

Муниципальное казенное учреждение
«Центр комплексного обслуживания и методического обеспечения
учреждений образования города Пензы»

Городской фестиваль рефлексивных эссе

«Я-учитель иностранного языка:

Ретроспектива учебного года»

Автор: Суворова Валерия Олеговна,
учитель английского языка
МБОУ СОШ №65/23 г. Пензы

Пенза

2022 г.

МЕЖКУЛЬТУРНОЕ ОБЩЕНИЕ: МИССИЯ ВЫПОЛНИМА.

*Суворова В.О.,
учитель английского языка
МБОУ СОШ №65/23 г. Пензы*

Keep calm and create.

Я – учитель английского языка! А что это значит - учитель? Значит, я учу ... учу моих учеников общаться на иностранном языке. Говоря строгим методическим языком, я «готовлю обучающихся к межкультурному общению на базе усвоения культуроведческих знаний и особенностей речевого и неречевого поведения». Однако, в условиях «отрыва от языковой среды» добиться желаемых результатов весьма проблематично: необходимо выйти за пределы урока и создать особые условия для погружения обучающихся в языковую среду. Чтобы результат педагогических усилий порадовал, важно выбрать правильный формат обучения, отвечающий сегодняшним вызовам времени. Каковы же они? В условиях быстро развивающихся технологий и невероятного потока информации человеку важно уметь грамотно осуществлять поиск и отбор информации из разных источников, умело решать нестандартные жизненные задачи с опорой на собственный опыт и в сотрудничестве с окружающими людьми – на основе взаимоуважения и паритета.

Очевидно, что наиболее востребованными сегодня становятся интерактивные формы обучения, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса, активизировать их познавательную самостоятельность и реализовывать их творческие способности. Квест-технология, на мой взгляд, – это лучший инструмент познания и творчества для учеников всех возрастных групп. По своей сути, образовательный квест – это приключенческая игра, в ходе которой необходимо выполнять задания, чтобы двигаться к намеченной цели. Современные исследования по данному вопросу показывают, что квест имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, четкие правила и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений по заданной теме.

Виды заданий для проведения образовательного квеста могут быть различными: решение головоломки или шарады, проведение опыта или языкового исследования, сочинение рассказа или написание стихотворения, оформление плаката или презентации, создание поделки или коллажа, съемка видеоролика или озвучивание готового видеоряда.

На протяжении нескольких лет я активно применяю квест-технологии во внеурочной деятельности, разрабатывала и проводила игровые мероприятия на уровне школы и города, поэтому хорошо понимаю, насколько это трудоемкая задача для учителя. **The mission is hardly possible!** Одному педагогу справиться с подобной миссией сложно – разумнее сформировать команду единомышленников, которые смогут объединить усилия и организовать увлекательные образовательные мероприятия для своих учеников. Поэтому, узнав о возможности участия в городском сетевом проекте «Вокруг света за 80 дней», я с удовольствием откликнулась. Приведу выдержки из Положения: «Цель проекта – повышение качества образования через сетевое взаимодействие учителей иностранных языков в интересах развития личности обучающихся и их познавательных и творческих способностей... Название проекта имеет отсылку к одноименной книге Жюль Верна. По сюжету романа главные герои должны успеть объехать весь мир за 80 дней. Во время путешествия они сталкиваются с разными трудностями, в том числе языковыми, культурными и временными. Прошло уже 150 лет с момента написания книги, но современный путешественник по-прежнему сталкивается с подобными препятствиями: незнание культурных особенностей чужой страны может привести к полному непониманию, отсутствие языковой практики создать проблемы при общении с местными жителями; а умение планировать и распределять своё время является одним из важнейших навыков 21 века... Разрабатываемые в рамках данного проекта веб-квесты - это площадки для погружения обучающихся в историю и культуру стран изучаемого языка...». **Sounds awesome!**

Я выступила модератором квест-игры «Вокруг света за 80 дней: в фокусе англоговорящие страны» для обучающихся 3-4 классов. Задания квеста

разрабатывались по принципу включения всех органов чувств (зрение, слух, осязание), что позволило младшим школьникам составить более полное и многогранное представление об атмосфере страны изучаемого языка. Наш веб-квест был разработан с помощью сервиса Google-форма и состоял из 6 заданий: решение ребуса, чтение стихотворения под самостоятельно воспроизводимый ритмический рисунок, исполнение детской песни в формате караоке, создание поделки по описанию из текста, работа с инфографикой и заполнение информационной карты (factfile) загаданной страны изучаемого языка. В квест-игре приняло участие 15 команд общеобразовательных учреждений города Пензы. И руководители команд-участниц, и сами ученики высоко оценили уровень подготовки и проведения мероприятия. Однако, чтобы получить столь высокий отклик, нам – разработчикам квеста – нужно было учесть множество нюансов и решить не одну проблему организационного и технологического характера.

Первой проблемой, с которой мы столкнулись, стал отбор содержания. В соответствии с темой квеста нужно было определиться с выбором страны, которой будет посвящено мероприятие. Из целого списка стран изучаемого языка была выбрана Канада, так как история и культура этой страны не рассматриваются в программе начальной школы. Таким образом нам удалось сохранить интригу и новизну информации для учеников разного уровня обученности.

Вторая проблема – выбор видов заданий. Учитывая возрастные особенности младших школьников, мы определили поисковую и творческую деятельность в качестве приоритетных. Отсюда появились такие испытания, как решение ребусов, исполнение песни, создание поделки из пластилина и инфографика, то есть информация в картинках.

Третья проблема – поиск информации и стиль её изложения для составления подсказок. Каждое испытание сопровождалось подсказкой, собрав которые участники получали ответ на ключевой вопрос игры.

Четвертая проблема – сбор и оценивание творческих заданий. Фото- и видеоматериалы, подготовленные командами-участницами во время квеста,

было решено присылать в мессенджер Viber одному из экспертов. Чтобы участникам и их руководителям было легче выполнять задания, мы разработали подробную инструкцию, в которой указали процедуру проведения квест-игры и критерии оценивания каждого задания открытого типа.

Что дало мне участие в организации и проведении городской квест-игры? Во-первых, огромный опыт работы в команде, да, да, в команде. Умения планировать свои действия и прогнозировать предполагаемый результат, распределять зоны ответственности и совместно решать возникающие проблемы – это залог успешной работы в команде. Рада, что нам с коллегами это удалось.

Во-вторых, я открыла для себя новые онлайн-сервисы, такие как «Генератор ребусов» (<https://rebuskids.ru>) и «Конструктор инфографики» (<https://creately.com/ru/lp/>).

В-третьих, я и мои коллеги ещё раз убедились, что ученики начальных классов – очень творческие, активные и любознательные. Мы увидели не только интеллектуальный потенциал наших маленьких участников, но и их творческую хватку, умение работать в команде. Участие в веб-квесте позволило им проявить смекалку, развить память и внимание, а также свои аналитические способности и коммуникативные качества. Работая в командах, младшие школьники учились договариваться друг с другом, распределять обязанности, переживать друг за друга и за общее дело.

Попробовав свои силы в качестве модератора квест-игры для младших школьников, я решила собрать команду своих учеников для участия в квест-игре «Вокруг света за 80 дней: космос зовет!» и не пожалела: мои воспитанники были в восторге от нестандартного формата заданий, с удовольствием погрузились в легенду игры и результативно прошли все испытания, став призерами! Испытав на собственном опыте, я могу уверенно сказать, что любые начинания становятся успешными, если работаешь в команде единомышленников. **It is worth doing!**