



МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тулский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого»
(ТГПУ им. Л.Н. Толстого)

Кафедра английской филологии

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ)**

на тему:

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТОВ КАК СПОСОБА
РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ УМЕНИЙ И НАВЫКОВ НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ**

Выполнила
студентка группы 208691
очной формы обучения
факультета иностранных языков
Перова Дарья Васильевна

Тула – 2021

Работа выполнена на факультете иностранных языков

ФГБОУ ВО «ТГПУ им. Л. Н. Толстого»

Руководитель выпускной квалификационной работы — Разоренов Дмитрий Александрович, кандидат филологических наук, декан факультета иностранных языков

_____ Д.А. Разоренов
(Дата) (Подпись)

Работа допущена к защите:

Заведующий кафедрой английской филологии

_____ В.Н. Андреев
(Дата) (Подпись)

Руководитель магистерской программы

_____ И.В. Игнатова
(Дата) (Подпись)

Рецензент: ФИО, ученая степень, должность

_____ ФИО
(Дата) (Подпись)

Защита состоится «_____» _____ 2021 года в учебном корпусе № ____ ТГПУ им. Л. Н. Толстого, в аудитории № _____ в _____ часов.

Декан факультета иностранных языков

_____ Д.А. Разоренов
(Дата) (Подпись)

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА	9
1.1. Сущность технологии веб-квеста в развитии коммуникативной компетенции школьников	9
1.2. Реализация технологии веб-квеста на уроке иностранного языка.....	28
Выводы по Главе 1	35
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 7 КЛАССЕ	36
2.1. Диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков у учащихся 7 класса	36
2.2. Разработка заданий веб-квестов по английскому языку для учащихся 7 класса и их внедрение в учебный процесс	41
2.3. Анализ результативности внедрения технологии веб-квеста в образовательный процесс	58
Выводы по Главе 2	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	62
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	64

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. В настоящее время информационно-коммуникационные технологии получают всё большее распространение. Информационно-коммуникационные средства являются неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Они внедряются в абсолютно все сферы жизни человека, в том числе и в образование. В Федеральных Государственных Образовательных Стандартах упомянуто о необходимости повышать коммуникативную и информационную компетентность обучающихся и развивать коммуникативные навыки на иностранном языке. Современные педагоги ищут способы осуществления данной задачи. В современных школах применяют различные информационно-коммуникационные средства. Одним из способов развить коммуникативные навыки у учеников и развить различные навыки владения иностранным языком является технология веб-квеста.

Также анализ современной педагогической практики показывает, что зачастую невозможно добиться хороших результатов традиционными способами, методами, формами. Информационно-коммуникационные технологии являются важным фактором, который непременно должен быть взят во внимание в современной системе образования. Данные технологии дают человеку безграничные возможности для передачи, хранения и обработки огромного количества информации.

Стоит отметить, что для педагогов крайне важно завладеть вниманием учащихся, заинтересовать их предметом, а современные информационно-коммуникационные технологии, в частности технология веб-квеста, нацелены именно на это. Также рассматриваемая технология может разнообразить учебный процесс и задания, используемые для развития коммуникативных навыков школьников.

Теоретико-методологическую основу исследования составили: исследования по внедрению информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс (А.А. Бариева, В.П. Беспалько, М.В. Лапчик,

А.Ф. Манако, И.В. Роберт, М.И. Шарапова); а также труды, описывающие технологию веб-квестов (М.А. Ботвенко, О.А. Горшкова, О.В. Горбунова, Ю.В. Романцова, Б. Додж, Т. Марч).

Согласно Федеральным Государственным Образовательным Стандартам, учителям необходимо формировать и развивать коммуникативные навыки у учащихся. Ученики к концу своего обучения должны владеть всеми видами речевой деятельности. Необходимо, чтобы учащиеся не только получали знания, но и могли их использовать в повседневных ситуациях общения.

Анализ научной литературы и диссертационных работ показал, что рассматриваемая технология недостаточно изучена, в настоящее время по данной теме представлено крайне мало публикаций.

Таким образом, существует противоречие между возможностями применения технологии веб-квеста для развития коммуникативных навыков учащихся и использованием данной технологии.

Проблема исследования заключается в недостаточной разработанности технологии веб-квестов и её недостаточном применении при развитии коммуникативных навыков школьников в процессе изучения английского языка, а также нехватка практических материалов.

Тема исследования: «Использование технологии веб-квестов как способа развития иноязычных умений и навыков на уроках английского языка в средней школе».

Объектом исследования является процесс развития коммуникативных навыков учащихся.

Предметом исследования является технология веб-квеста как способ развития коммуникативных навыков школьников средней ступени обучения.

Цель исследования – обосновать применение технологии веб-квестов и экспериментальным путем доказать их целесообразность для развития иноязычных навыков и умений на уроках английского языка в средней школе.

Гипотеза исследования: уровень сформированности коммуникативных навыков на английском языке у учащихся средней школы повысится при использовании технологии веб-квестов на уроках английского языка, если:

- разработать задания для развития коммуникативных навыков школьников на английском языке с применением технологии веб-квестов;
- внедрить квест в структуру урока, соблюдая все этапы данной технологии, или продумать вариант домашнего задания с применением технологии веб-квестов.

Для достижения указанной цели поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить научную литературу и обосновать сущность понятия «технология веб-квестов».
2. Дать характеристику понятию «коммуникативные навыки» и определить их роль в обучении английскому языку.
3. Разработать образовательные веб-квесты на английском языке для школьников средней ступени обучения;
4. Экспериментальным путём проверить эффективность рассматриваемой технологии.

Решение поставленных задач обусловило выбор следующих **методов исследования**: теоретические – анализ научной литературы, интернет-источников, нормативной документации по теме (ФГОС, календарно-тематическое планирование по английскому языку), синтез определений, сравнение понятий, систематизация; эмпирические - моделирование (модель разработки заданий), эксперимент, беседа, наблюдение.

Практическая значимость исследования заключается в том, что теоретически обоснованная и экспериментально апробированная технология, направленная на развитие коммуникативных навыков школьников, может быть использована в практической деятельности учителя английского языка.

Положения, выносимые на защиту:

1. Технология веб-квестов подразумевает различные виды коммуникативных заданий, для выполнения которых необходимы ресурсы сети Интернет.

2. Использование технологии веб-квестов на уроках английского языка эффективно, так как способствует развитию таких коммуникативных навыков на английском языке у школьников средней ступени обучения как: умение выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, владение монологической формой речи, адекватное использование речевых средств для аргументации своей позиции, умение представлять конкретное содержание и сообщать его в устной и письменной форме.

По теме диссертационного исследования опубликовано **3 статьи**.

Апробации исследования проходила в ходе педагогической производственной практики на базе ЦО № 34 г. Тула. Отдельные аспекты исследования обсуждались на секционном заседании в рамках IX Международной научно-практической конференции «Молодежь и духовное наследие эпохи: культура, артефакты, ценности», в ходе выступления на открытом лектории «Путь в науку» с лекцией; при участии в университетском Science slam и 36 международном онлайн конкурсе научных статей «Сибак». По материалам исследования **опубликовано 3 статьи**:

Перова, Д.В. Информатизация деятельности современного педагога (на примере иностранного языка) // Научный журнал «Студенческий» №11(139), часть 2, март, 2021г.

Перова, Д.В. Применение веб-квестов в обучении иностранному языку школьников // Сборник материалов XVI Региональной научно-практической конференции магистрантов, аспирантов и молодых ученых «Исследовательский потенциал молодых ученых: взгляд в будущее, 2020 г.

Перова, Д.В. Способы развития коммуникативных навыков школьников на уроках иностранного языка // Сборник материалов XVII Региональной научно-практической конференции магистрантов, аспирантов и молодых ученых «Исследовательский потенциал молодых ученых: взгляд в будущее, 2021 г.

Данная работа состоит из введения, двух глав, каждая из которых включает в себя несколько подразделов, выводов по главам, заключения, списка литературы.

Во введении обозначается актуальность, проблема, определяется цель, конкретизируются поставленные задачи, а также определяются методы исследования. Первая глава посвящена теоретическим основам использования технологии веб-квестов на уроках английского языка. Во второй главе представлена опытно-экспериментальная проверка эффективности использования данной технологии на уроках английского языка в 7 классе. В заключении изложены основные результаты исследования

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА

1.1. Сущность технологии веб-квеста в развитии коммуникативной компетенции школьников

В широком смысле слово «квест» происходит от английского существительного «quest», которое переводится как «поиск предметов, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». Именно на такой основе строился сюжет в фольклорных произведениях – путешествие героев к заданной цели через преодоление трудностей. Например, миф о Персее или 12 подвигах Геракла. Как правило, во время своего путешествия персонажи решают множественные задачи и встречаются различных персонажей, которые им либо помогают, либо же, наоборот, мешают. Мотивы для выполнения такого квеста у персонажа могут быть различные – личная выгода или иные [Dodge, 1997].

Таким образом, прохождение некоторых квестов связано именно с решением нравственно-этических задач. Большую популярность такие сюжеты получили в рыцарских романах, например, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола – поиски Святого Грааля. Крайне активно этот приём используется в жанре фэнтези из-за того, что данный жанр тесно связан с ролевыми играми и, таким образом, термин перешел в игры, лишь немного изменив свой смысл.

Также в других источниках квест определяется как «интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели». Аналогом квеста является всем известная телепередача «Форд Боярд» [Андреева, 2004, с. 37].

Более краткое описание гласит, что «квест – это игра с закрученным сюжетом и множеством приключений, реализованная как в реальном, так и в виртуальном пространстве» [Богомаз, 2011, с. 126].

Первые квесты появились еще в античности; они сопровождают человечество всю его историю. Ведь квест – это головоломка, а головоломки людям приходилось отгадывать во все времена. В разные исторические периоды люди хотели отыскать клад, зарытый пиратами, оставившими карту с шифром, или верили, что возможно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье или богатство.

До конца прошлого столетия квесты и педагогика существовали параллельно и не были абсолютно связаны друг с другом. Но революция в данном вопросе свершилась благодаря компьютерным технологиям. Квест-технология пришла в педагогику из мира компьютерных игр в конце XX тысячелетия. Так, компьютерная фирма «Sierra» в 90-е годы минувшего века выпустила серию таких игр как King`s Quest, Space Quest, Police Quest и др., которые пришлись по вкусу геймерам [Бариева, 2015].

Все началось с квестов, в которых главный герой должен был решить поставленную конкретную задачу, например, обезоружить дракона. Для достижения этой цели ему нужно было выполнить ряд второстепенных задания (например, отыскать оружие или найти снотворное, чтобы усыпить врага), а выполнение этих задач было связано с рядом последующих действий.

Плюс ко всему, по всему миру начали появляться новые развлекательные учреждения, в которых гостям было предложено попробовать выбраться из запертой комнаты, разрешив некоторое количество сложных задач. Подобные заведения назывались «эскейп-румами». Таким образом, квесты начали завоевывать сердца людей.

Подобные игры появились из идеи перенести в действительность интернет-квест на подобии escape the room, которые были востребованы уже в начале 2000-х годов.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года и дополнен в 1997 году Берни Доджем, доктором образовательных технологий Института Сан-Диего (США) [Dodge, 1997].

Учёный разрабатывал новые приложения Internet для их внедрения в образовательный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. «Квестом, он называл, вебсайт, имеющий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет» [Dodge, 1997].

Также он внёс предложение использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;
- качества аргументации и оригинальности работы;
- умений работать в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста [см. Манако, 2014].

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который в значительной степени детализировал понятие и составил ряд теоретических формулировок, которые, по его мнению, могли бы помочь глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Итак, по мнению Т. Марча, «квест (или веб-квест) – это построенная на подобии опор учебная структура, использующая ссылки на значимые и важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учеников к изучению какой-то 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 наиболее сложное знание (понимание). Лучшие из квестов добиваются этого таким образом, что учащиеся начинают воспринимать обилие тематических связей, они проще включаются в процесс обучения и обучаются размышлять над собственным познавательным процессом» [March, 2015].

