

Обучение иностранным языкам с помощью квест-технологии

Савельева М.А.

Чувашский государственный педагогический университет
имени И.Я. Яковлева (ФГБОУ ВО ЧГПУ),
г. Чебоксары, Российская Федерация.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4856-3772>,
e-mail: saveleva.mariya.96@bk.ru

Григорьева Е.Н.

Чувашский государственный педагогический университет
имени И.Я. Яковлева (ФГБОУ ВО ЧГПУ),
г. Чебоксары, Российская Федерация.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5099-6243>, e-mail: elnic82@rambler.ru

Ключевые слова: квест-технология, web-квест, изучение иностранного языка, мотивация, игры на уроке.

На сегодняшний день перед учителем стоит одна из самых непростых целей — «научить школьников учиться». На выбор цели влияет множество факторов, прежде всего социальный заказ общества. И если рассматривать урок как социальный заказ общества в системе образования, то сегодня люди хотят видеть в обществе самостоятельных, уверенных в себе выпускников, способных находить выход из различных ситуаций, отличающихся широким кругозором, необычным складом ума и креативным мышлением. А также выпускники должны владеть иностранным языком на достаточно высоком уровне, чтобы иметь перспективы на будущее. «Знание иностранного языка является важным критерием в настоящие дни, поскольку это обеспечивает успех будущей профессии. Именно поэтому так важно пробудить в детях интерес к иностранному языку» [8, с. 132].

К сожалению, на данный момент не у всех школьников присутствует стремление к изучению иностранного языка, что является актуальной проблемой. Это объяснено тем, что во многих школах сохранена традиционная форма обучения, сопровождающаяся лишь использованием учебников и упражнений, тогда как ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа.

Существует множество альтернатив традиционной методике обучения иностранному языку. В данной статье мы рассмотрим такую форму организации процесса обучения, как квест-технология.

Цель исследования — разработать и апробировать квест-игру в обучении немецкому языку в средней школе.

Гипотеза исследования: обучение немецкому языку в средней школе будет эффективнее, если внедрить в учебный процесс квест-технологиию.

Цель и гипотеза определили **задачи исследования.**

1. Изучить квест-технологиию как средство обучения немецкому языку в средней школе.

2. Разработать квест-игру по немецкому языку для обучающихся в средней школе.

3. Провести экспериментальную работу по использованию квест-технологии при обучении немецкому языку в средней школе.

Методы исследования:

- теоретические методы (анализ психолого-педагогической и методической литературы);

- эмпирические методы (наблюдение, тестирование, беседа, эксперимент);

- методы математической обработки данных (количественная и качественная обработка данных, полученных в ходе исследования).

Экспериментальная база исследования — МБОУ «Гимназия № 1» г. Чебоксары. В эксперименте приняли участие учащиеся 6А и 6Д классов (20 человек), а также учитель немецкого языка данного учебного заведения.

Организация и этапы исследования:

На первом этапе (октябрь 2018 г.) был проведен теоретический анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме обучения немецкому языку, а также способов повышения мотивации в средней школе.

На втором этапе (начало ноября 2018 г.) была осуществлена разработка квест-игры по немецкому языку под названием «Deutsche Märchenstraße».

Третий этап (с 13 ноября по 1 декабря 2018 г.) включал в себя сам эксперимент: проведение тестирования учащихся 6А и 6Д классов МБОУ «Гимназия № 1» г. Чебоксары, а также апробация квест-технологии с 6А классом. Далее были проведены описание экспериментальной работы, качественный и количественный анализ данных, а также математическая обработка результатов исследования, обобщение результатов и формулирование выводов.

Для начала рассмотрим понятие «квест-технология». Разделим термин на две составляющие: «квест» и «технология» и разберем каждую из них.

«Квест» — «... жанр литературных произведений, фильмов, а также компьютерных игр, требующих от участников решения логических задач для продвижения по сюжету; литературное произведение, фильм, игра в этом жанре, а также сама такая задача» [6].

«Технология» — «1. Совокупность методов и процессов, применяемых в каком-либо деле или в производстве чего-либо; 2. Совокупность знаний о таких методах и процессах и их научное описание» [5].

Таким образом, на основе двух определений можно предположить, что «квест-технология» — метод игры, требующей от участников решения логических задач для продвижения по сюжету.

