

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ КОММУНИКАТИВНО-КОГНИТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Сактапбергенова Макпал Уразбаевна

магистрант, Казахский Национальный педагогический университет имени Абая, Казахстан, г. Алматы

Шаяхметова Дана Бексултановна

научный руководитель, канд. пед. наук, ассоциированный профессор, Казахский Национальный педагогический университет имени Абая, Казахстан, г. Алматы

Требования ГОСО Республики Казахстан предполагает использование новых педагогических технологий, направленных на формирование коммуникативных компетенций личности учащихся. Согласно закону Республики Казахстан «Об образовании», Статья 12.

«Общеобразовательные учебные программы основного среднего образования направлены на освоение обучающимися базисных основ системы наук, формирование у них высокой культуры межличностного и межнационального общения, развитие интереса к познанию и творческих способностей, самоопределения личности и профессиональной ориентации». [1]

Сегодня иностранный язык-важнейшее средство общения представителей разных национальностей. С каждым годом растет потребность в специалистах, владеющих иностранными языками. Поэтому необходимо переосмыслить подход к обучению, чтобы основной задачей стало формирование коммуникативных навыков.

Английское слово «Quest» можно интерпретировать как «поиск» или «приключение». Квест-технологии основаны на поиске решения для конкретной цели. «Образовательный веб-квест—(web-quest)-это проблемное задание с элементами игры героев, для которого используются информационные ресурсы из сети Интернет. Они охватывают отдельную проблему, академический предмет, тему и могут быть междисциплинарными. Функция образовательных веб-заданий заключается в том, что часть или всю информацию для индивидуальной или групповой работы студентов можно найти на различных веб-сайтах. Чтобы правильно определить термин «образовательная квест—игра», обратимся к определению игры, данной в работе, «игра—это вид деятельности в условиях ситуаций, направленный на восстановление и усвоение социального опыта, при котором развивается и улучшается самоконтроль поведения». К характерным особенностям квест-игр относятся: сюжет, элементы героев игры, поиск и обнаружение предметов (объектов), забавная природа, декорации, механические и электронные устройства и эффекты [1].

Образовательный поиск-это совершенно новая форма обучения, при которой дети полностью погружаются в события, получают заряд положительных эмоций и активно занимаются деятельностью.

Они используются в образовании с 1995 года, когда Берни Додж, профессор Университета Сан-Диего, и его ученик Том Марч, преподаватель английского языка, разработали модель веб-поиска как одну из стратегий успешной интеграции Интернета в образовательный процесс. Изначально эта технология не ограничивалась поиском логического решения, но была разработана, чтобы заинтересовать ученика путем создания игрового процесса. Именно игры стали отправной точкой для развития такого направления в педагогике и методологии. Преимуществом уроков с поиском заданий является использование активных методов

обучения. Он может быть групповая или индивидуальная работа [2].

По результатам проведенной работы был осуществлен анализ ее результативности. Педагогический мониторинг заключался в определении степени выраженности основных составляющих иноязычной коммуникативной компетентности на среднем этапе общеобразовательной школы: лингвистической (владение грамматикой, фонетикой, орфографией); стратегической (преодоление всех трудностей коммуникации, ясность изложения умение работать в команде и коммуникабельность); дискурсивной (логика изложения устных и письменных текстов, интеграция результатов собственных исследований); прагматической (успешное достижение коммуникативной цели, понимание аудиторией сообщения);

При разработке квеста также следует учитывать, что в зависимости от сюжета задачи могут быть представлены следующими типами: линейный, штурмовыми, кольцевыми. Вот некоторые характеристики, которые, на наш взгляд, содержатся в значительном количестве квест-игр:

Результативность–поисковая игра направлена на достижение заранее определенного, конкретного результата.

Дискретность–квест-игра с заданиями разбита на отдельные этапы ход которых записывается и оценивается в процессе игры.