Делая упор на труды Л.С. Выготского, Т. Марч заявлял, что данный вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые обязан предоставить учитель [March, 2015].

Как утверждает Ю.В. Романцова, «опоры – это помощь ученикам работать за пределами зоны их реальных умений. Примерами опор могут являться такие виды деятельности, которые помогают учащимся верно строить план исследования, вовлекают их в решение задачи, ориентируют внимание на наиболее существенные аспекты исследования» [Романцова, 2008].

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, эффективный образовательный квест обязан владеть интригующим вступлением, четко сформулированным заданием, которое гарантирует разные углы зрения на проблему, аргументированным использованием интернет-источников [March, 2015].

Далее рассмотрим возможную структуру веб-квеста и требования к его отдельным составляющим.

Элементами веб-квеста могут выступать следующие аспекты:

- «ясное введение, где внятно описаны ключевые роли участников и сценарий квеста, составлен предварительный план работы, представлен обзор всего квеста;

- центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы (например, составлен список вопросов, на которые надо отыскать ответы, прописана проблема, которую надо решить, определена позиция, которая должна быть защищена, и указана иная деятельность, которая ориентирована на переработку и представление итогов, исходя из собранной информации);

- перечень информационных ресурсов важных непосредственно для выполнения задания. Данный список должен быть аннотированным. Он может быть в электронном виде на разных носителях, в бумажном виде, в

виде ссылок на ресурсы в Интернет, адресов сайтов по предоставленной теме;

- описание процедуры работы, которую нужно выполнить всем участникам квеста при самостоятельном выполнении задания;

- описание критериев и характеристик оценки веб-квеста. Аспекты оценки зависят от вида учебных задач, которые решаются в веб-квеста;

- инструкция к действиям определяет, как организовать и представить собранную информацию. Она может быть представлена в виде направляющих вопросов, которые организуют учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, советами по использованию электронных источников, презентацией «заготовок» веб-страниц и т.д.);

- в конце суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квеста» [Шарапова, 2011, с. 120]. Временами полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие детей продолжить собственные изыскания.

Учителя всего мира начали использовать данную технологию как один из способов успешного и эффективного использования Интернета на уроках. Самое большое распространение эта модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и Америке. В нашей же стране представленная технология еще не получила столь широкого распространения [Горшкова, 2012].

В трудах российских ученых нет единого обоснования сущности квеста. Проблемой квестов в нашей стране занимаются А.А. Бариева, В.П. Беспалько, М.В. Лапчик, М.И. Шарапова, М.А. Ботвенко, О.А. Горшкова, О.В. Горбунова, Ю.В. Романцова.

Проанализируем, как трактуется отечественными исследователями понятие «веб-квеста».

Я.С. Быховский дает следующее определение: «образовательный веб-квеста – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу» [Быховский, 1999, с. 53].

Т.А. Кузнецова пишет, что «веб-квеста – это пример организации интерактивной образовательной среды» [цит. по Роберт, 2012, с. 16].

С.Ф. Катержина утверждает, что «web-технология – это технология навигации по гиперссылкам, которая позволяет создавать различные обучающие системы, а те, в свою очередь, являются основой для организации различных форм дистанционного образования» [цит. по Загвязинский, 2009, с. 4].

Анализ понятия «веб-квеста» его основоположниками и отечественными учеными позволил сделать вывод, что все исследователи при определении его сути выделяют такие обязательные аспекты, как, во-первых, использование сети Интернет для поиска информации; во-вторых, решение учебной задачи проблемного характера, что подразумевает активную познавательную деятельность обучающихся. Другие ученые рассматривают веб-квеста как образовательную технологию, дидактическое средство, при этом тоже нацеленное на решение учебной задачи с использованием сети Интернет [Китайгородская, 2009].

Необходимо отметить, что всем типам квестов свойственно присутствие социальных и психологических составляющих, включая здоровую конкуренцию и нацеленность на воспитание коммуникативных качеств.

Любой квест ориентирован на развитие у его участников или игроков способностей к анализу и логическому мышлению, работе с информацией и конструктивному взаимодействию с другими участниками и игроками [Лапчик, 2013].

Предполагается, что коммуникация в квесте – залог победы и удачного выполнения задания.

В каждом квесте имеет место наличие одного или нескольких заданий по нахождению каких-либо предметов, объектов, записок, подсказок или информации. Без выполнения поставленных задач у участника нет возможности двигаться дальше.

Одной из самых главных задач современного учителя принято считать предоставление возможности творческого переосмысления, систематизации и классификации приобретенных знаний и навыков, а также их практического использования, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале учителя есть большое количество технологий, которые помогают в реализации данной задачи. Технология образовательных квестов является одной из них [Воронцова, 2012].

Таким образом, понятие «квест» стало активно применяться и в педагогической сфере. Данная технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие обозначилась сравнительно недавно – только в начале 21 века.

Итак, технология квестов является педагогической технологией. Л.О. Афанасьева пишет, что «педагогическая технология – это особый набор форм, методов, способов и приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения» [Афанасьева, 2012, с. 150].

М.В. Андреева пишет, что «образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя комплекс проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых потребуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для наибольшей интеграции Интернета во всевозможные учебные предметы на разных уровнях обучения в образовательном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и

межпредметными. Квесты возможно применять для работы с обучающимися, родителями, коллегами» [Андреева, 2004, с. 38].

Веб-квесты включают в себя задания с безграничными возможностями Интернета.

Суть веб-квестов в том, чтобы сформулировать задание для учащегося в форме компьютерной игры или серии заданий.

Ученику необходимо решить сначала одну задачу и лишь затем – переходить к следующей.

Каждое следующее задание логически вытекает из предыдущих. В процессе их выполнения нередко происходят «озарения», а усвоение материала на порядок выше, чем при классических методах обучения.

Выполнение всех заданий заканчивается, как правило, представлением отчета учителю посредством заполнения особой формы на сайте, где был реализован веб-квест [Горшкова, 2012].

Педагоги и общеобразовательных школ, и средних учебных заведений, и университетов все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

Усеченная структура веб-квеста выглядит так:

- постановка задачи (введение) и распределение ролей (если имеются);
- список заданий (этапы прохождения, перечень вопросов);
- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
- конечная цель (приз).

Стоит заметить, что данную структуру следует применять не к отдельному учащемуся, а к целой команде, потому что на современном этапе развития человечества лишь совместные действия могут гарантировать наилучший результат.

Далее мы бы хотели перейти к тому, что принято называть мотивацией в достижении поставленной цели для того, чтобы привлечь ребенка или группу детей к тому, чтобы они выполнили какое-либо задание, решили

головоломку или нашли самое простое решение в достижении конечной цели.

Психологи утверждают, что в конце квеста обязательно должно быть какое-то поощрение, в качестве которого может выступать хорошая отметка, устная оценка или что-нибудь еще, в зависимости от фантазии педагога.

Актуальность применения квестов сейчас осознаётся всеми. Федеральные Государственные Образовательные Стандарты III поколения требуют использовать в образовательном процессе технологии деятельностного типа. Жизнь демонстрирует, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного поиска и классифицирования новой информации. Внедрение квестов содействует воспитанию и развитию свойств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одаренности детей [Китайгородская, 2009].

Обучающийся в процессе работы над заданием узнает реальные процессы, проживает определенные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над веб-квестом его участнику нужны навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сопоставления синтезировать новую информацию [Горбунова, 2013].

При выполнении заданий квеста и подготовке проектов по квесту обучающийся должен понимать, что по любому действию, задаче, проблеме может быть несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ученик обучается сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения.

Как считает В.С. Аванесов, «применение на уроках квест-технологий содействует формированию у обучающихся информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение к

себе, целеустремленность и настойчивость в достижении целей, предполагают огромную самостоятельность детского творчества» [Аванесов, 2005, с. 18].

Данная современная педагогическая технология решает следующие задачи:

Образовательные – вовлечение каждого ученика в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой работы участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по заданной теме.

Развивающие – развитие интереса к предмету деятельности, креативных способностей, фантазии участников; становление навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательные – воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровье сбережение [Коньшева, 2015].

Таким образом, данная технология может не только расширить кругозор обучающихся, но также позволяет активно применять на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом, повышая мотивацию.

Далее считаем необходимым упомянуть типы, формы и виды заданий, применяемых в технологии веб-квеста.

В связи с возрастающей популярностью технологии квестовых заданий в настоящее время все большее количество ученых занимается их теоретическим осмыслением. Из-за огромного количества квестов появилась необходимость в их систематизации. В данном исследовании приводятся наиболее актуальные классификации образовательных веб-квестов.

И.Н. Сокол приводит очень подробную классификацию квестов. Исследователь различает следующие «виды образовательных квестов:

- «по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные, долгосрочные);
- по форме работы (групповые, индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест, межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные, нелинейные, кольцевые);
- по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда)» [Сокол, 2014, с. 138].

Также в зависимости от сюжета А.К. Леонтьев делит квесты на:

- «- линейные, в которых игра построена по цепочке; выполнив одно поручение, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут маршрут полностью;
- штурмовые, где все игроки получают главное задание и список точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути выполнения задач;
- кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с различных точек, которые станут для них финишными» [цит. по Ивлева, 2010, с. 225].

Берни Додж выделяет три принципа систематизации веб-квестов:

1. По длительности выполнения.
2. По предметному содержанию.
3. По типу заданий, выполняемых участниками.

По продолжительности выполнения различают два типа веб-квестов: кратковременный (цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на 1-3 занятия) и длительный (цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитаны на долгий срок).

По предметному содержанию ученые различают монопроекты, которые охватывают отдельную проблему, тему или же учебный предмет и межпредметные [Лечкина, 2015].

По типу заданий, которые выполняют участники, веб-квесты разделяются на:

- пересказ, который подразумевает демонстрацию понимания темы на базе представления материалов из различных источников в новом формате: создание презентации, плаката, баннера, рассказа;

- планирование и проектирование включает разработку плана или проекта на базе заданных критериев;

- самопознание нацелено на изучение любых качеств личности;

- компиляция предполагает модификацию формата информации, полученной из различных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- творческое задание – это творческая работа в конкретном жанре – создание пьесы, стихотворения, песни, видеоклипа;

- аналитическая задача подразумевает поиск и систематизацию информации;

- детектив, головоломка, таинственная история или загадочная ситуация (тут участники делают выводы на базе противоречивых фактов);

- достижение консенсуса предполагает выработку заключения по острой проблеме;

- оценка включает обоснование конкретной точки зрения;

- журналистское расследование – это объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

- убеждение заключается в склонении на собственную сторону оппонентов или же нейтрально настроенных лиц;

- научные изучения основаны на исследовании всевозможных явлений, открытий, фактов на основе оригинальных Интернет источников [Сокол, 2014].

Квесты еще разделяются по месту проведения. Н.В. Матвеева считает, что «образовательные квесты могут быть организованы в различных пространствах, как учреждения, так и за его пределами, квесты могут быть:

- в закрытом помещении, в классе;
- квесты в музеях;
- внутри зданий;
- в парках;
- квесты на местности (городское ориентирование – «бегущий город»);
- квесты на определенной территории с поиском тайников (геокэшинг)

и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведении;

- смешанные варианты, в которых комбинируется и перемещение участников, и поиск, и разведка, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда» [Матвеева, 2014, с. 45].

По назначению ведущей деятельности участников квесты бывают:

1. Фото-квест – предоставление ответов на головоломки и задания в виде фотографий. Поиск ответов и фотографирование их.

2. Веб-квест – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого применяются информационные ресурсы Интернета [Николаева, 2002].

Веб-квесты построены на базе передовых информационных технологий и используют всю безграничность информационного пространства сети Интернет в образовательных целях. В целях увеличения мотивации при исследовании той или иной темы, ученики приобщаются к прогрессивным технологиям, максимально применяя возможности Интернета в получении знаний из аутентичных источников. Жизнь современных школьников тесно связана с виртуальной реальностью, с помощью рассматриваемой технологии можно мотивировать учащихся использовать интернет и в образовательных целях, а не только для развлечения [Беспалько, 1999].

