

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР И ВЕБ-КВЕСТОВ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

В данной статье рассматриваются два современных метода, которые используются при обучении иностранному языку: веб-квесты и деловая игра. Описывается их структура, компоненты и значимость в учебном процессе. Отмечая огромный дидактический потенциал веб-квестов, автор кратко останавливается на истории их возникновения и возможности их применения в обучении иностранному языку. Перечисляются основные компетенции, которые формируются благодаря применению данной технологии

К л ю ч е в ы е с л о в а: веб-квест; деловая игра; значимость; компоненты; структура; ситуация.

This article examines two modern methods of teaching a foreign language: web-quests and business games. Their structure, components, and significance in the educational process are described. Making special references to educational potential of web-quests the author tells about the history of web-quests origin and the possibilities of their application in foreign language teaching. The main competences to be formed through application of this technology are briefly described.

К e y w o r d s: web-quest; business game; significance; components; structure; situation.

Цели образования все больше заставляют выбирать учебные методы и формы организации работы на уроках иностранного языка, которые развивают умение учиться: использовать разнообразные информационные источники, находить необходимую, полезную информацию, запоминать, решать.

Одной из основных целей в современной системе обучения иностранному языку является формирование иноязычной коммуникативной компетенции учащихся. Это дает человеку возможность получать, анализировать, передавать информацию, а также получать ответ на многочисленные вопросы. В формировании иноязычной коммуникативной компетенции огромную роль играет применение информационно-коммуникационных технологий на уроках иностранного языка, так как образование XXI в. невозможно представить без компьютерных средств в эпоху информационного развития нашего общества.

Широкое разнообразие компьютерных учебных материалов позволяет внедрять информационно-коммуникационные технологии в различные формы обучения: дистанционную, комбинированную, аудиторную, а также внеаудиторную. Из года в год учащиеся все больше времени посвящают Интернету, следовательно, задача учителя (преподавателя) – использовать ресурсы Интернета для обучения иностранному языку.

Рассмотрим использование **веб-квестов** на уроках иностранного языка.

«Квест (Quest) – целенаправленный продолжительный поиск, который связан с игрой или определенными приключениями. Веб-квест (web-quest) – представляет задание с элементами определенной ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб-квест может представлять собой мини-проект, который основан на поиске определенной информации в Интернете. Создателями веб-квеста могут быть как учитель, так и ученик в зависимости от целей, которые они желают достигнуть. Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Берни Додж и Том Марч» [1, с. 45].

Основными причинами использования веб-квестов на уроках иностранного языка являются легкий способ включения Интернета в сам учебный процесс, при этом не требуется особых технических знаний учащихся; сам квест может выполняться как индивидуально, так и в групповой форме работы.

При работе с веб-квестом развиваются такие компетенции, как:

- работа в команде (планирование, распределение ролей, взаимопомощь, взаимоконтроль);
- самообучение и самоорганизация;
- умение находить несколько способов решения проблемной ситуации, обосновывать свой выбор;
- навык публичных выступлений (проведение предзащиты и защиты проектов с выступлениями, дискуссиями);
- использование различных информационных технологий для решения поставленных профессиональных задач.

Веб-квест имеет определенную **с т р у к т у р у**.

1. **Введение** – описывается краткое содержание веб-квеста. Формулировка темы, описание главных ролей участников, составление плана. Цель данного этапа – подготовить и мотивировать учащихся.

2. **Задание** – формулируется задача и описывается, в какой форме представляется конечный результат квеста. Задание должно быть проблемным, четко сформулированным, иметь познавательную ценность.

3. **Порядок работы и необходимые ресурсы** – описываются правильная последовательность действий, ролей, ресурсов, которые необходимо для выполнения поставленных задач. Это ссылки на интернет-ресурсы, литературу, а также используемые вспомогательные материалы: инструкции, примеры, схемы, таблицы, которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестами.

4. **Оценка** – описание критериев и параметров оценки выполнения квестов, которые обычно представляются в виде бланка оценки. Следует отметить, что сами критерии оценки зависят от учебных задач, которые решаются в ходе веб-квеста. Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, а также возможность изменения результатов работы.

5. **Заключение** – краткое описание того, чему учащиеся смогут научиться, выполнив определенный веб-квест. Здесь должна обязательно прослеживаться взаимосвязь с введением.

**6. Используемые материалы** – это указание ссылок на ресурсы, которые используются для создания веб-квеста.

**7. Комментарии для преподавателя** – методические рекомендации для преподавателей, которые будут использовать данный веб-квест [2, с. 67].

Данная структура веб-квеста является основной. Ее при необходимости можно изменить, но в каждом образовательном квесте должны обязательно присутствовать четыре элемента, а именно: введение, задание, выполнение и оценивание.

Интеграция веб-квестов в сам процесс обучения иностранному языку будет эффективна только в тех случаях, когда веб-квест является творческим заданием и подводит итоги изучения определенной темы.

Квесты способствуют развитию умений сравнивать, анализировать, развивают критическое мышление. Тем самым у учащихся повышается мотивация, они воспринимают определенное задание как полезное, что, в свою очередь, ведет к повышению эффективности самого процесса обучения.

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный процесс, а также тему, так и быть межпредметными. В связи с этим Б. Додж выделяет три принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.

3. По типу заданий, которые выполняют учащиеся: пересказ, загадки, решение спорных проблем, творческие, самопознание.

Веб-квест это интерактивная учебная деятельность, которая включает в себя три элемента, которые отличают ее от простого поиска информации в Интернете:

1. Наличие проблемы, которую нужно решать.

2. Поиск информации по проблеме, который осуществляется в Интернете самой группой учащихся. Каждый из членов группы имеет четко определенную роль и вносит вклад в решение проблемы в соответствии со своей ролью.