По мнению Магича Е.А., «...такой активный способ работы, мотивируя учащегося на учебную деятельность, создает для него возможность получения не только знания и личностного развития, но и коммуникативных навыков». А это значит, что данная технология будет эффективна для отработки всех видов речевой деятельности на уроках иностранного языка: чтения, говорения, аудирования и даже письма.

Квест представляет собой игровую ситуацию, так называемый «сюжет — маршрутный лист с картой и нанесенными на ней точками и заданиями. Учащиеся по группам проходят весь маршрут, выполняя эти задания. Все элементы образовательного квеста подчинены общей учебной задаче» [7, с. 137].

Жебровская О.О. утверждает, что благодаря простой структуре квест-технологии она легко применима и подходит для многих школ: «... обычная квест-игра состоит из введения, где рассказывается сюжет и выбираются герои, далее идут сами задания, и, в завершении, идет оценка, которая содержит итог прохождения квеста в виде эмоций и призов» [4].

Квест-технология универсальна — использовать данную технологию можно как в офлайн-, так и в онлайн-режиме. Однако все большую популярность приобретают именно веб-квесты: использование интернет-ресурсов делает учебный процесс разнообразнее и более современным. Сегодняшнее поколение детей — «Поколение Z» или «цифровое поколение» — дети, в чью жизнь вошли прочно Интернет и гаджеты и которые не представляют жизнь без них. Так почему же учителю не совместить приятное с полезным и не дать возможность детям использовать компьютер и сеть Интернет в процессе обучения?

Многие учителя уже осознали преимущества веб-квеста, ведь веб-квест — один из эффективных вариантов организации дистанционного обучения. Игру, изначально созданную для очного урока, с легкостью можно преобразовать в электронный режим. Или можно создать квест-игру непосредственно для онлайн-урока. Обычно такой квест представляет собой задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого

используются информационные ресурсы Интернета: ученик, имея определенную роль согласно сюжету игры и выполняя различные задания, использует предложенные источники сети Интернет, узнавая при этом новую информацию по предмету. Такой вид квест-технологии набирает все большую популярность и уже многие учителя нашли применение данной игры: на просторах сети Интернет можно найти множество различных разработок веб-квеста по многим предметам, в том числе по иностранным языкам.

Рассмотрим основные отличия веб-квеста от образовательного квеста.

1. Основной помощник ученика во время прохождения веб-квеста — компьютер с доступом в Интернет, помощники для решения заданий в образовательном квесте — общение и знание предмета всех участников квеста.

2. Во время прохождения веб-квеста ученик сидит за компьютером, а в квесте, организованном в офлайн-режиме, ученики ходят по станциям.

3. В Веб-квесте каждый ученик выполняет задания игры самостоятельно, тогда как образовательный квест — это командная игра.

4. В веб-квесте отрабатываются новые компетенции ученика: ученик учится ориентироваться в информационном пространстве и находить нужную информацию, а также у него формируются исследовательские навыки.

5. Дополнительное преимущество веб-квеста — интеграция сети Интернет в различные учебные предметы учебного процесса.

Учитель иностранного языка может использовать веб-квест для отработки грамматической или лексической темы — необходимо лишь придумать сюжет и роли для учеников, прописать план работы и задания для каждой из ролей игры, определить итоговый результат самостоятельной работы каждого ученика и подобрать ссылки на адреса веб-сайтов по заданной теме, необходимых для выполнения задания. Конечно, на подготовку веб-квеста, как и образовательного квеста, потребуется немало усилий и времени, но результат будет стоить того: выполняя задания игры в таком необычном формате ребята совместят приятное с полезным. Они не только смогут закрепить изученный материал, но и научатся правилам поведения в Интернете. Веб-квест на уроках иностранного языка поможет достичь любых целей, какие бы ни стояли перед учителем.

Следовательно, квест-игра имеет ряд преимуществ, в том числе и возможность ее использования в дистанционном режиме.

Таким образом, мы предположили, что внедрение в учебный процесс обучения иностранному языку квест-технологии позволит повысить у учеников уровень сформированности иноязычных речевых умений и

навыков. С целью проверки выдвинутой гипотезы мы провели экспериментальную работу, включающую в себя опрос учителей, анализ УМК по иностранному языку, апробацию комплекса упражнений на основе квест-технологий.

Эксперимент носил пролонгированный характер и включал в себя три этапа. В ходе проведения экспериментальной работы были задействованы две группы: экспериментальная группа — учащиеся 6 А класса в составе 10 человек и контрольная группа — учащиеся 6 Д класса в составе 10 человек МБОУ «Гимназия № 1» г. Чебоксары. Обе группы изучают немецкий язык как второй иностранный, в течение двух лет по два урока в неделю. Уровень успеваемости в обеих группах приблизительно одинаковый.

