of Chechen Philology
Chechen State Pedagogical University
Grozny, Russia
kilabova @chspu.ru
 0000-0000-0000-0000

Petimat K. Almurzaeva

PhD in Philology, Associate Professor of the Department of Foreign Languages
Chechen State University Kadyrova A.A.
Grozny, Russia
almurzaeva@chesu.ru
 0000-0000-0000-0000

Received 20.10.2022

Accepted 02.11.2022

Published 15.12.2022

 10.25726/e7065-9148-7093-l

Annotation

In this article, the authors justify the use of the quest for the formation of socio-cultural competence in the process of teaching native and foreign languages in high school. Researchers often consider the quest as one of the intellectual types of the game. According to researchers, quests are not just games, they are a kind of project activity that is based on material extracted from the Internet. Using the information received, students systematize it and plan their future professional activities. Web quests are a means of Internet education, the purpose of which is to acquire knowledge about the culture, history, realities and traditions of the country whose language is being studied; expand linguistic horizons through the country-specific information contained in the language being studied; they help to realize the essence of linguistic phenomena, concepts of another system

through which reality can be perceived. When preparing for a lesson with the inclusion of information technology, the teacher should remember that it is important to observe the basic didactic principles in the selection of educational material (the principle of systematicity and consistency, accessibility, differentiated approach, scientific, etc.). At the same time, it must be borne in mind that the computer does not replace the teacher.

Keywords

quest, game technologies, foreign language, native language, distance learning, communicative communication.

References

1. Kondusova L.V. Tehnologija veb-kvest kak sredstvo formirovanija IKT kompetentnosti // Informatika: problemy, metody, tehnologii: sb. materialov XVI mezhdunar. nauch.-metod. konf. Voronezh, 2016. S. 341-343.
2. Kurilenko N.V. Veb-kvest kak innovacionnaja tehnologija formirovanija jekologicheskoy kompetentnosti uchashhihsja v processe obuchenija fizike // Estestvennonauchnoe obrazovanie i nauka dlja ustojchivogo razvitija Ukrainy: problemy i perspektivy. Sumy, 2014. S. 103-108.
3. Lomega L.S. Tehnologija kvest kak uslovie razvitija informacionnoj kompetentnosti uchashhihsja // Jelektronnyj nauchnyj zhurnal. № 3 (6). 2016. S. 164-166.
4. Nikolaeva N.V. Obrazovatel'nye kvest-proekty kak metod i sredstvo razvitija navykov informacionnoj dejatel'nosti uchashhihsja. http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.html
5. Osjak S.A., Sultanbekova S.S., Zaharova T.V., Jakovleva E.N., Lobanova E.N., Plehanova E.M. Obrazovatel'nyj kvest – sovremennaja interaktivnaja tehnologija // Sovremennye problemy nauki i obrazovanija. 2015. № 1-2. <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>
6. Trajneva V.A., Teplishev V.Ju. Novye informacionnye kommunikacionnye tehnologii v obrazovanii: informacionnoe obshhestvo. Informacionno-obrazovatel'naja sreda. Jelektronnaja pedagogika. Blochno-modul'noe postroenie informacionnyh tehnologij. M.: Dashkov i K, 2009. 318 s.
7. Shmidt V.V. Tehnologija veb-kvesta pri obuchenii anglijskomu jazyku uchashhihsja nejazykovyh special'nostej. <http://winner.se-ua.net/page>
8. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
9. Dodge B.A. Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>