Несомненным плюсом веб-квестов считается внедрение активных методов обучения. Веб-квест может быть специализирован как для групповой, так и для индивидуальной работы, лучше всего подходят для работы в мини-группах, впрочем, есть и веб-квесты, предназначенные для работы отдельных учащихся.

Также дополнительную мотивацию при выполнении веб-квеста можно создать, предложив учащимся выбрать роли (например, ученый, корреспондент, детектив, врач, учитель, продавец, менеджер, архитектор и т.д.) и выполнять учебные задачи в соответствии с ними.

И.Н. Сокол считает, что «формы веб-квеста также могут быть различными:

- создание базы данных по задаче, все разделы которой готовят ученики;

- создание микромира, в котором ученики имеют возможность передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство;

- написание интерактивной истории (ученики могут избирать варианты продолжения работы; для этого каждый раз даются два-три возможных направления; данный способ напоминает знаменитый выбор дороги у дорожного камня русскими богатырями из былин);

- создание документа, дающего анализ какой-либо трудной ситуации и приглашающий учащихся согласиться или не согласиться с мнением авторов;

- интервью онлайн с виртуальным персонажем. Ответы и вопросы разрабатываются учениками, глубоко изучившими данную личность» [Сокол, 2014, с. 140].

Этот вариант работы лучше подходит не для отдельных учащихся, а для работы в мини-группах, которые получают общую отметку (которую дают остальные учащиеся и учитель) за проделанную работу.

По срокам проведения можно выделить долгосрочные и кратковременные квесты. Время, отведенное для выполнения задания может

быть от двадцати минут до полугода. Целью краткосрочных проектов считается приобретение знаний и воплощение их в собственную систему знаний. Работа над кратковременным квестом может занимать от одного до трех занятий. Они могут применяться на разных школьных уроках по многим предметам [Торндайк, 2000].

Долгосрочные квесты ориентированы на расширение и уточнение понятий. В конце работы над долгосрочным квестом, ученик должен уметь провести глубокий анализ приобретенных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над таким квестом может продолжаться от двух недель до двух месяцев, может быть, на полгода или даже учебный год.

Как уже упоминалось, использование веб-квестов на уроках иностранного языка решают целый ряд образовательных задач, в данной работе более подробно будет рассмотрено применение данной технологии для формирования коммуникативных навыков школьников.

В.С. Аванесов пишет, что «коммуникативная компетенция – это система внутренних ресурсов, важных для построения эффективной коммуникации в конкретном круге ситуаций личного взаимодействия» [Аванесов, 2005, с. 215].

Развитие коммуникативных навыков – это способность устанавливать и поддерживать необходимые контакты с другими людьми. В состав включается совокупность знаний и умений, обеспечивающих действенное протекание коммуникативного процесса. Коммуникативные навыки формируются из следующих способностей:

1. Давать социально-психологический мониторинг коммуникативной ситуации, в которой предстоит общаться; прогноз складывается в процессе анализа коммуникативной ситуации на уровне коммуникативных установок (уровень отношения людей (т.е. партнеров) к общению в целом). Коммуникативная установка партнера – это особая программа поведения

личности в процессе общения. Степень установки может прогнозироваться в ходе выявления предметно-тематических интересов партнера, эмоционально-оценочных отношений к разным событиям, отношения к форме общения; включенности партнеров в систему коммуникативного взаимодействия. Это определяется в ходе исследования частоты коммуникативных контактов, типа характера партнера, его предметно-практических предпочтений; психологических оценок форм общения. Обобщенные эмоциональные реакции типа «интересно - неинтересно», «удовлетворен - не удовлетворен» характеризуют эмоциональные суждения о публичном общении.

2. Социально-психологически программировать процесс общения, делая упор на оригинальность коммуникативной ситуации.

3. Воплотить социально-психологическое управление процессами общения в коммуникативной ситуации [Федоров, 2006].

Что касается обучения иностранным языкам, известно, что изучение иностранного языка обычно имеет форму знания о самом языке, т.е. знание лексического и грамматического состава изучаемого языка. Впрочем, возможность применять язык гораздо важнее, чем просто его изучение. Понятие «коммуникативная компетенция», предполагающее не просто знание о языке, а владение им, было предложено Д. Хаймсом. Он заявляет, что «человек имеет возможность строить абсолютно правильно грамматически сформулированные предложения, при этом совершенно не подходящие определенной коммуникативной ситуации» [Хаймс, 1976, с. 219].

Таким образом, А.Н. Щукин в понятие «коммуникативная компетенция» вкладывает «не только знание отдельных лексических единиц и способность правильно формулировать предложения, но и способность применять их в подходящий момент для достижения конкретной коммуникативной цели. Так в начале 70-х годов появляется понятие о коммуникативных навыках, главная цель развития которых заключается в

умении применять иностранный язык адекватно ситуации общения» [Щукин, 2014, с. 400].

Обзор методической литературы демонстрирует, что ведущей целью обучения иностранному языку на пороговом уровне является формирование коммуникативных навыков или же другими словами становление личности учащегося, который способен использовать иностранный язык как средство общения в диалоге культур, желающего принимать участие в межкультурной коммуникации на изучаемом языке, самостоятельно совершенствующегося в овладеваемой им иноязычной речевой деятельности [Антоян, 2008].

Необходимо отметить, что существуют различные определения понятию «коммуникативная компетенция». Перечислим некоторые из них.

В словаре Macmillan приводится следующее определение: «Communicative competence – the ability to communicate well in a language» - способность эффективно общаться на иностранном языке [Macmillian English Dictionary, 2021].

И.А. Зимняя предлагает понимать под коммуникативной компетенцией «выбор и реализацию программ речевого поведения в зависимости от возможностей человека ориентироваться в той или иной ситуации общения; умение систематизировать ситуации в зависимости от темы, задач, коммуникативных установок, возникающих у участников разговора, а также во время беседы в процессе взаимной адаптации» [Зимняя, 2013, с. 380].

Д. Хаймс в понятие «коммуникативная компетенция» вкладывает «навыки и умения адекватного применения иностранного языка в определенной ситуации общения» [Hymes, 1986, p. 220].

И.Л. Бим рассматривает коммуникативную компетенцию, как «готовность и способность воплощать иноязычное общение в определенных программой границах, а также воспитание, образование и становление личности подростка средствами иностранного языка» [Бим, 2003, с. 158].

Мы полагаем, что эти определения отображают немаловажные стороны понятия «коммуникативная компетенция». В данном исследовании под

«коммуникативной компетенцией» подразумевается способность организовать свое речевое и неречевое поведение адекватно задачам и целям общения [Гальскова, 2009].

Согласно Федеральным Государственным Образовательным Стандартам основного общего образования [ФГОС ООО, 2012], выделяются несколько составляющих коммуникативной компетенции:

- лингвистическая компетенция, т.е. владение конкретным словарным запасом и грамматическими структурами для построения связных высказываний;

- социолингвистическая компетенция, т.е. способность применять и преобразовывать языковые формы, исходя из ситуации общения (из контекста – кто с кем общается, по какому поводу, где, с какой целью и т.д.), которая определяет выбор языковых форм;

- дискурсивная компетенция, т.е. способность воспринимать и порождать связные высказывания в коммуникации;

- стратегическая компетенция, т.е. способность прибегать к стратегии общения, вербальной или же невербальной, в целях преодоления и компенсации затруднений в общении;

- социокультурная компетенция, т.е. желание вступать в общение с другими, уверенность в себе, терпимость и заинтересованность в общении с собеседником, а также знание общественных отношений в обществе и умение ориентироваться в них [Горбунова, 2013].

В соответствии с концепцией модернизации современного образования вопросы коммуникативного обучения иностранному языку приобретают особый смысл, т.к. коммуникативная компетенция выступает как интегративная, направленная на достижение практического результата в овладении иностранным языком, а также на образование, воспитание и развитие личности учащегося [Багузина, 2011].

Л. Бахман считает, что требования к формированию коммуникативных навыков могут быть представлены в следующем виде:

- адекватно понимать устную речь и быть способным транслировать содержание прослушанного текста в сжатом или развернутом виде в соответствии с ситуацией общения;

- выбирать и применять средства языка в соответствии с коммуникативной задачей и ситуацией общения;

- владеть монологической и диалогической речью, соблюдая этические нормы общения;

- владеть навыками осмысленного, беглого чтения текстов всевозможных стилей и жанров, проводить их информационно-смысловой анализ;

- создавать письменные высказывания, правильно передавая содержание прослушанного или прочитанного текста с необходимой степенью конкретизации;

- составлять план, тезисы, конспект;

- владеть иностранным языком на уровне функциональной грамотности [см. Ботвенко, 2005].

Важно подчеркнуть, что преимущество применения коммуникативного подхода в учебном процессе заключается в том, что формирование коммуникативных умений помогает установлению межпредметных связей, также содействует развитию познавательной активности, воображения, самодисциплины, навыков совместной деятельности, а также исследованию менталитета, отношений, поведения, ценностей, традиций, обычаев и культуры изучаемого языка.

На занятиях по иностранному языку учитель создает учебные ситуации, которые помогают учащимся приобретать знания, умения и навыки в разных видах речевой деятельности. Оптимальный вариант овладения иностранным языком считается обучение в естественной языковой среде.

Э. Ван Лоо полагает, что в школе этот принцип изучения иностранных языков не всегда соблюдается, вследствие этого «реализуются принципы аутентичности:

1. Использование аутентичных учебных пособий и материалов.
2. Обустройство учебных классов.
3. Наличие аутентичных печатных изданий, газет, журналов, предметов (например, тыква на праздник Halloween).
4. Наличие технических средств обучения для прослушивания и просмотра иноязычных аудио и видео материалов» [Ван Лоо, 2003].

Таким образом, при планировании урока важно придерживаться всех перечисленных принципов, а также соблюдать условия, которые необходимы для формирования коммуникативных навыков учащихся.

Назовём основные из них:

- регулярная речевая практика учащихся;
- использование речевой практики в той или иной степени всех упражнений;
- использование коммуникативного материала на уроках иностранного языка;
- постоянная активизация речемыслительной активности учащихся;
- речевой характер урока [Асташова, 2014].

Таким образом, можно отметить, что применение технологий веб-квестов помогает в формировании и развитии коммуникативной компетенции школьников.

1.2. Реализация технологии веб-квеста на уроке иностранного языка

Технология веб-квеста на уроке иностранного языка сочетает элементы проблемного и поискового обучения. Основной особенностью применения технологии веб-квестов на уроке иностранного языка в школе является то, что вместо того, чтобы заставлять учащихся подолгу обсуждать одну и ту же

тему и рассказывать в теории, где они могут применить эти знания, учитель предлагает сразу на практике использовать полученную информацию.

Технология веб-квеста имеет много преимуществ.

1. Квест можно применять для работы с учащимися с ограниченными языковыми возможностями (таким школьникам будет очень важен игровой характер квеста, возможность поучаствовать в приключении или путешествии, а вслед за тем представить результат своей работы широкому кругу пользователей). Таким образом, даже если уровень знаний языка у школьника невысок, он все равно сможет так или иначе включиться в работу.

2. Данный метод обучения может использоваться в работе с одаренными в языковом плане детьми и учащимися, нацеленными на высокие образовательные результаты; огромную роль в подобной работе играет определение «маршрута» углубленного саморазвития ребенка, руководимого самообразованием; веб-сайты для создания веб-квеста дают возможность таким ученикам проводить самостоятельную работу, выбирая тему и степень сложности, в соответствии с их образовательными запросами. Таким образом, воспитывая в мотивированном ребенке самостоятельность.

3. Веб-квесты могут активно использоваться в системе непрерывного образования педагогов, в первую очередь – в рамках корпоративной учебы: создание веб-квестов по предметам (в методических объединениях), на базе интеграции дисциплин (в творческих и проблемных группах педагогов), по животрепещущим психолого-педагогическим и социальным проблемам даст возможность учителям самостоятельно (не теоретически, а практически) овладеть технологией и представить «неклассический» метод повышения профессиональной компетентности по какой-либо проблеме [Богомаз, 2011].

