

ПЕДАГОГИКА*(шифр научной специальности: 13.00.02)*

УДК 37

Н.В. Требухина, Н.П. Устинова*Донской государственный**технический университет**г. Ростов-на-Дону, Россия*

martrot@mail.ru

nustinova74@mail.ru

**КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ
ОДИН ИЗ ДВИГАТЕЛЕЙ
СОВРЕМЕННОЙ МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ*****[Natalya V. Trebukhina, Natalya P. Ustinova*****Quest-technology as one of the drivers of modern methods of teaching]**

It is considered the problem of implementing educational technologies into the educational process when teaching foreign languages. Particular attention is given to gamification, one of the newest trends in the organization of the educational process, when the introduction of game elements allows motivating students to study and improve learning outcomes. The successful application of this method is analyzed by quest-technology. The article gives the definition of educational quest and its purpose. The characteristics of quest as a methodical technique, its content and components, basic principles are analyzed and also the practical possibilities of its use in foreign language classes are considered. It is emphasized that the use of such a teaching method as quest technology in practice opens tremendous opportunities for the teacher, because innovative technologies are not only a source of information, but also contribute to motivation increase, informativity, intensity and effectiveness of education.

Key words: gamification, educational quest, quest-technology, innovative technologies, motivation, foreign language.

Современные тенденции в развитии российского высшего образования создали необходимость реформирования и модернизации всей системы образования в целом, внедрение новых образовательных, культурных, научно-технических стандартов, направленных на успешную интеграцию России в международное образовательное пространство [1].

Важным вопросом образовательного процесса является активизация познавательной деятельности учащихся, мотивация, расширение сфер их ин-

тересов. Одним из путей модернизации иноязычного образования является творческое использование инновационных образовательных технологий. Эффективное использование инновационных технологий способствует повышению качества обучения, заинтересованности учащихся и преподавателей, является важным этапом в процессе значительных изменений в традиционной образовательной системе в контексте глобализации.

Одна из самых давних проблем обучения иностранному языку связана с низкой мотивацией и заинтересованностью предметом, слабым вовлечением студентов в учебный процесс. Решение этой проблемы требует переоценки отношений между педагогом и учащимся в сторону признания их обоюдной важности и равноценности, то есть понимания обучения как симметричной коммуникации и дидактического взаимодействия в процессе реальной интеракции во время урока. Внедрение различных образовательных технологий и методических инструментов не обеспечит полноценного решения проблемы. В современном технологическом мире преподавателю нужно расширять свой дидактический инструментарий новейшими методическими находками, чтобы модернизировать классическую модель практического занятия. Перенос элементов игры в неигровую среду преподавания иностранного языка может улучшить коммуникативную познавательную деятельность и повысить результаты обучения [4].

Одним из таких наиболее новых направлений в организации учебного процесса является геймификация, когда внедрение игровых элементов в процесс обучения позволяет мотивировать студентов к обучению. Геймификация облегчает усвоение материала путем использования игровых элементов в неигровой среде.

Геймификация, воплощая в себе игровой принцип, способствует образованию осмысленного подхода к образованию. Образовательная технология, геймификация еще совсем молодая, в ней не хватает структурированных научных трудов, но сейчас уже немало исследований и публикаций по указанной проблематике, среди них – работы Т.Е. Пахомовой, И. Курылева, Л.П. Варениной, Эрика Клопфера, Эли Карр-Челлмэн, Дональда Кларка, Майкла Барбера, Ли Шелдона, Кевина Вербаха, Джозела Ли и Джессики Хаммер и других.

Впервые термин геймификация, под которым понимался процесс использования игрового мышления и динамики игр для вовлечения аудитории в де-

тельность и процесс решения задач, был использован американским программистом и изобретателем Н. Пелингом в 2002 году и консультантом из Канады Г. Цихерманн в 2003 году [2]. К. Капп предоставляет более широкое и точное определение термина "геймификация" – это система, включающая такие элементы, как игроки, абстрактное мышление, цель, испытание, правила, интерактивность, обратная связь, количественные результаты, эмоциональная реакция с целью привлечь студентов к активному учебному процессу, повысить мотивацию и решить проблемы [6].