Сначала, на констатирующем этапе, учащиеся контрольной (6Д) и экспериментальной (6А) групп прошли тестирование и анкетирование, выявляющие уровень готовности к прохождению квест-игры.

Учащимся был предложен входной тест, который состоял из четырех блоков: первый включал в себя задания на выявление грамматических знаний учащихся (5 вопросов), второй — задания на выявление умений (5 вопросов), третий — задания на выявление навыков (5 вопросов) и четвертый включал в себя вопросы касательно мотивации учащихся (3 вопроса). Итого общее количество вопросов тестирования составляет 18.

За каждый правильный ответ ученик получает 1 балл. Ответы последних трех вопросов (четвертый критерий), выявляющие интерес учащихся к предмету, оцениваются как «да» — 1 балл, «нет» — 0 баллов.

Таким образом, суммируя максимальные баллы по четырем критериям (знания, умения, навыки и интерес) $5+5+5+3$, получаем максимальное количество баллов за данное тестирование — 18.

В нашем эксперименте по выявлению уровня готовности к прохождению квест-игры мы ввели следующие количественные показатели:

- 0–6 баллов — низкий уровень готовности к прохождению квест-игры;
- 7–12 баллов — средний уровень готовности к прохождению квест-игры;
- 13–18 баллов — высокий уровень готовности к прохождению квест-игры.

Проведя тестирование среди учащихся 6-х классов, мы проделали количественный и качественный анализ уровня готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку (рис. 1 и 2).

Исходя из результатов, полученных в ходе констатирующего этапа эксперимента, можно сделать следующие выводы: контрольная и

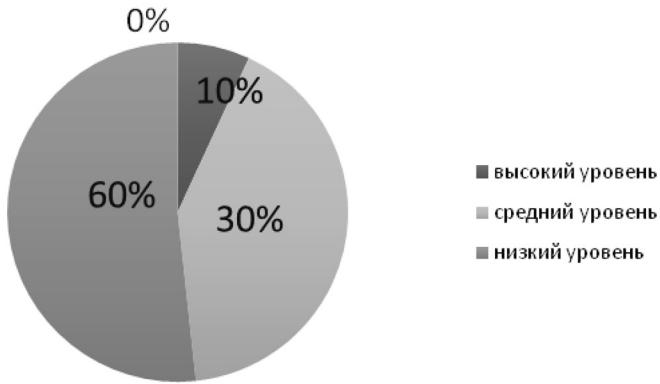


Рис. 1. Соотношение уровней готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку в контрольной группе 6Д класса на констатирующем этапе

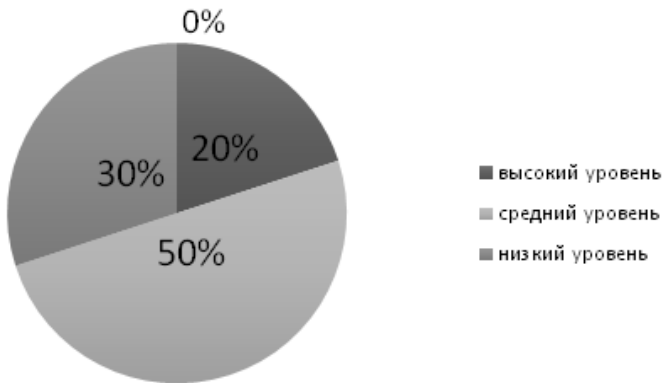


Рис. 2. Соотношение уровней готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку в экспериментальной группе 6А класса на констатирующем этапе

экспериментальная группы обоих классов показали примерно равный результат в отношении уровня готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку. В обоих классах преобладает средний уровень готовности: однако в экспериментальной группе 6А класса коэффициент среднего уровня приравнивается к 50%, что на 10% меньше показателя контрольной группы 6Д класса, который составляет 60%. Стоит отметить, что в 6А классе процент учащихся с высоким показателем на 10% выше, чем в 6Д классе. В обоих классах имеется схожий процент учащихся с низким уровнем готовности, 30%.

Исходя из результатов анкетирования, можно сделать вывод о том, что заинтересованность обеих групп в изучении немецкого языка также имеет довольно низкие показатели. Все участники обеих групп отметили, что их занятия проходят пассивно. Почти все участники изъявили желание пройти квест-игру.