Далее рассмотрим элементы структуры и требования к разработке квеста на уроке иностранного языка.

1) Название должно быть кратким, лаконичным, запоминающимся, привлекательным и неординарным.

2) Направленность квеста. Указывается учебный предмет или группа учебных предметов (междисциплинарный или комплексный квест).

3) Цели и задачи. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты для конкретного класса по конкретному предмету.

4) Продолжительность или длительность квеста. Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).

5) Возраст учащихся (целевая группа). Учет возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.

6) Легенда или сюжет. Представляет собой придуманную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При разработке легенды приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение популярных героев и др. Так, благодаря воображению, в квесте можно оказаться в любом месте, в любое время или создать планету.

7) Квест-герои. Создатели квеста предлагают перечень героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, деление по какому-либо признаку в зависимости от цели и содержания квеста.

8) Главное задание (основная идея). Ведущее задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания возможно принимать во внимание типы заданий ДЖ. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение обязательно помогут учителям разнообразить типы заданий.

9) Сюжет и продвижение по нему. Представляет ряд событий в игре (базовую схему), к примеру, очередность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются критерии продвижения, могут применяться призы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы:

экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и на физическом уровне.

10) Задания (препятствия). Для продвижения по сюжету наряду с главным заданием разрабатываются дополнительные поручения разного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.

11) Навигаторы. Всевозможные подсказки, метки, опоры, маркеры, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение, как основного, так и добавочных заданий. Также навигаторы помогут, если вдруг учащийся не может выполнить задание, он получит своеобразную подсказку для продвижения по сюжету.

12) Ресурсы. Для выполнения квеста обучающимся можно предложить различные ресурсы: список литературы, включая интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и т.д.

13) Критерии оценивания работы обучающихся. Критерии обычно разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта». Так, для разработанных мультимедиа презентаций, исследований и др., в литературе можно отыскать требования и заблаговременно познакомить с ними обучающихся. На этом этапе крайне важны инструкции педагога.

14) Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия. Результат обязан соотноситься с выполнением главного задания, к примеру: решена проблема, разгадана загадка, ребус, сделано открытие, создано изобретение и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, презентация, буклет, плакат, рассказ, результаты исследования и т.д. [Каравка, 2015].

Далее следует рефлексия (или самоанализ), которая организуется педагогом как в разных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном), так и с внедрением разнообразных приемов

(рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики», «лесенка эмоций» и др.) Выбор разновидностей рефлексии зависит от целей и задач квеста, а также от возраста обучающихся.

Создание квестов и их проведение – процесс творческий и интересный, широко вошедший в зарубежную и отечественную образовательную практику. Сюжеты квестов могут быть различными – от детективных и фантастических фильмов и книг, популярных компьютерных игр до уникальных авторских сценариев [Андреева, 2004].

Стоит отметить, что в квест-технологии как прогрессивной образовательной технологии должны быть предусмотрены все виды заданий и их структурные составляющие, что непосредственно обеспечит успешную реализацию образовательных Стандартов и достижение обучающимися результатов, заданных в них.

На успешность проведения образовательного квеста воздействует качество выбранных образовательных ресурсов сети Интернет, предлагаемых для обучающихся, а еще органичное включение в проведение квеста электронных девайсов [Волкова, 2010].

Апробации квест-технологии показали, что внедрение технологической карты образовательного квеста, как передового дидактического средства, содействует:

- организации учебного процесса в соответствии с требованиями ФГОС на базе сочетания идей проектного способа, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;

- планированию субъект-субъектного педагогического взаимодействия учителя и обучающихся, содействующего формированию у детей познавательной мотивации и универсальных учебных действий;

- стимулированию применения электронных гаджетов и Интернет-ресурсов в образовательном процессе;

- точному структурированию занятия с учетом составляющих квеста и их содержательного наполнения;
- оптимизации работы педагога по подготовке к занятию, как по времени, так и по усилиям;
- подготовке методических материалов по трансляции созданных образовательных квестов для уроков и внеурочной деятельности [Асташова, 2014].

Рассматривая использование технологии веб-квеста в аспекте обучения иностранному языку, нужно сказать, что данный вид деятельности имеет целый ряд условий для его применения. Кроме соответствующего технического оборудования учебного заведения и доступа в Интернет, следует обозначить, что внедрение веб-квестов в обучении языку требует от обучающихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами.

Кроме того, для наиболее продуктивной работы, обучающиеся обязаны владеть навыками работы в группах [Воробьев, 2004].

Помимо этого, существуют еще некоторые трудности использования данной технологии.

Не у всех обучающихся есть возможность пользоваться ПК или же надежной интернет-связью. Выходом из данной проблемы считается распечатка заданий веб-квеста и замена ссылок на web-сайты на перечень литературы, либо же проведение этих заданий в компьютерных классах или клубах.

Следующая трудность также носит технический характер: загрузка материалов с сайтов может быть излишне длительной или вовсе невозможной.

Отсутствие навыков пользования ПК или определенными программами. Однако считается, что веб-квест является сравнительно легким способом научиться пользоваться компьютерными технологиями.

Школьный кабинет должен быть технически оснащен (наличие мультимедийного проектора). Выходом из ситуации является возможность предоставить работу или отобразить свои идеи на плакатах и баннерах или же создать небольшую инсценировку.

Также хочется обозначить психологический аспект. Учеников не стоит пугать и ошеломлять «новым» заданием. Необходимо их подготовить и все детально объяснить, предоставить необходимые инструкции по выполнению.

Все вышеперечисленное позволяет прийти к выводу, что использование технологии веб-квеста наиболее целесообразно использовать на уроках иностранного языка в средней и старшей школах [Наумова, 2015]. Это позволит педагогу создать наиболее благоприятные условия для обучения, а обучающимся – совершенствовать языковые навыки.

Внедрение данной технологии на уроках иностранного языка позволяет решать целый ряд дидактических задач:

- формировать умения просмотрового чтения и чтения с целью извлечения запрашиваемой информации;
- развивать умения письменной речи;
- пополнять лексический запас обучающихся;
- создавать устойчивую мотивацию к изучению иностранного языка;
- совершенствовать навыки аудирования;
- расширять кругозор обучающихся [Кичерова, 2016].

Выводы по Главе 1

В теоретической главе данной работы было выявлено, что квест (в широком смысле) – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий и справиться с трудностями [Андреева, 2004].

М.В. Андреева, в свою очередь отмечает, что «образовательный веб-квест – это 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» [Андреева, 2004, с. 40].

Также нами были определены специфические особенности данного вида деятельности. Помимо этого, в главе описана история возникновения квестов и их внедрения в образовательную сферу. Нами была определена структура веб-квеста, которая включает в себя название, цели, задачи, легенду, квест-героев, главное задание или идею, сюжет, препятствия, навигаторы, ресурсы, критерии оценки, итог и рефлексию.

Проанализировав зарубежную и отечественную литературу, был сделан вывод о том, что данная современная педагогическая технология решает ряд образовательных, развивающих и воспитательных задач.

В работе приведены различные классификации квестов, например, классификации таких исследователей как И.Н. Сокол, Б. Додж и др.

В теоретической главе работы были рассмотрены преимущества исследуемой технологии, были установлены требования к разработке веб-квеста для урока иностранного языка, такие как продолжительность квеста, возраст целевой группы и т.д.

Также было выявлено, что использование данной технологии благоприятно влияет на различные процессы: планирование педагогического взаимодействия, стимулирование использования средств ИКТ и т.д.

Плюс ко всему вышеперечисленному, были проанализированы такие понятия как «коммуникативная компетенция» и «коммуникативные навыки».

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ПРОВЕРКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 7 КЛАССЕ

2.1. Диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков у учащихся 7 класса

В ходе педагогической практики нами была проведена опытно-экспериментальная работа, суть которой заключалась в повышении уровня сформированности коммуникативных навыков на английском языке у школьников.

Работа была проведена в 3 этапа: подготовительный (на котором разрабатывался диагностический инструментарий и сама программа опытно-экспериментальной работы), основной (в ходе которого происходило уточнение результатов констатирующего этапа опытно-экспериментальной работы, проведение контрольного этапа) и итоговый этап (анализ своей деятельности, подведение итогов опытно-экспериментальной работы).

Итак, прежде чем подобрать инструментарий, нами были разработаны критерии и показатели оценивания:

- Знание лексики по теме;
- Использование лексики по изученной теме;
- Полнота высказывания;
- Умение грамматически правильно строить предложения;
- Умение выражать свои мысли и аргументировать свою точку зрения.

Что касается инструментария, учащимся были предложены 4 задания: три задания на знание лексики (matching and gap filling) и одно задание на развернутый ответ на вопросы по теме.

Далее представлены дидактические материалы, используемые для диагностики уровня сформированности коммуникативных навыков.

Задание № 1 (см. Табл.).*Таблица. Задание № 1.*

<i>Найдите перевод (а-ж) каждого слова и выражения (1-10).</i>	
1) одноклассники	a) education
2) пойти в школу	b) primary school
3) получить аттестат	c) classmates
4) закончить школу	d) to take an exam
5) школьная форма	e) to get a certificate
6) хорошо проводить время	f) to start school
7) образование	g) school uniform
8) каникулы	h) finish school
9) сдать экзамен	i) to have a good time
10) начальная школа	j) holidays

Ключи: 1-с 2-ф 3-е 4-н 5-г 6-и 7-а 8-ж 9-д 10-б

Данное задание является максимально несложным, рассчитанным на среднего ученика, проверяет знание элементарных слов по пройденной теме. Школьникам нужно сопоставить английское слово с его русским эквивалентом. Нельзя не отметить объективность задания, так как ответы однозначны.

Задание № 2 (см. Рис. 1)

Рисунок 1. Задание № 2.

Vocabulary

A Match the words/phrases to their definition.

e.g. spot		<i>D</i>	A look for information on the computer
1 ID		B a sport
2 computer games		C a machine that signals danger
3 beach volleyball		D a place
4 surf the Net		E identification
5 alarm system		F fun activities on the computer

(Marks: $\frac{\quad}{5}$
5x1)

B Match the words to form phrases.

e.g. hustle and		<i>F</i>	A landscapes
6 install		B unemployment
7 high-quality		C isolated
8 high rate of		D lifestyle
9 feeling		E an alarm
10 beautiful		F bustle

(Marks: $\frac{\quad}{5}$
5x1)

Ключи: a) 1-E 2-F 3-B 4-A 5-C b) 6-E 7-D 8-B 9-C 10-A

В данном задании учащиеся демонстрируют знание лексики по пройденной теме, путем сопоставления термина с определением (под А) и путем составления устойчивых выражений (под В).

Задание № 3

Fill in the gaps using the words from the box.

In my (1) _____ all subjects are interesting and (2) _____. Some subjects are easy, some are (3) _____. As for (4) _____ I like Physics because I discover new (5) _____. We do (6) _____ at the lessons and solve different (7) _____. All my friends like PE (8) _____ of all. It is important to play (9) _____ and do physical (10) _____.

problems	games	difficult	things	me
exercises	experiments	opinion	important	best

Ключи: 1 - opinion 2 - important 3 - difficult 4 - me 5 - things
6 - experiments 7 - problems 8 - best 9 - games 10 - exercises

Данное задание также направлено на контроль знания лексических единиц по заданной теме.

Задание № 4

Answer the questions.

1. What are your favorite subjects at school?
2. Should children wear a school uniform?
3. Do you like our school? Why?
4. What is an ideal school for you?
5. What do you know about education systems in other countries?
6. What rules are there in your school?

Данное задание предполагает развернутые ответы на вопросы с выражением собственного мнения по проблеме. Проверяется уровень сформированности лексических, грамматических навыков, также навыков монологической речи, письма.