3. Решение проблемы достигается путем ведения переговоров и достижения согласия всеми участниками проекта [3].

Так как веб-квест является комплексным заданием, то оценка его выполнения должна в первую очередь основываться на критериях, которые ориентированы на тип проблемного задания, а также форму представления результата.

Создатель метода веб-квеста Б. Додж рекомендует использовать от четырех до восьми критериев, которые могут включать оценку устного выступления; навыков работы в микрогруппе; мультимедийной презентации; письменного текста; оригинальности работы.

Тематика веб-квестов может быть разнообразной, задания могут отличаться степенью сложности: от простого к сложному. Б. Додж выделяет следующие виды заданий для веб-квестов:

- *аналитическая задача* – это поиск и систематизация определенной информации;

- *творческие задания* – выполнение творческой работы в определенном жанре: сочинение стихотворения, пьесы, песни и др.;
- *научные исследования* – изучение различных явлений, фактов, открытий;
- *пересказ* – демонстрация понимания самой темы: создание презентации, рассказа, плаката.

Таким образом, данный вид работы способствует качественному повышению эффективности самого процесса обучения, формированию информационно-коммуникативной компетенции учащихся, умения проектировать, а также анализировать свою собственную деятельность и нести ответственность за выполненную работу, развивает умение работать самостоятельно и в группах.

Рассмотрим еще один метод повышения коммуникативной активности учащихся. **Деловая игра** является одним из современных методов обучения иностранному языку для активизации навыков говорения. При использовании данного метода на уроке сам процесс обучения происходит в одном ключе активного взаимодействия учащихся. При этом каждый учащийся принимает на себя определенные роли и функции в соответствии с поставленной задачей.

Целью деловой игры является обучение детей создавать последовательные, монологические высказывания с опорой на предложенные образцы, а на последующем этапе (без использования опоры) – для активизации навыков говорения. Также деловая игра помогает:

- снять языковой барьер учащихся при коммуникации;
- овладеть иностранным языком как средством профессионального общения;
- активизировать навыки свободного говорения на иностранном языке;
- изучить разнообразные аспекты профессиональной деятельности, путем моделирования ситуации с помощью использования правил поведения самих учащихся.

Деловая игра, а также ее элементы в процессе овладения учебным материалом и его закрепления позволяют более осознанно и точно усвоить специфику его использования в речи учащихся. Именно в процессе игры осуществляется произвольное запоминание информации. Деловые игры развивают и совершенствуют у учащихся речемыслительную деятельность. Они способствуют появлению желания общаться на иностранном языке не только на уроках, но и во внеурочное время. Таким образом, при использовании деловой игры у учащихся формируется внутренний мотив к изучению и совершенствованию навыков владения иностранным языком. Деловая игра также помогает решать ряд воспитательных задач: принятие альтернативных точек зрения, освоение профессионально ориентированных социальных ролей. Деловые игры выполняют следующие методические задачи: создание психологической готовности учащихся к речевому общению; тренировка учащихся в выборе необходимой деятельности на уроке.

В деловой игре выделяют три основных компонента:

1. Действующими лицами являются учащиеся, которые организуют одну или несколько команд и выполняют индивидуальные или командные роли. Подбор ролей должен быть организован таким образом, чтобы формировать у учащихся активную жизненную позицию, а также самые лучшие человеческие качества.

2. Исходная ситуация представляет собой сам способ организации игры. При создании ситуации в первую очередь необходимо учитывать обстоятельства как реальной действительности, так и сами взаимоотношения участников в процессе общения. Следует выделить компоненты самой ситуации: 1) субъект; 2) объект (предмет разговора); 3) отношение субъекта к предмету разговора; 4) условия речевого акта.

3. Ролевые действия, которые выполняют учащиеся, исполняя роль. Следует отметить, что ролевые действия тесно связаны с ролью, которая определяет различие интересов участников деловой игры и их побудительных стимулов, а также составляют основную, неделимую единицу деловой игры.

Выделяют основные требования, которые предъявляют к деловой игре:

1. Необходимость постоянно стимулировать мотивацию к учению, вызывать у учащихся интерес и желание отлично выполнить задание; стараться проводить игру на основе ситуации, которая будет соответствовать реальной ситуации общения.

2. Необходимость качественной подготовки содержания и формы деловой игры.

3. Создавать творческую, доброжелательную атмосферу, которая вызывает у школьников чувство радости и удовлетворения.

4. Активно использовать языковой материал, который необходимо отработать в процессе деловой игры.

5. Умение учителя установить контакт с учащимися. Не следует прерывать их в процессе игры. Исправления ошибок необходимо делать в конце урока.

Деловая игра – это метод и форма обучения, в которой моделируется предметный и социальный аспекты содержания профессиональной деятельности. Деловая игра всегда предназначена для обработки учащимися профессиональных умений и навыков.

Следует отметить, что деловая игра и веб-квесты – это активные методы обучения, которые способствуют активизации мышления и поведения, обеспечивающих высокую степень вовлеченности обучаемых в учебный процесс, и обязательно предполагают взаимодействие учащихся между собой. Данные технологии способствуют раскрытию творческого потенциала не только учащихся, но и учителя, побуждая его совершенствовать свое педагогическое мастерство, создавать свой неповторимый, индивидуальный стиль работы.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Подласый, И. П.* Продуктивная педагогика : книга для учителя / И. П. Подласый. – М. : Народное образование, 2003. – 494 с.
2. *Щукин, А. Н.* Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам : учеб. пособие / А. Н. Щукин. – М. : Филоматис, 2010. – 188 с.
3. Введение в технологию веб-квест [Electronic resource]. – Mode of access : <http://www.surviki.ru/wiki/index.php>. – Date of access : 15.09.2019.