

МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ УРОКА-КВЕСТА НА ЗАНЯТИИ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

*Нуждина Ольга Юрьевна, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры английской филологии
Государственный университет просвещения
(Российская Федерация, г. Мытищи)*

Аннотация .

Данная работа представляет собой описание проведения мастер-класса по использованию урока-квеста при обучении иностранным языкам на занятиях в ВУЗе. В работе раскрывается методика проведения занятий такого типа преподавателем на факультете романо-германских языков на разных курсах, направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиль подготовки «Иностранный язык (английский язык) (немецкий или французский языки. Занятие явилось завершающим в первом семестре, проводилось в канун празднования Рождества в странах изучаемого языка. Квест был основан на элементах произведения Ч. Дикенса “A Christmas carol” («Рождественская песнь»), повторении лексики, описывающей праздничные мероприятия и атрибутику, просмотре и обсуждении видео сюжета о традиционных британских рождественских блюдах, расстановке отрывков текста соответствующей тематики в правильном порядке, а также разгадывании ребусов с зашифрованными названиями фильмов о новогоднем времени.

Данная разработка может применяться не только преподавателями ВУЗов, но и других образовательных организаций при обучении иностранным языкам.

Представленная работа является описанием практического опыта преподавателя.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение

2. Мастер-класс по использованию урока-квеста на занятии по практическому курсу речевого общения первого иностранного языка в вузе

2.1 Описание условий проведения занятия

2.2 Структура проведения занятия

2.3 Результаты урока-квеста

3. Заключение

4. Библиографический список

ВВЕДЕНИЕ

При обучении студентов наиболее распространённой формой организации работы остаётся урок, с той лишь разницей, что он пролонгирован во времени. По сути же сохраняется коллективная форма обучения с характерными особенностями, а именно, постоянным составом обучаемых, установленные временные рамки занятий, занятия согласно расписанию, а также проработка одного и того же материала.

На разных этапах преподаватель определяет цели, содержание, структуру занятия, выбирает методы обучения.

Урок-квест – это формат геймификации, который не просто развлекает учащегося, а включает его в учебный процесс за счёт игровых механик и дополнительной цели – награды. Таким образом, геймификация позволяет превратить скучное занятие в интересное и включить мотивацию учащихся.

Геймификация включает четыре основных компонента:

- **Механика:** начисление баллов, измерение прогресса, рейтинг, уровни сложности.
- **Измерение:** принцип начисления баллов. Например, за каждое правильно выполненное задание или раздел.
- **Поведение:** игровой принцип позволяет переключить учеников на получение удовольствия от процесса. Также оказывается положительное влияние на отношения учитель-ученик и ученик-ученик.
- **Награда:** получение награды в конце мотивирует участников на победу.

2. МАСТЕР-КЛАСС ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ УРОКА-КВЕСТА НА ЗАНЯТИИ ПО ПРАКТИЧЕСКОМУ КУРСУ РЕЧЕВОГО ОБЩЕНИЯ ПЕРВОГО ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В ВУЗЕ

2.1 ОПИСАНИЕ УСЛОВИЙ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ

Занятие было проведено на факультете романо-германских языков для студентов нескольких групп, участвовавших в мастер-классе (2, 3, 4 курсов), направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, профиль подготовки «Иностранный язык (английский язык) (немецкий или французский языки)». Были приглашены преподаватели факультета романо-германских языков, а также велась трансляция для учителей школ Московской области и всех желающих ознакомиться с опытом.

Занятие явилось завершающим в первом семестре, проводилось в канун празднования Рождества в странах изучаемого языка. Квест был основан на элементах произведения Ч. Дикенса “A Christmas carol” («Рождественская песнь»), повторении лексики, описывающей праздничные мероприятия и атрибутику, просмотре и обсуждении видео сюжета о традиционных британских рождественских блюдах, расстановке отрывков текста соответствующей тематики в правильном порядке, а также разгадывании ребусов с зашифрованными названиями фильмов о новогоднем времени.