По итогам диагностики были получены следующие результаты:

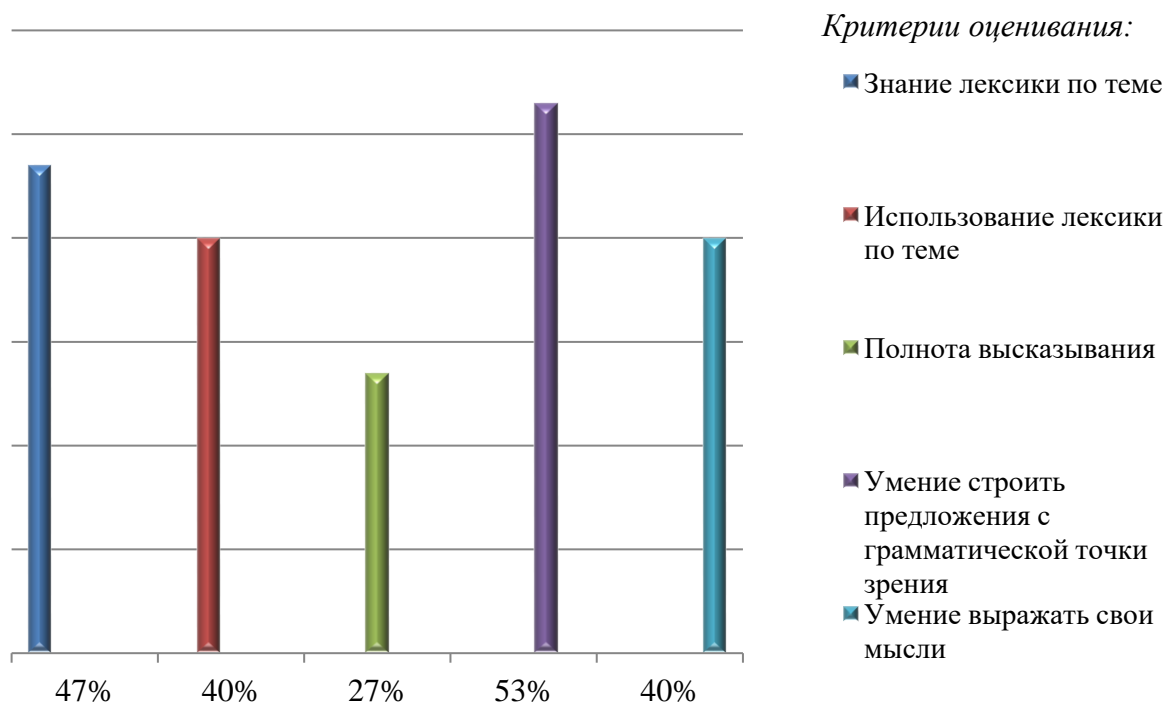
- при выполнении заданий на знание лексики по теме было выявлено, что лексику по теме знают не все,

- при ответах на вопросы было выявлено, что коммуникативные навыки по теме не у всех учащихся сформированы в полной мере – не все учащиеся владеют лексикой по теме, двое не могут выразить свои мысли, у многих отсутствует навык спонтанной неподготовленной речи (что было выявлено при ответах на вопросы учителя и одноклассников),

- при наблюдении за работой учащихся и также при беседе после выполнения заданий, было выявлено, что наиболее сложным заданием явилось последнее, учащиеся с трудом смогли ответить на вопросы по теме. Наиболее простыми и соответственно интересными являются задания, где можно дать однозначный ответ методом исключения.

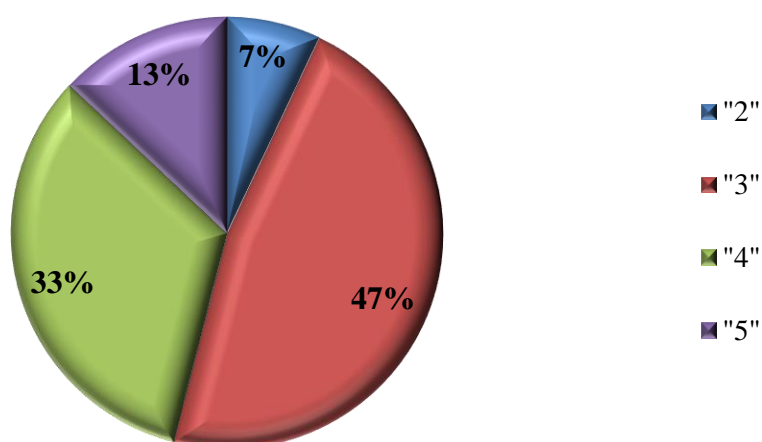
Итоги диагностики представлены на гистограмме (см. Рис. 2).

Рисунок 2. Результаты контрольного среза №1



На представленной гистограмме показан уровень знаний учащихся группы 7 д класса (15 человек) по теме «Школа», оцененный по выбранным критериям. Из этого следует, что большее количество затруднений вызвало задание, где школьники должны были дать развернутый ответ на вопросы. Лучше всего развиты грамматические навыки.

Рисунок 3. Результаты контрольного среза №1. Отметки



На круговой диаграмме (см. Рис. 3) представлены отметки за первый контрольный срез. Большинство учащихся получили отметку

«удовлетворительно», отметку «хорошо» получили чуть меньше детей, процент выполнения заданий на отметку «отлично» низкий.

Таким образом, можно сделать вывод, что коммуникативные навыки по теме «School life» не у всех учащихся сформированы в полной мере.

2.2. Разработка заданий веб-квестов по английскому языку для учащихся 7 класса и их внедрение в учебный процесс

После проведенной диагностики было выявлено, что коммуникативные навыки на английском языке сформированы в полной мере не у всех учащихся, поэтому им были предложены веб-квесты для повышения уровня сформированности этих навыков. Далее мы бы хотели продемонстрировать два таких задания, которые ученики успешно выполнили в период педагогической практики.

Как уже упоминалось в теоретической главе данной работы, веб-квесты педагог может разработать сам на специальных сайтах, а можно использовать уже готовые. Одним из таких сайтов для разработки и поиска различных квестовых заданий по темам и является сайт <https://jimdofree.com/> [Jimdo, 2021].

Итак, веб-квест для школьников средней ступени обучения по теме «Школа» – «School is cool». Педагог дает учащимся ссылку на сайт, данное задание я предложила выполнить ученикам в качестве домашнего задания, стоит сделать оговорку, что с подобными заданиями дети уже знакомы, ранее мы уже проходили квест в течение урока, поэтому методика работы им не нова. Время на прохождение квеста – 1 неделя.

Учащиеся переходят по ссылке и попадают на сайт (см. Рис. 4).

Рисунок 4. Скриншот «Начальная страница сайта веб-квеста»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page



School means a lot in the life of everybody. We meet our first friends here, learn to deal with people. Pupils remember their teachers because they are not only instructors, but their leaders, friends and school parents. But schools are different and not always pupils feel comfortable while studying at school. People have very different experiences of school. Some find it good preparation for life, others find the exams difficult and the subjects irrelevant. There can be a lot of homework and many pupils dislike the discipline and the uniform. But with a good teacher, lessons can be interesting and educational. It all depends on the people in the classroom. For this webquest, you will do some research on the school education in Great Britain, Australia and the USA. Using the links to the websites provided, you will answer questions **IN YOUR OWN WORDS**, you will become familiar with some schools in the English-speaking countries, you are to design a perfect school

Before beginning your tasks, read through the whole unit. Pay special attention to the evaluation section so you will know how you will be graded.

Let's get started! Click on the "[Task](#)" button to find out what you need to do.

[About](#) | [Privacy Policy](#) | [Cookie Policy](#) | [Sitemap](#)

[Log in](#)

JIMDO | You can do it, too! Sign up for free now at <https://www.jimdo.com>

Слева можно увидеть навигацию по сайту, которая состоит из введения, задания, процесса выполнения, оценка, заключение и страница для учителя. Все остальное пространство занимает красочная картинка, которая используется, очевидно, для привлечения внимания учащихся, и введение в виде приветственных слов. Далее предлагается нажать кнопку «Task» и перейти к заданию (см. Рис. 5).

Рисунок 5. Скриншот «Основное задание»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page



You can work in groups of two or individually.
Your task is

- to make an internet research and answer all the questions.
- to find images of the schools in different countries
- to do some extra activities
- to illustrate the results of your search by examples and create a PowerPoint presentation

Dear Students! You may not understand certain words used in the questionnaire or on the web site. Don't worry! There are wonderful free tools that enable us to look up difficult words online. Try not to look up too many and don't forget to make a vocabulary list and learn them.

[Dictionary.com Translator](#)

Begin with the background information. This will help with your research for your persuasive presentation. Press the "**Process**" button to do your task step by step.

На этой странице вниманию предлагается общее задание и некоторые пояснения по его выполнению, например: «вы можете работать в группах или индивидуально», «если вы не понимаете какие-либо слова, можно воспользоваться бесплатным словарем на сайте» и др. Общее задание выглядит следующим образом:

«Ваше задание:

- выполнить интернет-исследование и ответить на вопросы;
- найти картинки школ в разных странах;
- сделать некоторые дополнительные задания;
- проиллюстрировать результаты вашего исследования примерами и создать презентацию».

Далее сказано, чтобы выполнять задания шаг за шагом нажмите кнопку «Process». Учащиеся нажимают кнопку и попадают на следующую страницу квеста (см. Рис. 6).

Рисунок 6. Скриншот «Шаг 1»

Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

**Step 1. Background Information.**

Surf the Internet and find out some facts about schools.

Answer the following questions:

1. Is the education in the English-speaking countries compulsory?
2. Which schools in all countries are attended by most students: state or private ones?
3. Why do people choose private education?
4. What is the difference between public schools in Great Britain and in the USA?
5. What are "Schools of Air"? Where are they?
6. How does "Schools Through the Mailbox" work?
7. Which subjects do children study at schools?
8. Which foreign languages are taught in schools?
9. At what age do children start school ?
10. What subjects are taught in a secondary school?

[Education in the United Kingdom](#)
[Schools in Great Britain.](#)
[Introduction to school life](#)



[American Classroom Customs](#)
[The American School System](#)
[Education in the United States](#)



[What is the Australian Education System?](#)
[Education in Australia](#)
[Educational System in Australia](#)



[Go to Step 2.](#)


В самом начале веб-страницы нас снова встречает красочная картинка. И далее сразу следует первый шаг задания: учащимся следует с помощью сети Интернет найти некоторые факты о школе и ответить на вопросы (например, обязательно ли образование в англоязычных странах? Какие школы посещают большинство учеников: частные или государственные? и т.д.). Также на этой странице предложены ссылки на специальные сайты, которые и помогут ответить на все эти вопросы.

Далее ученики переходят к шагу 2 (см. Рис. 7).


Рисунок 7. Скриншот «Шаг 2»


Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page


Step 2. Practice Your English Language Skills.



DOWNLOAD, PRINT AND DO THE FOLLOWING TASK.

 SCHOOL SUBJECTS.docx
Microsoft Word Document 158.7 KB
[Download](#)

 task 2.docx
Microsoft Word Document 40.3 KB
[Download](#)

 task.docx
Microsoft Word Document 11.8 KB
[Download](#)

[go to Step 3.](#)

На этом этапе учащимся предлагается скачать, распечатать и выполнить 3 задания. С технической стороны задание также хорошо продумано, учащимся не составит труда скачать и распечатать файлы формата Word.

Далее следует шаг 3 (см. Рис. 8).

Рисунок 8. Скриншот «Шаг 3»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

Step 3. Opinion Corner.



Work with your partner. Download, print and do the following tasks. Then bring them to your teacher. Don't forget to express your own opinion.

 school rules.docx
Microsoft Word Document 204.4 KB
[Download](#)

Go to the following site and find the information to answer the question:

[Do children wear a school uniform?](#)

 task 2.doc
Microsoft Word Document 277.0 KB
[Download](#)

Hopefully you like your school. Explain why. Choose what suits you:

- the school is new and nice
- the teachers are very good
- the school is not far from my house
- my friends go to the same school
- this is the only school in my life
-(any other reason)

 task 3.doc
Microsoft Word Document 277.0 KB
[Download](#)

[Go to Step 4.](#)

В данном задании ученикам требуется выразить свое мнение по проблемам. Здесь также нужно скачать файлы, распечатать их и выполнить следующие задания, касающиеся школьных правил. Далее в этом же шаге нужно отправиться на сайт по ссылке и ответить на вопросы, которые даны в файле. И последнее задание третьего этапа заключается в том, что учащиеся должны объяснить, почему им нравится их школа, если они затрудняются ответить, то школьники могут прибегнуть к помощи подсказок.