Многие преподаватели видят потенциал геймификации в дополнении и расширении возможностей традиционного обучения, поскольку главное преимущество использования игр в обучении связано с тем, что студент получает большее удовольствие, чем от прослушивания лекций. Геймификация позволяет: вовлекаясь в игру и принимая непосредственное участие в достижении целей, студенты, будущие специалисты понимают, как использовать знания на практике и лучше усваивают материал.

Геймификация – универсальный способ воздействия на студентов, когда игровые правила используют для достижения учебных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете задания интересными, нежелательное – желанным, а сложное – простым. В условиях традиционного обучения игры могут разнообразить постоянную структуру занятий. Суть геймификации заключается в использовании склонности человека к игре и, следовательно, средству к вовлечению в процессы обмена и потребления информации, к созданию осмысленного учебного опыта.

Современное развитие и постоянное расширение всесторонних международных контактов обязывает преподавателей иностранного языка повышать мотивацию студентов к уровню освоения иноязычной компетенции. Без внедрения современных технологий обучения улучшение организации занятия по иностранному языку почти невозможно. Применение элементов геймификации может решить эту проблему, способствовать улучшению организации занятия и повышению интереса к нему. Геймификация способствует ощущению конкуренции, работе в команде, развитию исследовательских навыков и любознательности. На наш взгляд, одним из эффективных методов изучения иностранного языка могут быть квесты с элементами геймификации.

Квест (англ. Quest) – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой, и поэтому данный вид деятельности предполагает нахождение различных подсказок и их использование для достижения цели [3]. Такие игры могут быть организованы индивидуально, в групповой или коллективной формах.

Основная цель квеста – быстрое и качественное выполнение определенных задач для достижения конечной цели, в результате чего игроку или команде выставляются баллы, начисляются бонусы или применяется какая-либо другая система вознаграждений. Кроме этого, важным является соблюдение правил игры.

Квест-технология учит находить необходимую информацию, подвергать ее анализу, систематизировать и решать поставленные задачи. Эта методика является современной и перспективной, имеет ряд преимуществ, заслуживает широкого внедрения в учебно-воспитательный процесс. Образовательный квест стимулирует интерес, способствует использованию студентами усвоенных знаний, а игровые элементы развивать мотивацию и стимулировать положительные эмоции по изучению иностранного языка.

Содержательная сторона квеста включает следующие компоненты:

1) *вступление, руководство к действию* – определение временных границ, главных ролей участников или сценарий квеста, предварительный план работы, ознакомление с содержанием квеста в целом; 2) *формулировка задания* – четко определенный результат, которого должна достичь команда, выполнив ряд запланированных задач; 3) *распределение ролей*; 4) *описание процедуры работы*, которую необходимо выполнить участникам при прохождении этапа (может указываться на каждом этапе отдельно или в начале игры); 5) *разработка критериев или параметров оценивания* зависит от типа учебных задач, которые решаются в квесте; 6) *вывод* – анализ опыта, полученного участниками.

Основными принципами квеста являются: прохождение по сюжету, который может быть четко определенным или иметь несколько вариантов в зависимости от выбора участников; вопросы, требующие логического мышления; однозначность ответа (одно слово – если это вопрос для перехода к другим этапам или же расширенный ответ – если это вопрос одного конкретного этапа); четко регламентированное количество времени для обсуждения; не все-

гда лаконичные и четкие задачи (что развивает исследовательские навыки); анализ случайных, различных как по виду, так и по функциональности данных; привлечение всех участников (мнение каждого участника учитывается); свободное выражение идей, выполнение определенных практических задач; межпредметные связи, применение знаний в новой ситуации [3].

Таким образом, создавая продукт своей деятельности, студенты не только зарабатывают оценку, но и совершенствуют свои умения с различными источниками информации, лучше запоминают материал. Такой вид деятельности способствует развитию у учащихся самостоятельности, сплоченности, ответственности. Игровое моделирование значительно разнообразит занятие, позволяет создать доброжелательную раскованную атмосферу, лишает его обыденности и рутины, монотонности и раскрывает новые грани творчества как студента, так и педагога, позволяет совместно преодолеть трудности при овладении предметом [5].

