

Таким образом, необходимость трансдисциплинарного образования связана со становлением транзитивного общества, что побуждает важность формирования у будущих педагогов готовности работать в условиях постоянных изменений и неопределенности. При проектировании трансдисциплинарного образования необходимо определить его содержание с позиций его структурирования и наполнения с учетом современных требований рынка труда и имеющихся нормативно-правовых документов. Содержание трансдисциплинарного образования будущих педагогов в вузе имеет блочно-модульную организацию (общепрофессиональный (инвариантный) блок (единый для всех профессиональных групп), вариативно-профессиональный) и включает общеразвивающий, профессионального-биографический, командно-технологический, инновационно-проектный и практико-апробационный модули.

Список литературы

1. Хартия трансдисциплинарности : принята на Первом Всемирном конгрессе по трансдисциплинарности, Конvento да Аррабида, Португалия, 2-7 нояб. 1994 г. – URL: <http://www.td-science.ru/images/kart/kritik1.pdf> (дата обращения: 17.03.2020). – Текст : электронный.
2. Крежевских О.В. Выявление компетенции мультипрофессионального командообразования у студентов и ее влияния на эффективность командного взаимодействия / Крежевских О.В., Кариев А.Д. // Интеграция образования. – 2022. Т. 26. – № 1 (106). – С. 93-110.
3. Киященко, Л.П. Философия трансдисциплинарности / Л.П. Киященко, В.И. Моисеев. – М. : ИФРАН, 2009. – 205 с. – Текст : непосредственный.

УДК 372.881.1

Л. Е. Кузнецова, Э. Мамитова
L. E. Kuznetsova, E. Mamitova
*ФГАОУ ВО «Российский государственный
профессионально-педагогический университет», Екатеринбург*
Russian state vocational pedagogical university, Ekaterinburg
lidusha3112@yandex.ru, mamitovva@gmail.com

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

QUEST TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS

Аннотация. Квест-технологии позволяют индивидуализировать процесс обучения и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений. В статье представлено определение квест-технологий, определено значение данного вида технологий в обучении иностранному языку.

Abstract. Quest technologies allow to individualize the learning process and create the best conditions for the development and self-realization of participants in educational relations. The article presents the definition of quest technologies, defines the importance of this type of technology in teaching a foreign language.

Ключевые слова: образовательный квест, квест-технологии, игра, индивидуализация образования, интерактивность.

Keywords: educational quest, quest technologies, game, individualization of education, interactivity.

Иностранный язык как единственное из средств общения и изучения окружающего мира выполняет особенную роль в образовании, так как успех в подготовке учеников иностранному языку направлен на создание учебно-познавательной мотивации. Лишь определенное отношение к обучению и наличие определённого уровня сформированности учебно-познавательных мотивов обеспечит усвоение представленного учебного материала.

Любые мероприятия, проводимые на регулярной основе, приобретают характер «обязательных», что неблагоприятно отражается на активности учащихся, их желании добровольно участвовать в данных мероприятиях. Нужно найти такой вид активности,

который окажется интересным и привлекательным для учащихся без дополнительных усилий со стороны педагогического коллектива и, при этом, будет нести определенную образовательную информационную нагрузку. Также нужно найти такой формат мероприятия, который не будет перегружать учащихся, отвлекать от основного образовательного процесса [3].

Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Наиболее популярными становятся интерактивные формы, позволяющие вовлечь всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, навыки и умения в практической деятельности. Одной из таких современных технологий является квест-технология.

Квест-технология – это дидактическая игра с комплексным сюжетом, которая может использоваться для изучения грамматики, обучения письму, чтению, аудированию, а также на лингвистических и культурологических занятиях.

Каждый урок-квест представляет собой целую систему отдельных задач, которые логически связаны между собой и составляют путь к достижению конечной цели. Ученикам нужно пройти все задания по порядку, чтобы завершить квест. Они должны применять уже имеющиеся знания в новых контекстах, что помогает им лучше запомнить материал и применить его в будущем.

В процессе выполнения квеста учащиеся активно взаимодействуют между собой и с преподавателем. Они обмениваются информацией, анализируют и интерпретируют текст, решают задачи и развивают критическое мышление. Кроме того, квест может включать элементы игры в ролевых играх, что позволяет ученикам расширить свои социальные навыки и научиться работать в команде.

Таким образом, квест – это эффективный способ обучения языку, который не только развивает знания учеников, но и увлекает их процессом изучения. Он позволяет студентам учиться, не чувствуя себя обремененными и вынужденными, а скорее, будучи заинтересованными и мотивированными к достижению цели.

Образовательный квест позволяет учащимся не только получить теоретические знания, но и научиться их применять на практике. Игра является отличным способом усвоения материала, так как она обеспечивает исследовательскую и познавательную деятельность участников.