Соревновательность–квест игра обычно проходит в командах (оптимальное количество 4-6 человек), которые соревнуются между собой по скорости достижения результата или набора очков.

Ограниченность–во времени и пространстве. В правилах большинства квестовых игр предусмотрено время для выполнения задания, и во время игры запрещается покидать места, указанные в правилах.

Сюжетно-ролевой персонаж-качественная квестовая игра, отличающаяся наличием ролей, легенд и сюжетов, что отличает саму игру от соревнований в решении задач и головоломок.

Все вышесказанное позволяет сформулировать следующее определение, которое будет использоваться в дальнейшем: обучающая игра-квест-игра, основанная на сюжетах, педагогической технологии, позволяющая достичь заданной цели в конечном количестве этапов игры по заранее заданным правилам.

В своих работах Берни Додж выделяет четкую структуру веб-квеста, которая состоит из семи составляющих: Introduction(Введение), Task (Задание), Process (Выполнение), Evaluation (Оценивание), Conclusion (Заключение), Credits (Использованные материалы), Teacher Page (Комментарии для преподавателя).

Introduction - формулировка темы, описание главных ролей соучастников, план работы. Цель заключается в том, чтобы приготовить и стимулировать учащихся. Вот почему здесь важна мотивационная ценность.

Task - четкое и интересное описание проблемной задачи и представления конечного результата.

Process - точное описание главных стадий работы; руководство к действиям, полезные рекомендации по сбору информации.

Evaluation - описание критериев и параметров оценки осуществления веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки.

Conclusion - краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив текущий веб-квест.

Credits - ссылки, которые использовались для создания веб-квеста.

Teacher Page - методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать веб-квест: происхождение, цели и задачи веб-квеста; планируемые результаты, опираясь на стандарты обучения (регулятивные, индивидуальные, коммуникативные, познавательные); процесс организации над веб-квестом; необходимые ресурсы

Необходимо помнить, что использование веб-квестов и прочих интернет-задач при обучении языку требует, чтобы учащиеся обладали достаточным уровнем языковых навыков, чтобы иметь возможность работать с подлинными интернет-ресурсами. В связи с этим, эффективная интеграция веб-квестов в процесс изучения иностранного языка возможна в тех случаях, когда веб-задачи:

- является творческим заданием, завершающим изучение темы;
- сопровождается словарным запасом и упражнениями по грамматике на основе языковых материалов из аутентичных источников, используемых при поиске в Интернете. Выполнение таких упражнений может предшествовать работе над задачей или может выполняться параллельно с ней.

Следовательно, в квест-технологии как современной образовательной технологии должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит удачливость реализацию образовательных Стандартов и достижения обучающимися результатов, установленных в них. Обучающиеся в ходе работы над квестом, или созданием личного квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации.

Выполняя квест и создавая свой собственный продукт, обучающийся учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию. На успешность проведения образовательного квеста влияет множество факторов, однако если этап планирования и реализации квеста проходит удачно, то в итоге мы имеем возможность реализовать все основные цели современного образования. Конечно, квест-не единственный способ взаимодействия с учениками, однако все чаще педагоги современной школы обращают внимание на эту по-своему уникальную технологию. Ведь учитель, в зависимости от целей и содержания учебного материала, должен руководствоваться теми формами и методами обучения, которые дадут хороший результат.

Список литературы:

1. Закон Республики Казахстан от 27 июля 2007 года «Об образовании» Статья 12. «Общеобразовательные учебные программы начального, основного среднего и общего среднего образования»
2. Квест (значения) // Википедия [2015—2015] (дата обновления: 25.03.2015). - URL: <http://ru.wikipedia.org/?oldid=69566952> (дата обращения: 25.05.2015).
3. Dodge B. WebQuest Taxonomy: Taxonomy of Tasks / [Электронный ресурс] URL: <http://webquest.sdsu.edu/taxonomy.htmla> (дата обращения: 6.02.2018)