**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности для творческого мышления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. Современная система образования дает учителям ориентир на использование новых педагогических технологий на уроках иностранного языка, организацию занятий в увлекательной и интерактивной форме, что позволяет сделать их максимально эффективными и продуктивными для всех учеников.

Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия, обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций [Пешня 2005: 10].

Интерактивные технологии, примененные на уроках английского языка, способствуют оптимизации учебно-познавательной деятельности учащихся, их творческому взаимодействию, а также помогают формировать навыки командной работы, адаптации учащихся к быстро меняющимся условиям, развивать гибкость мышления.

Особенно хорошо интерактивные формы сочетаются в квест-технологии, или как его еще называют образовательный квест, который чаще всего пользуется популярностью у детей и взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

На современном этапе понятие «квест» (англ. «quest» – поиск, игра-загадка) обозначает разного рода онлайн и офлайн игры, организованные в виртуальном или реальном пространстве. Такая своеобразная форма игровой деятельности, как квест, требует от участников решения поставленных задач и достижения конечной цели [Ставицкая 2008: 4].

В педагогике под образовательным квестом понимается современная технология, реализующая образовательные задачи. Она отличается от традиционного формата организации учебной деятельности элементами сюжета, ролевой игры, которая связана с поиском определенных мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории, а также информационные ресурсы [Осяк и др. 2015: 3].

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как внутри школы, так и вне ее, также возможны смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, сюжет, и опережающее задание - легенда.

Новый этап в обучении иностранным языкам определяется использованием информационно-коммуникационных технологий, открывающих перед учителем всё больше возможностей для формирования высокой учебной мотивации учащихся, а также активизации их самостоятельной работы. Организация учебной деятельности с применением информационных технологий тесно связана с использованием Интернет-ресурсов. Эффективность обучения иностранным языкам на данном этапе достигается за счет методически грамотно построенной работы учащихся с ресурсами сети, благодаря которым у обучающихся происходит формирование иноязычной коммуникативной компетенции, что, в свою очередь, является основной целью уроков по иностранному языку, согласно ФГОС [Канцур 2020: 92].

Возможные к применению технологии проведения квестов разнообразны: квест-путешествие по классам, квест на основе презентации, квест-кругосветка (по станциям) в классе, проектная и исследовательская деятельность, геймифицированные игры с применением интерактивной доски или настольной игры и т.д. Существуют следующие сервисы для создания квестов: AXMA Story Maker, Квестодел, Genial.ly, Joyteka, Zunal, QuizWhizzer, Surprise Me и другие.

Результатами успешного применения квест технологии на уроке можно считать стимулирование самостоятельной, а также групповой работы учащихся, активизация их творческих способностей, развитие критического мышления [Лечкина 2015: 13]. Это еще раз подчеркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества [Salamatina, Strebkova 2016: 6].

Было проведено исследование, подтверждающее эффективность квест-технологии при обучении иностранному языку. Была разработана серия квест-уроков, нацеленных на отработку модуля “World animals” учебника Spotlight в 5 классе. В начале исследования двум группам учащихся был дан тест на определение уровня знаний (placement test), включающий лексические единицы на тему “Animals” и базовые грамматические структуры. Последующие уроки проводились с использованием квест-технологии у первой группы, другая же занималась в обычном формате, по учебнику. Были проведены квесты по станциям с использованием раздаточных материалов, разработанных на сервисе Квестодел; сюжетные квесты и квесты-презентации, созданные с помощью сервиса Genially и программы Power Point. В ходе квест-уроков ученики отрабатывали лексику, грамматику, чтение и говорение. У учащихся создавалась высокая мотивация к выполнению заданий, получая за это очки. В конце исследования было проведено тестирование для обеих групп учащихся, по итогам которого можно установить, что ученики, занимающиеся по квест-технологии, лучше усвоили материал, так как получили высокие оценки за тест.

Таким образом, несмотря на тот факт, что обучение в ходе квеста происходит непринужденно, учащиеся добиваются высоких результатов при совместном решении поставленных задач. Так, участие в квест игре предоставляет возможность приобрести практические знания, умения и навыки, а также ценный опыт работы в команде.

**Список литературы**

1. Канцур А. Г., Бурдина К. А. Веб-квест как средство развития предметных и метапредметных умений в обучении английскому языку // проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. - 2020. – С. 91-98.

2. Лечкина Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. - 2015. – С. 12-14.

3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. - 2015. – С. 157-157.

4. Пешня И.С. Интерактивные технологии обучения как средство развития профессиональной компетентности курсанта военизированного вуза: автореф. дис. канд. пед. наук. – Иркутск, 2005. – 20 с.

5. Ставицкая М.И. Рекомендации по планированию методической работы с учителями дефектологами, учителями классов интегрированного обучения в 2008/2009, 2009/2010 учебных годах. – Витебск, 2008. – 22 с.

6. Salamatina, I., Strebkova, Zh. Developing social and cultural awareness in foreign language teaching / I. Salamatina, Zh. Strebkova // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2016. – №3. – С. 89-92.