Шаг 4 называется «Choosing a School» (Выбор школы) (см. Рис. 9).

На этом этапе учащимся следует посмотреть небольшие видео и прочитать короткие тексты о различных школах. Найти положительные и отрицательные стороны каждой представленной школы. И ответить на вопрос, выразить свое мнение.

Рисунок 9. Скриншот «Шаг 4»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

Step 4. Choosing a School.



Watch videos and read the texts about different schools. Find something wrong and something right with each school. What would you gain from going to one of these schools?



Choosing a school.docx
Microsoft Word Document 12.9 KB

[Download](#)

[Go to Step 5.](#)

Далее учащимся предлагается перейти к шагу 5 (см. Рис. 10).

Рисунок 10. Скриншот «Шаг 5»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

Step 5.

Think of a perfect school. Write your own proposals. Make a presentation and share ideas with other students.

Don't forget about:

1. The number of lessons.
2. The number of subjects to study.
3. The code of behaviour.
4. The time that lessons begin and end.
5. The number of days at school per week.
6. The structure of the lessons (with a teacher or self-study).
7. The facilities for students (café, dining room, sports facilities).
8. The amount of homework.

На этом этапе учащимся необходимо подумать об идеальной школе, записать предложения, создать презентацию и поделиться своими идеями с другими учениками (показать презентацию перед классом). Здесь же даны подсказки, пункты, которые можно использовать при составлении ответа.

Далее можно посмотреть критерии оценивания (см. Рис. 11): за что ставиться отметка «5», за что «4» и т.д. Удобно и то, что учащиеся могут сами прочитать критерии и поставить себе баллы, что облегчает работу педагога.

Рисунок 11. Скриншот «Критерии оценивания»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page



**TO KNOW THE RESULT SUMMARISE
YOUR POINTS!**



Criteria				
	5	4	3	2
Introduction	All questions were answered completely and rationales for the answers were clearly stated.	All questions were answered completely, but rationales for the all the answers were not clearly stated.	Not all questions were answered completely, or greater than 2 rationales for the all answers were not clearly stated	All questions were not answered completely.
Task	All areas of the task were addressed and handled with a high degree of sophistication. The plan followed by the team demonstrated a great deal of thought.	At least one area of the task was not addressed. The plan followed by the team demonstrated a great deal of thought.	At least two areas of the task were not addressed. The plan followed by the team demonstrated a moderate level of thought.	The task is incomplete and/or it is apparent that little effort went into the development of the task.
Process: Teamwork	It is evident that a mutual effort and cohesive unit created the final product.	The team worked well together, but could have utilized each other's skills to a better degree	The team had problems working together. Little collaboration occurred.	The final product is not the result of collaborative effort. The group showed no evidence of collaboration.
Process: Originality	The ideas expressed by the body of work demonstrate a high degree of originality.	The ideas expressed by the body of work are mostly original. The group may have improved upon a previous idea.	The ideas expressed by the body of work demonstrate a low degree of originality.	There were no original ideas expressed in this project.
Grammar, Format, and Spelling	The final body of work was free of grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had 1 error related to either grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had 3-5 grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had major grammar, spelling, and formatting errors.
				Total---->

Стоит отметить, что в работе оцениваются такие критерии как: вступление, выполнение задания, работа в группе, оригинальность, грамматические навыки, навыки говорения, лексические навыки, формат презентации.

После выполнения всех заданий, следует заключение (см. Рис. 12), как правило, это поздравление учащихся с успешным прохождением веб-квеста.

Рисунок 12. Скриншот «Заключение веб-квеста»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page



Congratulations! You have completed your research.

You have done amazing work! From learning background information, grappling with a big question and then developing expertise in a particular aspect of the issue, you have engaged in deeper thinking than some people ever do. Congratulations! We imagine that your school and community are better off for your efforts. And we hope these efforts can continue if you pass this project on to another group of students. Remember, change isn't an event, but a process and if you think globally and act locally, you can change the world.



Очень часто в квестах присутствует страница для учителя (см. Рис. 13), на которой содержится информация о целях, задачах задания, еще раз прописываются критерии оценивания, дополнительные ресурсы.

Рисунок 13. Скриншот «Страница для учителя»

Introduction
Task
Process
Evaluation
Conclusion
Teacher Page

Teacher Page



Teacher's notes

Topic: Education and school

Aims:

- To help students talk about education
- To develop students' reading skills
- To expand students' vocabulary
- To develop students' speaking and listening skills

Resources Needed

- Specific software (PowerPoint)
- Additional reference material in the classroom or school library might be helpful
- Additional sites useful to the teacher:

1. www.esl-galaxy.com
2. www.english-4kids.com
3. www.teachingenglish.org.uk
4. <http://www.britishcouncil.org/learnenglish>

Проект ориентирован на реализацию образовательных стандартов среднего(полного) общего образования по иностранному языку, информатике и истории. согласно ФГОС обучение иностранным языкам в школе сегодня включает целый комплекс воспитательных, образовательных и развивающих задач.

Иностранный язык

Сегодня перед учителями ставится целью формирование у учащихся иноязычной коммуникативной компетенции на основе развития универсальных учебных действий.

В понятие иноязычная коммуникативная компетенция входят такие элементы как:

- речевая компетенция
- лингвистическая/языковая компетенция
- социокультурная/межкультурная компетенция
- а также компенсаторная компетенция и учебно-познавательная компетенция.

Универсальные учебные действия, по моему мнению, соотносятся с ключевыми умениями XXI века:

- критическое мышление
- технологическая и информационная грамотность
- навыки сотрудничества

Стоит отметить, что данный веб-квест способствует не только совершенствованию навыков на иностранном языке, но и также навыков по информатике, таким образом, можно отметить междисциплинарный характер задания.

Что касается иноязычной коммуникативной компетенции, данное задание развивает речевую компетенцию, лингвистическую, социокультурную, компенсаторную. Также с помощью данного задания можно развить такие необходимые навыки как: критическое мышление, технологическую грамотность и навыки сотрудничества.

Важно отметить образовательные результаты на нескольких уровнях – метапредметном, личностном и предметном.

После завершения проекта учащиеся смогут:

- использовать программные средства обработки изображений, создания презентаций;
- выражать свое мнение по проблеме;
- аргументировать свою точку зрения;
- составлять планы письменных и устных сообщений;
- приводить примеры, иллюстрирующие изучаемую проблему;
- анализировать;
- обрабатывать и преобразовывать полученную информацию;
- употреблять в речи изученную лексику;
- сотрудничать с другими учащимися;
- находить нужные информационные ресурсы;
- применять творческий подход.

Что касается личностных результатов, учащиеся смогут:

- приобрести опыт сотрудничества и взаимопомощи;
- вести «диалог культур»;
- повысить интерес к социокультурным особенностям англоязычных стран.

К метапредметным результатам можно отнести:

- способность регулировать собственную деятельность и осуществлять самоконтроль;

- способность осуществлять поиск информации;
- умение структурировать найденную информацию;
- проводить анализ полученной информации;
- осознание правил взаимодействия с другими людьми;
- навыки пользования ПК.

К предметным результатам можно отнести:

- усвоение первоначальных сведений;
- использование базового понятийного аппарата;
- умение описывать и сопоставлять факты.

Целями же данного задания можно считать:

1. Формирование осознанного отношения к школе и образованию в целом.
2. Формирование нравственных ценностей.

Задача проекта – расширить общекультурный кругозор учащихся посредством знакомства с различными источниками информации.

Планируемый результат: ученики придумывают и разрабатывают проект школы, в которой им хотелось бы учиться.

Далее хотелось бы немного погрузиться в отзывы учащихся о данном задании. Мы считаем, что обратная связь очень важна при выполнении любого задания. При беседе после представленных проектов ученики 7 класса отметили, что им понравилось в таком виде работ, что нет. Из недостатков они отметили проблемы с аргументацией своей точки зрения и в начале страх невыполнения. Когда я сообщила учащимся о предстоящем задании, они сразу же начали задавать вопрос «А что будет, если мы не справимся?». Меня этот вопрос немного смутил, ведь прежде чем задание было предложено для самостоятельного выполнения, мы вместе на уроке выполнили подобное.

Но, несмотря на это, ученики отметили, что задание им понравилось: бродить по интернету с целью поиска запрашиваемой информации намного интереснее, чем бесцельно просматривать веб-страницы. Также задания, в которых необходимо было распечатать задания, тоже нашли отклик у школьников. Им понравилось, что от такого необычного задания у них на память осталось что-то материальное, так же как и проект, самостоятельно выполненный и защищенный. Им приятно осознавать, что они сами создали осязаемый продукт своей деятельности.

Как уже упоминалось в теоретической главе данной работы, существуют определенные сложности использования технологии веб-квестов. В случае, если педагог не в полной мере владеет информационными коммуникационными технологиями или неуверенно чувствует себя в информационной сети Интернет, на помощь могут прийти веб-квесты в виде презентаций Power Point. По сути это те же задания, но размещены они не на веб-страницах, а на слайдах презентаций. Далее приводится пример такого задания.

Отобранный квест также был использован на уроке английского языка в 7 классе и также включает в себя задания по теме «Школа». Веб-квест включает в себя 6 заданий разных уровней сложности.

Итак, задание № 1 (см. Рис. 14). На первом слайде учащимся необходимо назвать по-английски школьные принадлежности. При выполнении задания происходит активизация ранее изученных лексических единиц.

Рисунок 14. Задание №1

Exercise 1 Name pictures



Задание № 2 (см. Рис. 15). Слайд 2. Учащимся нужно найти названия 10 школьных предметов. Задание также направлено на активизацию лексических единиц по теме.

Рисунок 15. Задание №2

Exercise 2 Find 10 names of school subjects

d	m	u	s	i	c	a	d	t	d	l
d	f	v	g	f	h	v	e	a	x	i
p	c	h	e	m	i	s	t	r	y	t
h	t	g	o	g	s	f	d	t	a	e
y	b	e	g	t	t	s	h	t	h	r
s	i	n	r	f	o	v	d	v	a	a
i	o	g	a	s	r	s	e	e	t	t
c	l	l	p	s	y	r	g	g	v	u
s	o	i	h	f	d	f	t	e	t	r
f	g	s	y	s	v	f	r	t	d	e
s	y	h	e	f	m	a	t	h	h	r
a	a	r	u	s	s	i	a	n	d	d

Химия, биология, география, история, математика, музыка, литература, английский, русский, физика

Задание № 3 (см. Рис. 16). Слайд 3. Учащимся необходимо соединить названия школьных предметов с их определениями. Помимо развития лексических навыков, при выполнении данных заданий развивается критическое мышление и языковая догадка, что также очень важно при изучении иностранного языка.

Рисунок 16. Задание №3

Exercise 3 Match the names of school subjects with their definitions

- | | |
|--------------------------------|---|
| a. history | 1. The study of plant, animal and human life |
| b. music | 2. The study of the world's physical features, climate, populations |
| c. maths | 3. The study of the past. |
| d. economics | 4. The study of painting and drawing |
| e. physics | 5. How to use computers |
| f. chemistry | 6. The study of heat, sound, electricity etc. |
| g. biology | 7. Arithmetic, algebra, geometry, calculus etc. |
| h. IT (information technology) | 8. The study of elements and how they combine and react |
| i. geography | 9. The study of financial systems |
| j. art | 10. Playing instruments and singing |

Задание № 4 (см. Рис. 17). Слайд 4. Учащимся необходимо сопоставить английскую поговорку с ее русским эквивалентом. Кроме лексических навыков у школьников происходит процесс знакомства с культурой англоязычных стран и, также развивается языковая догадка.