На втором, формирующем, этапе была разработана и 16 ноября апробирована в экспериментальной группе 6А класса квест-игра под названием «Deutsche Märchenstraße». Контрольной группе 6Д класса было предложено решить задания этого квеста в классе, но без прохождения игры. Целью формирующего этапа экспериментальной работы является повышение уровня знаний, умений и навыков на начальном этапе, страноведческих знаний о Германии, а также формирование положительного отношения учащихся к изучению немецкого языка в экспериментальной группе через внедрение квест-игры. Также целью работы является выявление подтверждения о том, способствует ли использование квест-технологии на уроках немецкого языка повышению эффективности овладения немецким языком, а также повышению мотивации к его изучению.

Название квеста связано с Немецкой дорогой сказок — туристическим маршрутом в Германии, протяженностью около 600 км вдоль рек Фульда и Везер. Квест охватывает 7 пунктов назначения, так называемых, локаций. Учителю необходимо подготовить следующие атрибуты: маршрутная карта, игрушечные деньги номиналом в 10, 50 и 100 евро, карточки с локациями, а также карточки с отдельными словами пословицы, выбранной учителем заранее. Далее необходимо подготовить презентацию о биографии братьев Гримм и продумать задания для каждой локации.

В начале квеста объясняются правила игры и показывается карта маршрута. Если задание выполнено верно — участники получают карточку-слово и карточку, на которой зашифрована следующая локация. Участники также могут купить подсказки на розданные деньги. Пройдя все локации, участники составляют пословицу из полученных слов и анализируют ее смысл.

Далее учитель предлагает участникам квеста распределить между собой роли и выбрать следующих помощников: 1) der Kapitän (капитан команды); 2) der Bankier (банкир); 3) der Stillemacher (организатор порядка); 4) der Landkarteerhalter (хранитель карты, маршрута); 5) der Kartensammler (собиратель карточек-слов).

Процедура третьего контрольного этапа эксперимента не отличалась от констатирующего этапа: учащимся был предложен то же самое тестирование, состоящее из 18 вопросов и включающее в себя 3 вопроса анкетирования, но с измененным порядком вопросов. Далее сравнивались результаты

двух групп между собой. Проведя тестирование и проанализировав ответы учеников, мы получили следующие результаты (рис. 3 и 4).

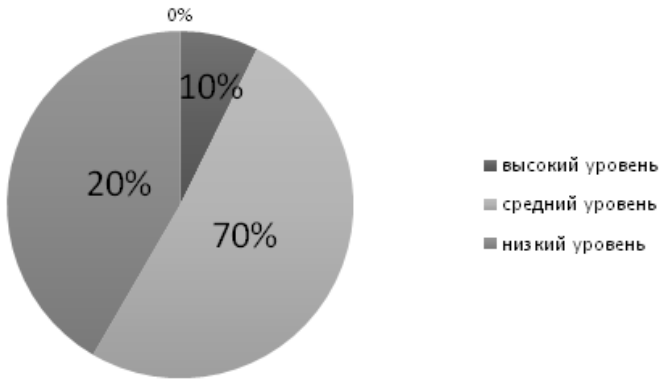


Рис. 3. Соотношение уровней готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку в контрольной группе 6Д класса на контрольном этапе

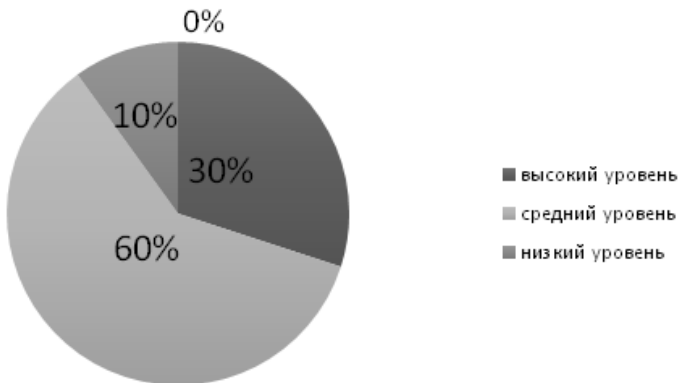


Рис. 4. Соотношение уровней готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку в экспериментальной группе 6А класса на контрольном этапе

Исходя из результатов, полученных в ходе контрольного этапа эксперимента, можно сделать следующие выводы: уровень готовности к прохождению квест-игры по немецкому языку повысился. Однако в экспериментальной группе 6А класса число учащихся с высоким показателем выше, чем в контрольной группе 6Д класса: учащиеся с высоким показателем 6Д класса составляет 10%, в то время как учащихся с высоким показателем 6А класса — 30%. Также число учащихся с низким

показателем в 6А классе на 10% ниже (10%), чем в контрольной группе 6Д класса (20%). Таким образом, на контрольном этапе мы уже не получаем равный результат в обоих классах — в экспериментальной группе 6А класса результаты значительно повысились.

