

Недосекина Елена Владимировна

учитель иностранного языка

Минина Юлия Леонидовна

учитель иностранного языка

МБОУ «ООШ №37»

г. Ленинск-Кузнецкий, Кемеровская область

КВЕСТ-ИГРЫ – СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ

Аннотация: требования ФГОС предполагают использование новых педагогических технологий, направленных на формирование коммуникативных компетенций личности учащихся. Одной из таких технологий является квест-игра. Участие в квест-играх развивает коммуникативные УУД. Это интересно и увлекательно, как отмечают авторы.

Ключевые слова: квест, компетенция, коммуникативная компетенция.

Стандарт – отражение социального заказа на образование детей со стороны семьи, общества, государства. Основа Стандарта – системно-деятельностный подход, предполагающий воспитание и развитие личности, отвечающих требованиям информационного общества. Целью обучения и воспитания является формирование и развитие компетенций или компетентностный подход, главным – личностный результат. Логика – «от успешной школы к успехам ребенка».

Компетенция в переводе с латинского языка означает круг вопросов, в которых человек хорошо осведомлен, обладает познаниями и опытом. Компетентный в определенной области человек обладает соответствующими знаниями и способностями, позволяющими ему обоснованно судить об этой области и эффективно действовать в ней.

Коммуникативная компетенция. Включает знание необходимых языков, способов взаимодействия с окружающими и удаленными людьми и событиями, навыки работы в группе, владение различными социальными ролями в коллективе. Ученик должен уметь представить себя, написать письмо, анкету,

заявление, задать вопрос, вести дискуссию и др. Для освоения данной компетенции в учебном процессе фиксируется необходимое и достаточное количество реальных объектов коммуникации и способов работы с ними для ученика каждой ступени обучения в рамках каждого изучаемого предмета или образовательной области.

Прекрасное средство формирования коммуникативных компетенций применение коммуникативных средств обучения, одним из которых является квест. «Квест» (транслит. англ. Quest – поиски, Adventure – приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Понятие «квест» в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей или заданий.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность.

Квест – проектная деятельность, основанная на синтезе проектного метода и игровых технологий, заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой. Она может иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты.

Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации. При этом для достижения цели могут быть использованы ресурсы территории, в границах которой происходит перемещение, информационные ресурсы.

Образовательный квест – современная интерактивная технология. Развитие компьютерных технологий, особенно Интернет-технологий, даёт мощный импульс развития всему человечеству. Одной из таких технологий является технология «веб-квест». Использование урока-квеста как новой информационной технологии может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогические цели как: развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации (например, за счет использования компьютерных игр, ориентированных на оптимизацию деятельности по принятию решения).

Список литературы

1. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ruirina.ru/2017/09/ObrazovatelniKvest>
2. Квест-технология в образовании и воспитании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://fb.ru/article/248308/kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy>
3. Использование технологии квест как интерактивной образовательной среды для активизации учебной деятельности обучающихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/obrazovatelny-kvest.html>
4. Квест как современная педагогическая технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-1541586.html>

5. [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
https://aneks.center/index.php/events/workshops/1141-Pedagogicheskie_trendy_-_2019 (дата обращения: 24.12.2018).