Рисунок 17. Задание №4

Exercise 4 Match proverbs with russian equivalents

- | | |
|--|---|
| 1. Diligence is the mother of success | a) У дурака язык впереди ног бежит |
| 2. It is never too late to learn | b) Много будешь знать — скоро состаришься |
| 3. Too much knowledge makes the head bald | c) Попроси дурака богу молиться, он себе лоб расшибет |
| 4. Better untaught than ill-taught | d) Поспешишь — людей насмешишь |
| 5. Give a fool rope enough, and he will hang himself | e) Не жалея алтына, а то отдашь полтину |
| 6. Fool's haste is no speed | f) Горбатого могила исправит. |
| 7. He who is born a fool is never cured | g) Умному — намек, глупому — толчок. |
| 8. A fool's tongue runs before his wit | h) Век живи – век учишь |
| 9. A word is enough to the wise | i) Недоученный хуже неученого |
| 10. Penny-wise and pound-foolish | j) Терпенье и труд всё перетрут |

Задание № 5 (см. Рис. 18). Слайды 5-6. На этом этапе учащиеся читают текст по теме «Школа» и отвечают на вопросы. Классическое задание для совершенствования навыков чтения с детальным пониманием. Вопросы к тексту представлены на отдельном слайде.

Рисунок 18. Задание №5

Exercise 5 Read the text and answer the questions

My name is Ann. I study in school №1284. It's not very far from my house. I go there on my foot. It's a big three stories building. The school starts at 08.00 a.m. I have many good friends at school. We study and play together. At school we study many different subjects like mathematics, history, geography, physics, biology and chemistry. My favourite subject is Biology. We also learn foreign languages like English, German and French. Our class teacher is very good and kind. The school has its own canteen where we have lunch. My friends and I talk and play games during breaks. Our library has books almost on all subjects. There is a grand swimming pool where every facility is provided to the students to learn swimming. Our school, like most schools in Russia, has a prescribed uniform. We have to wear a white shirt and dark blue or black trousers. Girls have to wear white blouses and dark-blue skirts. I like my school dress very much. I participate in extra-curricular activities like music and dance. I also enjoy doing sports. Our teachers teach us with a great deal of care and patience. I like to go to school and I am grateful to my school and all the teachers who teach us.

1. What is number the school when Ann studies ?
2. What time does the school start?
3. What subjects are there at school?
4. What foreign language are there at school ?
5. What is Ann's favourite subject?
6. Where does Ann have lunch?
7. What Ann and her friends do during break?
8. What extra-curricular activities does Ann participate?
9. What uniform is there extra-curricular activities?
10. What Ann like to wear?

Задание № 6 (см. Рис. 19). Слайд 7. Последнее задание также связано с текстом, представленным на слайде № 5. Учащимся необходимо прочитать текст еще раз и решить, верны ли данные утверждения или нет. При выполнении задания происходит совершенствования навыков чтения с общим пониманием.

*Рисунок 19. Задание №6***Exercise 6 Read the text again and decide if the given sentences true or false**

1. Ann goes to school by bus
2. School is a three stories building
3. The school starts at 08.00 a.m
4. Ann's favourite subject is Math
5. Ann's class teacher is very strict and angry
6. There is a big library in school
7. There is not a swimming pool in school
8. Girls have to wear white blouses and dark-blue skirts
9. Ann likes sport activities
10. Ann hate to go to school

Далее следует слайд с представленными ссылками на источники (см. Рис. 20), которые могут помочь при прохождении квеста, а также с дополнительной информацией и заданиями, для тех, кто хочет знать больше. При желании учащиеся могут скопировать их себе и перейти по ним.

Рисунок 20. Полезные ссылки

Links

<http://njin.ru/talk/list-of-school-subjects.htm>

<http://lingvotutor.ru/school-subjects-en-ru>

<http://weekenglish.ru/english-cards/school/>

<https://infopedia.su/1x994b.html>

https://www.homeenglish.ru/proverb_study.htm

<https://thelang.ru/node/227>

<http://english2017.ru/about-my-school>

На предпоследнем слайде представлена информация, как интерпретировать результаты (см. Рис. 21). Посчитать баллы может педагог, а могут и сами учащиеся, что будет совершенствовать навыки саморегуляции и самоконтроля.

*Рисунок 21. Результаты***Results**

Exercise 1-1 points for each correct answer =15 points
 Exercise 2-1 point for each correct answer =10 points
 Exercise 3-1 points for each correct answer =10 points
 Exercise 4-2 points for each correct answer =20 points
 Exercise 5-2 points for each correct answer =20 points
 Exercise 6-2 points for each correct answer =20 points
 Maximum 95 points

На последнем слайде представлены ключи для проверки ответов (см. Рис. 22).

*Рисунок 22. Ключи***Answers**

Ex.1 desk, board, school bag, pen, pencil, sharpener, scissors, notebook, book, paints, ruler, eraser
 Ex. 2 chemistry, biology, geography, history, math, music, literature, English, Russian, physics
 Ex. 3 1) g 2) i 3) a 4) j 5) h 6) e 7) c 8) f 9) d 10) b
 Ex. 4 1) j 2) h, 3) b 4) l 5) c 6) d 7) f, 8) a 9) g 10) e
 Ex. 5 1) 1284 2) 8:00 3) mathematics, history, geography, physics, biology and chemistry 4) mathematics, history, geography, physics, biology and chemistry 5) Biology 6) canteen 7) talk and play games 8) music and dance 9) white shirt and dark blue or black trousers 10) dress
 Ex. 6 1) false 2) true 3) true 4) false 5) false 6) true 7) false 8) true 9) true 10) false

Стоит отметить, что представленный веб-квест способствует развитию иноязычных умений и навыков.

При беседе с учащимися было выяснено, что задание им понравилось своей необычностью. Учащимся, как правило, нравится все, что выходит за рамки обычных уроков и классических домашних заданий. Они оценили красочные картинки. Им понравились задания, который на первый взгляд легкие и выглядят как задания для малышей, но на самом деле несут в себе огромную пользу. Также семиклассникам понравился текст, который

рассказывает о школьной жизни их ровесницы. Ведь им всегда интересно, как живут другие подростки, особенно если это касается подростков другой страны.

2.3. Анализ результативности внедрения технологии веб-квеста в образовательный процесс

После проведения серии заданий (в виде веб-квестов) был проведен контрольный этап опытно-экспериментальной работы. Учащимся были предложены те же тестовые задания, что и на формирующем этапе – была проведена диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков на английском языке и сделаны выводы об изменении данного уровня.

В целом можно отметить, что практически все учащиеся группы ответственно отнеслись к предложенным заданиям, почти все участники образовательного процесса с энтузиазмом прошли веб-квесты.

После проверки заданий были сделаны следующие выводы:

1) При выполнении тестовых заданий (matching, gap filling) число ошибок заметно сократилось (несмотря на то, что прошло достаточно времени после выполнения данных заданий учащимися впервые).

2) Было выявлено, что лексические единицы по теме усвоены лучше.

3) Грамматические навыки также усовершенствованы.

4) При полных ответах на вопросы по теме «Школа» учащиеся гораздо эффективнее оперируют пройденной лексикой и с грамматической точки зрения строя предложения вернее.

5) Учащиеся не боятся выражать свою точку зрения, охотно отстаивают свою позицию.

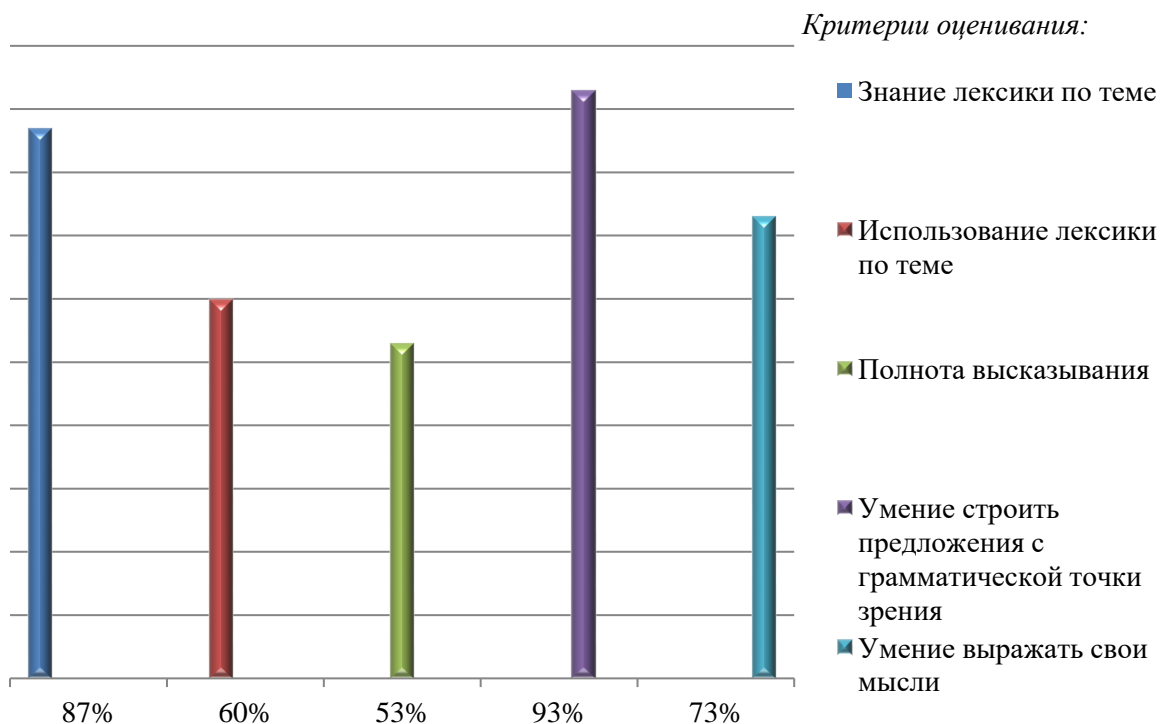
6) Ученики стали более охотно задавать вопросы своим одноклассникам, а те, в свою очередь, с энтузиазмом отвечают на вопросы одноклассников и учителя, тем самым можно сделать вывод, что навык

спонтанной монологической и диалогической речи также усовершенствовался.

7) Нельзя не отметить и повышение уровня мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

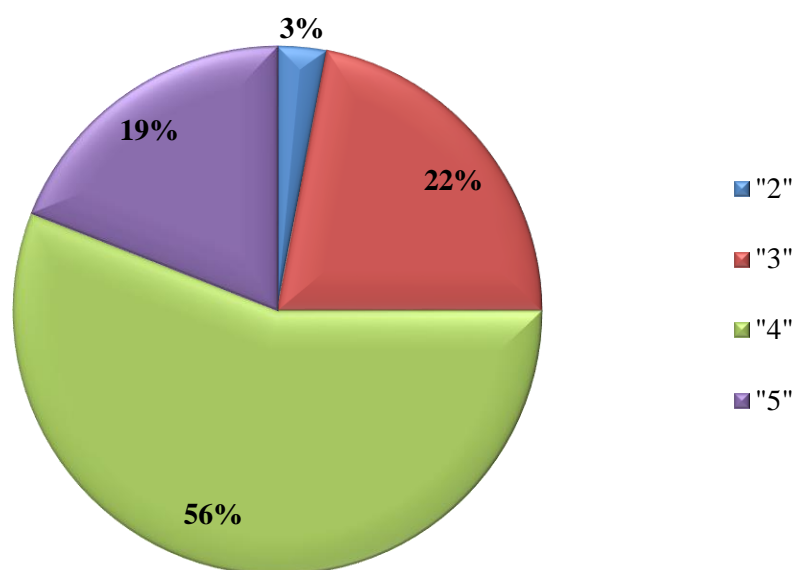
Все выводы отражены в гистограмме (см. Рис. 23).

Рисунок 23. Результаты контрольного среза №2



По гистограмме видно, что показатели по всем критериям заметны улучшились. Знание лексики по теме «Школа» приблизилось к 100%, учащиеся стали активнее применять изученную лексику на практике, их ответы стали более полными.