На третьем контрольном этапе учащиеся экспериментальной группы, по сравнению с контрольной группой, показали высокие результаты: уровень готовности к прохождению квест-игры повысился, как и повысилась мотивация к изучению немецкого языка.

Применив квест-технологии на практике с учащимися школы, разберем плюсы и минусы использования квест-технологии на уроках иностранного языка.

Преимущества квест-технологии:

- практика иностранного языка, закрепление изученного материала, изучение новой лексики, отработка навыков в чтении, говорении, аудировании и письме;
- включение каждого учащегося в «активный познавательный и коммуникативный процесс, получение навыков работы в команде»[4];
- «развитие творческих способностей и воображения учащихся, а также расширение кругозора»[4];
- «формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией»[4];
- развитие мотивации к изучению иностранного языка;
- «воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению страны изучаемого языка»[4];
- универсальность технологии: возможность использования игры как офлайн-, так и в онлайн-режиме.

Недостатки квест-технологии:

- вероятность того, что игра может затянуться — за отведенное время ученики могут не успеть пройти все задания;
- необходимость большого количества времени учителя для подготовки игры: подбор заданий, соответствующих цели, тематике, возрасту учащихся, предвидение и продумывание всех ситуаций в игре.

Как мы видим, преобладает количество плюсов. Вот почему эта методика может оказаться очень полезной для решения тех или иных задач, стоящих перед учителем — квест-технология способствует решению любой проблемы и достижению любой цели, какую бы учитель ни преследовал.

Следовательно, можно сделать вывод о том, что благодаря данной технологии учащиеся не только практикуют иностранный язык, закрепляют изученный материал, но и знакомятся с культурой и географией

страны изучаемого языка, а также развивают мышление, коммуникативные способности, исследовательскую деятельность и формируют умение находить оптимальное решение. Осталось дело за малым — учителю иностранного языка необходимо лишь продумать сюжетную линию, которая помогла бы пробудить в учащихся мотивацию и интерес к игре, а также задания, которые поспособствовали бы им раскрыть свой потенциал.

Таким образом, гипотеза исследования о том, что внедрение в учебный процесс обучения иностранному языку квест-технологии позволит повысить у учеников уровень сформированности иноязычных речевых умений и навыков, была успешно подтверждена — квест-технология является эффективным способом организации обучения иностранным языкам.

Литература

1. Бим И.Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе. Проблемы и перспективы. Москва: Просвещение, 1988. 255 с.
2. Бим И.Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе. М.: Просвещение, 2008. 245 с.
3. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. М.: АКТИ, 2004. 192 с.
4. Жебровская О.О. Международный вебинар ««Живые» квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. URL: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209>
5. Значение слова «технология»: современный толковый словарь русского языка Ефремовой [Электронный ресурс]. URL: <https://gufo.me/dict/efremova/технология>
6. Значение слова «квест» [Электронный ресурс]. URL: <https://how-to-all.com/значение:квест>
7. Магич Е.А., А.А.Скулачѳев. Как создавать образовательный квест // Народное образование. —015. № 1. С. 137—143.
8. Hufeisen В. Englisch im Unterricht Deutsch als Fremdsprache. Munchen: Klett Edition Deutsch, 1994. 254 s.

Сведения об авторах

Савельева Мария Анатольевна, студент-магистрант магистерской программы «Теория и методика обучения английскому языку», Чувашский государственный педагогический университет имени И.Я. Яковлева (ФГБОУ ВО ЧГПУ), г. Чебоксары, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4856-3772>, e-mail: saveleva.mariya.96@bk.ru

Григорьева Елена Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент кафедры английского языка, Чувашский государственный педагогический университет имени И.Я. Яковлева (ФГБОУ ВО ЧГПУ), г. Чебоксары, Российская Федерация, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5099-6243>, e-mail: elnic82@rambler.ru