

## ПЕДАГОГИКА

*Н.В. Требухина, Н.П. Устинова*

*(Донской государственный технический университет. г. Ростов-на-Дону, Россия)*

### **Квест-технология один из двигателей современной методики преподавания**

Рассматривается вопрос внедрения образовательных технологий в учебный процесс при обучении иностранным языкам. Особое внимание посвящено одному из наиболее новых направлений в организации учебного процесса геймификации, когда внедрение игровых элементов позволяет мотивировать студентов к обучению и повысить результаты обучения. Успешность применения данного направления проанализирована на примере квест-технологии. Дается определение и цель образовательного квеста. Проанализированы характерные особенности квеста как методического приема, его содержательная сторона и компоненты, основные принципы, рассмотрены практические возможности его применения на занятиях по иностранному языку. Использование на практике квест-технологии открывает огромные возможности для преподавателя, ведь инновационные технологии выступают не только источником информации, но и способствуют повышению мотивации, информативности, интенсивности и результативности образования.

Ключевые слова: геймификация, образовательный квест, квест-технология, инновационные технологии, мотивация, иностранный язык.

---

*6 ноября 2018 г.*