Кроме того, в ходе образовательного квеста учащиеся могут развивать разнообразные личностные качества, такие как:

- коммуникативные навыки, так как игра предполагает совместную работу и общение между участниками;
- критическое мышление, так как игроки должны анализировать задания и искать решения, используя свой жизненный опыт и знания;
- самоорганизацию и управление временем, так как участники должны справиться с заданиями в рамках заданного времени;
- умение работать в команде, так как игроки должны объединяться и действовать сообща в рамках игры.

Образовательный квест способствует динамичному и увлекательному процессу обучения, что делает его интересным и эффективным методом формирования знаний и культуры учащихся [4].

Квест-технологии позволяют индивидуализировать процесс обучения и создать наилучшие условия для развития и самореализации участников образовательных отношений. Это методика, которая активно используется в образовательном процессе, так как позволяет снять многие барьеры, связанные с традиционными формами обучения [1].

В ходе игры, учащиеся имеют равные права и возможности, что помогает снять страх критики и создать атмосферу взаимного уважения и поддержки. Кроме того, квест-технологии могут помочь формированию познавательного интереса учащихся к различным аспектам общения, так как игра предлагает решать разнообразные задания,

требующие разного уровня знаний и навыков, а также увлекательны и нестандартные формы работы.

Можно сделать вывод, что преимущества квестов в изучении иностранных языков заключаются в том, что они позволяют совместить несколько интерактивных подходов. Так, проведение занятий в соревновательном режиме стимулирует у учащихся контролируемую спонтанность мышления, гибкость и адаптацию в учебном коллективе. Кроме того, использование квестов в процессе изучения языков позволяет сформировать целостный дидактический конструкт, в состав которого войдут оригинальная учебная форма, содержание и методы обучения и оценивания. Преподаватель может дистанционно управлять учебно-поисковой работой учащихся, направлять их и помогать им, предоставляя информационные ресурсы. Участники квеста учатся использовать информационную среду и осваивают методы поисковой работы. Одновременно задействуются игровые, проблемные, интерактивные и командные методы обучения [2].

Список литературы

1. Лепетан Я.А., Использование квест-технологий как средства развития творческих способностей в процессе обучения иноязычному говорению. 2022. С.2-6.
2. Ташева У.Т. Геймификация изучения языков посредством проведения квестов / Текст научной статьи по специальности «Науки об образовании». 2020. С.75-76.
3. Юрманова Ю.А., Квест как средство повышения заинтересованности в изучении иностранного языка. 2010. Текст: электронный// <https://zhurnalpedagog.ru/servisy/publik/publ?id=9698>.
4. Stieglitz, S. Gamification: using game elements in serious contexts / S. Stieglitz, C. Lattemann, S. Robra-Bissantz. —New York: Springer, 2017. — 163 p.

УДК 378.14

Л. В. Львов

L. V. Lvov

ЧОУ ВО «Международный Институт Дизайна и Сервиса», Челябинск
International Institute of Design and Service, Chelyabinsk
l.lvov@bk.ru

РАЗВИТИЕ УНИВЕРСАЛИЗМА ОБУЧАЮЩИХСЯ В МЕГАПРОЕКТЕ ПРИ РЕШЕНИИ ИННОВАЦИОННОГО ПРОЕКТНО-РЕФЛЕКСИВНОГО ЗАДАНИЯ

THE DEVELOPMENT OF UNIVERSALITY TAKES PLACE IN A MEGAPROJECT WITH THE ROOTING OF AN INNOVATIVE PROJECT-A REFLEXIVE TASK

Аннотация. В статье рассматривается проблема развития универсализма как средства развития человеческого потенциала в процессе обучения в мегапроекте. Выдвигается предположение о том, что решение проблемы повышения уровня сформированности универсальных компетенций как реализация человеческого потенциала может быть начато уже на первом курсе при освоении специальной учебной дисциплины – «Общая управленческая подготовка». Утверждается, что одной из форм организации обучения может быть мегапроект, а средством инновационное проектно-рефлексивное задание при участии всех студентов вне зависимости от направления профессиональной подготовки.

Annotation. The article deals with the problem of universalism development as a means of human potential development in the learning process in a megaproject. It is suggested that the solution of the problem of increasing the level of formation of universal competencies as the realization of human potential can be started already in the first year when mastering a special academic discipline – "General management training". It is argued that one of the forms of training organization can be a megaproject, and the means is an innovative project-reflective task with the participation of all students, regardless of the direction of professional training.

Ключевые слова: универсализм, универсальные компетенции, мегапроект «умный город», человеческий потенциал, общая управленческая подготовка, проектно-аналитическая сессия, проектно-рефлексивное задание.

Keywords: universalism, universal competencies, smart city megaproject, human potential, general management training, design and analytical session, design and reflexive task.