Рисунок 24. Результаты контрольного среза №2. Отметки



Также после второго контрольного среза отметки учащихся 7 класса также стали выше (см. Рис. 24). Процент отметок «неудовлетворительно» и «удовлетворительно» снизился, а процент «хорошо» и «отлично» стал более высоким.

Таким образом, из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что использование веб-квестов на уроках иностранного языка имеет положительное влияние на усовершенствование иноязычных коммуникативных навыков.

Выводы по Главе 2

В практической главе данной работы была проведена диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков на английском языке у учащихся 7 класса, также были предложены задания в форме веб-квестов по совершенствованию этих навыков и был произведен анализ результативности внедрения технологии веб-квестов.

В первом параграфе, как упоминалось выше, была проведена диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков на английском языке у учащихся 7 класса. Данная диагностика была проведена в ходе педагогической практики. В ходе работы ученикам было предложено 4 задания (3 из которых были в тестовом формате, 1 задание – развернутые ответы на вопросы). По выполнении этих заданий был сделан вывод, что уровень сформированности коммуникативных навыков на английском языке у большинства учащихся крайне низкий.

Во втором параграфе было предложено внедрить в образовательный процесс задания в формате веб-квестов по пройденной теме. В параграфе подробно описаны этапы прохождения квестов, цели и задачи квестов, планируемый результат. Также с помощью скриншотов продемонстрирован внешний вид сайта с заданием, подробно описана навигация.

В третьем параграфе практической главы был проведен анализ результативности внедрения технологии веб-квеста в образовательный процесс. Были представлены выводы по использованию технологии. Было доказано основное суждение об эффективности применения технологии веб-квестов на уроках иностранного языка в средней школе.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все согласятся с тем, что ИКТ средства стали неотъемлемой частью нашей жизни. Современные школьники уже не представляют своей жизни без гаджетов. Мы, педагоги, должны понимать, что прогресс не стоит на месте, и в наше время существует прекрасная возможность разнообразить обучение с помощью ИКТ.

Таким образом, можно отметить, что внедрение веб-квестов в образовательный процесс является важным и актуальным процессом.

Незаменимая польза рассматриваемой технологии заключается еще и в том, что умения и навыки, полученные в ходе выполнения задания, носят междисциплинарный характер. Так, те познавательные умения, приобретенные в процессе прохождения веб-квеста, помогут учащемуся и в других дисциплинах. Ни для кого не секрет насколько важна поисковая деятельность в учебе, анализ и систематизация информации, ее правильный отбор и фильтрация – все это, несомненно, пригодится ученикам в будущем.

В теоретической главе данной работы были рассмотрены такие понятия как «квест», «веб-квест», «коммуникативные навыки»; были представлены различные классификации квестов, была приведена их возможная структура.

В практической главе была проведена опытно-экспериментальная работа – диагностика уровня сформированности коммуникативных навыков, внедрение веб-квеста в образовательный процесс, анализ результативности применения рассматриваемой технологии на уроках иностранного языка.

Таким образом, можно отметить, что задачи были решены: научная литература была изучена, понятие «веб-квест» обосновано, дана характеристика понятию «коммуникативные навыки», образовательные квесты для урока английского языка были разработаны, эффективность данной технологии была доказана опытным путем.

Цель работы также была достигнута – применение технологии веб-квестов обосновано, а также экспериментальным путем проверена эффективность ее применения на уроках английского языка в средней школе.

Гипотеза исследования была подтверждена – уровень сформированности коммуникативных навыков на английском языке у учащихся средней школы повысится при использовании технологии веб-квестов на уроках английского языка если: разработаны или отобраны задания для развития коммуникативных навыков школьников на английском языке с применением технологии веб-квестов, квест внедрен в структуру образовательного процесса, соблюдены все этапы данной технологии, продуман вариант домашнего задания с применением технологии веб-квестов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аванесов, В. С. Теория и практика педагогических измерений (материалы публикаций) [Текст] / В. С. Аванесов. – М., 2005. – 98 с.
2. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] / М. В. Андреева // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам : тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. – М., 2004. – С. 36-43.
3. Антонян, Т. Г. Методическая мозаика [Текст] / Т. Г. Антонян, С. И. Калинина // ИЯШ. – 2008. – №4. – С. 51-53.
4. Асташова, Ю. В. Теория поколений в маркетинге [Текст] / Ю. В. Асташова // Журнал Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Экономика и менеджмент. – 2014. – Т. 8. – №1. – С. 108-114.
5. Афанасьева, Л. О. О проведении уроков в начальной школе [Текст] / Л. О. Афанасьева // Школьные технологии. – 2012. – №6. – С. 149-159.
6. Багузина, Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: на примере студентов неязыкового вуза. [Текст] : дисс. ... канд. пед. наук 13.00.01 / Е. И. Багузина. – М., 2011. – 238 с.
7. Бариева, А. А. Внедрение современных информационно-коммуникационных технологий в образовательный процесс [Текст] / А. А. Бариева // Актуальные вопросы современной педагогики : материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Уфа, март 2015 г.). – Уфа : Лето, 2015. – С. 228-230.
8. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В. П. Беспалько. – М. : Педагогика, 1999. – 192 с.
9. Бим, И. А. Методика обучения иностранным языкам [Текст] учебное пособие / И. А. Бим. – М. : Русский язык, 2003. – 288 с.

10. Богомаз, С. А. Типологические особенности коммуникативного потенциала [Текст] / С. А. Богомаз, О. А. Каракулова // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 347. – С. 126-130.

11. Ботвенко, М. А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов [Текст] : учеб. пособие / М. А. Ботвенко. – Новосибирск, 2005. – 112 с.

12. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты [Текст] / Я. С. Быховский // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». – 1999. – С. 52-59.

13. Ван Лоо, Э. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах: «ярмарка языков» и «веб-квест по русскому языку и страноведению» [Текст] / Э. Ван Лоо, Ж. Т. Брон, Ю. Янсен // Русское слово в мировой культуре : материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. – СПб., 2003. – С. 63-69.

14. Волкова, О. В. Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологий веб-квестов [Текст] : дисс. ... канд. пед. наук 13.00.08 / О. В. Волкова. – М., 2010. – 217 с.

15. Воробьев, Г. А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: Английский язык, лингвистический вуз. [Текст] : дисс. ... кан. пед. наук 13.00.02 / Г. А. Воробьев. – Пятигорск, 2004. – 220 с.

16. Воронцова, И. Б. Устные темы по английскому языку. 5-11 класс [Текст] : пособие для изучающих английский язык / И. Б. Воронцова. – М. : Аквариум, 2012. – 127 с.

17. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика [Текст] : учебное пособие / Н. Д. Гальскова. – М. : Академия, 2009. – 336 с.

18. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения [Текст] / О. В. Горбунова // Школьные технологии. – 2013. – №2. – С. 59-66.
19. Горшкова, О. А. Создание образовательного веб-квеста [Текст] / О. А. Горшкова // Справочник заместителя директора школы. – 2012. – №12. – С. 72-82.
20. Загвязинский, В. И. О роли педагогической науки на новом этапе реформирования высшего образования [Текст] / В. И. Загвязинский // Вестник Тюменского государственного университета. – 2009. – №5. – С. 4-8.
21. Зимняя, И. А. Педагогическая психология [Текст] / И. А. Зимняя – М. : МПСИ, МОДЭК, 2013. – 448 с.
22. Ивлева, Н. В. Образовательный веб-квест как инновационная образовательная технология при обучении иностранному языку [Текст] / Н. В. Ивлева //Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2010. – №6. – С. 225-228.
23. Каравка, А. А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определенными компетенциями [Текст] / А. А. Каравка // Мир науки. – 2015. – №3. – С. 20-26.
24. Китайгородская, Г.А. Интенсивное обучение иностранным языкам. Теория и практика [Текст] / Г. А. Китайгородская. – М. : Высшая школа, 2009. – 278 с.
25. Коньшева, А. В. Игра в обучении иностранному языку. Теория и практика [Текст] / А. В. Коньшева. – М. : ТетраСистемс, 2015. – 288 с.
26. Лапчик, М. П. Россия на пути к Smart-образованию [Текст] / М. П. Лапчик // Информатика и образование. – 2013. – №2(241). – С. 3-9.
27. Лечкина, Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания [Текст] / Т. О. Лечкина // Наука и образование: новое время. – 2015. – №1(6). – С. 12-14.

28. Манако, А. Ф. ИКТ в образовании: эволюция, конвергенция и инновации [Текст] / А. Ф. Манако, А. С. Воронкин // Образовательные технологии и общество. – 2014. – №1. – Т. 17. – С. 487-521.

29. Матвеева, Н. В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод [Текст] / Н. В. Матвеева // Среднее профессиональное образование. – 2014. – №4. – С. 45-47.

30. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Текст] / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. – 2002. – №7. – С. 74-80.

31. Роберт, И. В. Информатизация образования как новая область педагогического знания [Текст] / И. В. Роберт // Человек и образование. – 2012. – №1(30). – С. 14-18.

32. Торндайк, Э. Л. Принципы обучения, основанные на психологии [Текст] / Э. Л. Торндайк / пер. с англ. Е.А. Герье. Вступит. статья Л. С. Выготского. – Изд. 3-е. – М. : Работник просвещения, 1980. – 248 с.

33. Федоров, А. В. Медиаобразование: творческие задания для студентов и школьников [Текст] / А. В. Федоров // Инновации в образовании. – 2006. – №4. – С. 175-228.

34. Щукин, А. Н. Обучение иностранным языкам. Теория и практика [Текст] : учебное пособие / А. Н. Щукин. – М. : Филоматис, 2014. – 480 с.

35. Hymes, D. N. Toward linguistic competence [Text] / D. N. Hymes // Sociologische Gids. – 1976. – №4. P. 217-239.

Электронные ресурсы

36. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (с изменениями и дополнениями) [Электронный ресурс] : приказ Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2012 г. №1897 // © ООО «НПП ГАРАНТ-СЕРВИС», 2021. – URL: <https://base.garant.ru/55170507/53f89421bbdaf741eb2d1ecc4ddb4c33/> (дата обращения 05.02.21).

37. Кичерова, М. Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения [Электронный ресурс] / М. Н. Кичерова, Г. А. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – №5. – Том 4. – С. 28-38. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=30096160> (дата обращения 12.04.21).
38. Наумова, Т. А. Развитие лидерских качеств личности у студентов вуза [Электронный ресурс] / Т. А. Наумова, А. Л. Баранов, Я. Л. Тараканов // Интернет-журнал «Наукоедение». – 2015. – №4. – Том 7. – С. 127-138. – URL: <http://naukovedenie.ru/PDF/108PVN415.pdf> (дата обращения 13.02.21).
39. Романцова, Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] / Ю. В. Романцова // Общепедагогические технологии // Первое Сентября : Открытый урок. – 2008. – © ИД «Первое сентября», 2003-2021. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения 05.02.21).
40. Сокол, И. Н. Классификация квестов [Электронный ресурс] / И. Н. Сокол // Молодой ученый. – 2014. – №6(09). – С. 138-140. – URL: <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения 5.02.21).
41. Шарапова, М. И. ИКТ в образовании [Электронный ресурс] / М. И. Шарапова // Вестник московского государственного лингвистического университета. – 2011. – №620. – С. 119-135. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=17870966> (дата обращения 05.02.21).
42. Jimdo [Site] : websites. – Jimdo GmbH, 2021. – URL: <https://www.jimdo.com/> (дата обращения 25.05.21).
43. Dodge, B. Some Thoughts About WebQuests [Electronic resource] / B. Dodge. – San Diego State University, 1997. – URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата обращения 25.03.21).
44. Macmillian English Dictionary [Electronic resource] / Macmillian English Dictionary, 2021. URL: <https://www.macmillandictionary.com/> (дата обращения 8.06.21).

45. March, T. WebQuests [Electronic resource] : personal blog / T. March. – 2015. – © 2021 Tom March Powered by GeneratePress. – URL: <http://tommarch.com/strategies/webquests/> (дата обращения 5.02.21).