2.2 СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЯ

I. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ЧАСТЬ

Взаимное приветствие и организация внимания, обозначение цели занятия. Разъяснение, что происходит в ходе урока-квеста, как начисляются «очки» и подсчитываются результаты (за верный ответ участник получает леденец, в конце квеста количество леденцов участников подсчитывается. Выигрывает участник, собравший за время квеста наибольшее количество леденцов).

II. ПРОЛОГ

1. Использование презентации: портрет писателя Ч. Дикенса без подписи и предложение определить, чьё изображение на экране. Наводящие вопросы и информация, чтобы помочь догадаться. После получения правильного ответа обязательно отмечается, почему именно этот писатель выбран для Рождественского квеста (считается, что именно Ч. Дикенс и В. Ирвинг, писатели викторианской эпохи, возрождали традиции празднования Рождества).

2. Использование презентации: слайд с 5 фактами о Ч. Дикенсе, один из которых ложный. Задача студентов – определить неверную информацию.

III. “ГЛАВА I”

Встреча с героями “Рождественской песни” Ч. Дикенса. На экране показан круг с пиктограммами, каждая из которых обозначает букву алфавита (для удобства участников это же изображение выдаётся на руки участникам). В дальнейшем участники расшифровывают имена героев произведения по типу разгадки ребусов.

После составления списка имён героев участникам предлагается по изображению на слайде определить, кто перед ними.

III. “ГЛАВА II”

Участникам предлагается повторить лексику праздничной тематики с помощью изображений на слайдах, разбора примеров, иллюстрирующих употребление тех или иных лексических единиц, угадывания названия самого популярного традиционного рождественского блюда Британии.

IV. ВИДЕО РАЗДЕЛ

Просмотр видео сюжета с участием знаменитого шеф-повара Г. Рамзи о приготовлении рождественского пудинга, который был угадан на предыдущем этапе урока.

Заполнение пропусков в рецепте на основе видео фрагмента.

V. ЭПИЛОГ

Участникам предлагается составить целую законченную историю, используя разрозненные части. Текст выдаётся на руки участникам.

VI. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Участники разгадывают ребусы, расшифровывая названия фильмов новогодней и рождественской тематики, используя подсказки на слайдах в виде пиктограмм и букв.

VI. РЕФЛЕКСИЯ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Завершающий этап занятия, на котором происходит оценивание работы, определение победителя или победителей и выдача призов.

Важно, чтобы на квесте, посвящённом празднику никто не остался без подарка, поэтому заранее были заготовлены небольшие подарки всем участникам (маленькие ёлочные игрушки).

2.3 РЕЗУЛЬТАТЫ УРОКА-КВЕСТА

Выявляются следующие преимущества урока-квеста:

- Возможность включить все четыре вида деятельности: аудирование, чтение, говорение и письмо.
- Использование данной технологии дает возможность задействовать у учащегося все органы чувств.
- В процессе выполнения заданий учащиеся погружаются в языковую среду, так как все задания даются на английском языке, но воспринимают иноязычное поле проще, так как воспринимают процесс как игру.
- Максимальная вовлечённость учащихся в процесс поиска.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В методике преподавания квест-технология находится лишь в процессе становления. Поэтому мы считаем, что дальнейшее её развитие и совершенствование даст возможность повысить уровень знания иностранных языков и доступность для каждого учащегося в процессе обучения. Помимо этого, внедрения иностранной технологии в современную систему образования позволяет говорить о новизне педагогического опыта.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук : 13.00.01 : общая педагогика, история педагогики и образования. – М., 2012. – 238с.
2. Трофимчук В. К. Как возникли квесты [Электронный ресурс] // Библиотека интерактивной литературы: [сайт]. <http://rilarliiv.ru/ifmagazincl/01.2012/history/qucst.litm>
3. March T. Web-Quests for Learning [Electronic resource] <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>