Тематика квестов может быть самой разнообразной, а проблемные задачи могут отличаться степенью сложности («Добро пожаловать в университет», «Ростов – город воинской славы», «Известные люди вашей профессии и их достижения в различных областях»). Они могут отличаться порядком работы (описанием последовательности действий, ролей) и необходимыми ресурсами, необходимыми для выполнения задания (ссылки на Интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательными материалами (примеры, шаблоны, таблицы, инструкции, бланки), которые позволят более эффективно организовать работу над квестами. Специально организованный квест поможет расширить словарный запас студентов, усовершенствовать навыки языковой коммуникации, развить навыки перевода специальной литературы по специальности. В связи с этим эффективная интеграция квестов в процесс обучения иностранному языку возможна в тех случаях, когда веб-квест является творческой задачей, завершающим изучение какой-либо темы; сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала. Выполнение таких упражнений может или опережать работу над квестом, или осуществляться параллельно с ней.

Ценным в данной технологии является то, что квест обеспечивает переход от пассивного получения знаний к деятельностному, способствует самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению информации, разви-

тию мышления, профессиональных умений участников образовательного процесса. Именно поэтому технология «образовательный квест» является актуальным объектом современного педагогического исследования.

На наш взгляд, очевидным является использование квест-технологии в образовательном процессе, поскольку она способна обеспечить формирование основ компетентности студентов, которые закладываются через овладение необходимыми для дальнейшей деятельности знаниями, освоение способов решения проблемно познавательных задач, опыт эффективного принятия решений и достижения соответствующих целей через преодоление препятствий.

Можно сделать вывод, что квест-технология как один из двигателей современной методики преподавания заслуживает внимания преподавателей иностранного языка. Игровые элементы способствуют заинтересованности и формированию мотивации студентов к изучению иностранного языка. Участники игры учатся выходить за рамки содержания и форм представления учебного материала преподавателем; в процессе выполнения игровых заданий учащиеся (студенты) развивают свои коммуникативные способности; игровая деятельность поддерживает и способствует формированию и развитию познавательного интереса учащихся (студентов), способствует активизации их познавательной деятельности.

Технология квестов открывает огромные возможности для преподавателя, поскольку позволяет выстраивать собственную стратегию в рамках непосредственных задач текущего курса обучения, что способствует успешному усвоению учебного материала.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Деревянкина Н.П.* Международной и российский опыт разработки магистерских образовательных программ // Многоуровневое образование как пространство профессионально-личностного становления выпускника вуза. Материалы международной научно-практической интернет-конференции: В 2 частях. Ростов-на-Дону: ЮФУ, 2007.
2. *Зикерманн Г., Линдер Д.* Геймификация в бизнесе: как пробиться сквозь шум и завладеть вниманием сотрудников и клиентов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014.

3. *Калугина Ю.В., Мустафина А.Р.* Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // *Концепт*. 2015. Т. 13.
4. *Требухина Н.В., Федотова О.Д.* Коммуникативная дидактика ФРГ: (Теоретико-методологический аспект). Ростов-на-Дону: ДГТУ, 2005.
5. *Устинова Н.П.* Фонетические игры как вид образовательной технологии на занятиях со студентами технических специальностей // «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики». Материалы V международной научно-практической Интернет-конференции. Ростов-на-Дону: ДГТУ, 2018.
6. *Kapp K.M.* The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education // John Wiley & Sons. 2012. P. 336.

R E F E R E N C E S

1. *Dereviankina N.P.* International and Russian experience in the development of Master education programs // *Multilevel education as a space for professional and personal formation of a University Graduate*. Materials of the international scientific and practical Internet conference: 2 parts. Rostov-on-Don: SFedU, 2007.
2. *Zuckerman G., Linder J.* Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests. M., 2014.
3. *Kalugina Yu.V., Mustafina A.R.* Educational quest as an interactive form of teaching foreign languages // *Concept*. 2015. Vol. 13.
4. *Trebuhina N.V., Fedotova O.D.* German communicative didactics. Rostov-on-Don, 2005.
5. *Ustinova N.P.* Phonetic Games as a Kind of Educational Technology at Classes with Technical Specialties Students // *Actual Problems of Linguistics and Linguodidactics*. Materials of the V international scientific and practical Internet conference. Rostov-on-Don, 2018.
6. *Kapp K.M.* The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education // John Wiley & Sons. 2012.

6 ноября 2018 г.