

ментами таких методов, как брейн-ринг, конкурс представителей (капитанов), устный опрос.

После завершения вводной части, представления цели занятия, его значимости в дальнейшей практической деятельности учебная группа была разделена на три равных подгруппы. Если преподаватель работает в учебной группе впервые или недостаточно изучил обучающихся, целесообразно данный организационный момент доверить командиру группы и командирам отделений, которые в порядке очередности набирают в свои подгруппы курсантов. Следует обозначить, что по окончании занятия каждой подгруппе в зависимости от результата выставляются отметки «отлично», «хорошо» или «удовлетворительно».

В целях актуализации опорных знаний по ранее изученным темам по правилам брейн-ринга проводится устный опрос. Вопросы задаются таким образом, чтобы учащиеся могли ответить одним предложением. Последовательность вопросов позволяет поэтапно раскрыть содержание темы. Команда, представители которой первые подняли руку, отвечает на вопрос. Если же ответ неверный, право ответа переходит двум другим подгруппам. За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу, если же ответ был неполным и учащиеся двух других подгрупп смогли дополнить отвечающего, то за это их команды получают по 0,5 балла. Таким образом преподаватель проверяет подготовку курсантов по предыдущей рассматриваемой теме, а также выполнение задания на самостоятельную подготовку.

После актуализации опорных знаний начинается непосредственное обсуждение подлежащих рассмотрению учебных вопросов. На поставленные вопросы представителям подгрупп надлежит отвечать полно и развернуто. Так же, как и при актуализации опорных знаний, отвечает на поставленный вопрос представитель той подгруппы, капитан которой первым поднял руку. С целью сохранения интриги, игровой атмосферы и мотивации взять реванш целесообразно выносимые на семинарское занятие 3–4 вопроса разделить на 6–8 подвопросов. За правильный и полный ответ отвечающей команде начисляется 5 баллов. Если же ответ не полон, то у двух подгрупп имеется возможность дополнить отвечающего и таким образом забрать несколько баллов из максимальных 5, предусмотренных за вопрос.

Одним из этапов основной игровой части семинарского занятия является конкурс представителей (капитанов). От каждой команды делегируется наиболее теоретически подготовленный курсант. Данным представителям задаются вопросы, на которые они должны дать максимально полные и развернутые ответы, продемонстрировать элементы защиты на предоставленных документах, выявить и указать призна-

ки подделки, способы выявления внесенных изменений. За выполнение указанных заданий начисляются баллы.

По окончании рассмотрения учебных вопросов определяется подгруппа-победитель, набравшая наибольшее количество баллов. Курсанты подгруппы-победителя получают отметку «отлично», курсанты подгруппы, занявшей второе место, получают отметку «хорошо», последняя же подгруппа получает отметку «удовлетворительно». Для уточнения выставляемых отметок курсантам всех трех подгрупп предлагается определить наиболее активных курсантов в подгруппах-соперниках, при этом их ответы должны быть аргументированы, с пояснениями и примерами. Если мнение преподавателя совпадает с мнением курсантов, то указанные курсанты получают отметку на балл выше, чем средний по подгруппе. В конце занятий преподаватель выставляет отметки.

Как показал последующий контроль знаний обучающихся, абсолютное большинство курсантов успешно усвоили предложенный учебный материал.

С точки зрения педагогики игра привлекает к себе внимание как одна из самых ярких интеллектуальных технологий. В игровом методе возрастает мотивация познания, формируется культура командной деятельности. Проведение занятий в подобной форме, а также использование иных игровых технологий способствуют активизации творчества и состязательности в образовательном процессе.

УДК 378

*В.В. Микульский*, преподаватель кафедры белорусского и иностранных языков Академии МВД Республики Беларусь

#### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ «ИНОСТРАННЫЙ ЯЗЫК (АНГЛИЙСКИЙ)»**

На современном этапе развития образовательной системы появляются новые технологии и формы взаимодействия с обучающимися, в основе которых лежит их активизация и включение в образовательный процесс.

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты, стимулирующие творческую активность обучающегося и раз-

вивающие его познавательный интерес к изучению иностранного языка. Мотивация коммуникативной деятельности обеспечивается за счет организации занятий вокруг коммуникативных ситуаций проблемного характера и проблемных задач, которые учащиеся активно решают в самостоятельной парной либо групповой деятельности. Коммуникативные ситуации проблемного характера и проблемные задачи формулируются таким образом, чтобы обучающиеся не просто воспроизводили полученные знания и применяли речевые навыки и умения в аналогичных ситуациях, а учились переносить их на новые, непривычные коммуникативные ситуации.

Понятие «квест» (англ. quest – поиски) и обозначает игру, требующую решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий обучающихся.

В зависимости от сюжета квесты могут быть: линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут; штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач; кольцевыми, где они представляют собой тот же линейный квест, но замкнутый в круг; команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (прописывается сюжет, роли), задания (этапы, вопросы, ролевые задания), порядок выполнения (бонусы, штрафы), оценка (итоги, призы).

Преподавателю, разрабатывающему образовательный квест, необходимо определить: цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату; заинтриговать участников.

В применении методики образовательного квеста по дисциплине «Иностранный язык» можно выделить несколько этапов, которые и обуславливают его структуру: организационно-подготовительный (постановка преподавателем заданий для учащихся – участников квеста); содержательный (выполнение учащимися определенных ролевых задач (поисковых, исследовательских и др.)); результативный (оценка и обсуждение результатов).

Методика проведения образовательного квеста предусматривает наличие проблемной ситуации или задачи, которую преподаватель ставит перед обучающимися. Для ее решения надо выполнить несколько заданий, отличных по форме и содержанию, за успешное выполнение которых обучающиеся будут получать подсказки. Собранные подсказ-

ки позволяют решить проблемную ситуацию. Подсказки напоминают кусочки пазла: имея все подсказки, обучающимся остается собрать картину воедино и представить решение проблемной задачи. Квест считается успешно выполненным и цель его достигнута, если обучающиеся обладая всеми или несколькими подсказками, смогли решить поставленную задачу.

После выполнения обучающимися образовательного квеста важно провести рефлексию достижения цели и рефлексию содержания, поскольку это позволит всем участникам процесса оценить свою результативность и совершенствоваться в решении проблемных задач.

Личный опыт свидетельствует, что образовательный квест целесообразно использовать на практических занятиях по иностранному языку. Данная методическая игра является отличным способом систематизации ранее изученного материала, проверки усвоения уровня учебного материала за относительно длительный промежуток времени (две или три изученные темы). Желательно, чтобы темы были взаимосвязаны между собой (например, «Милиция Республики Беларусь», «Полиция Великобритании» и «Полиция США»).

Важно отметить, что игровые методы обучения всегда с интересом воспринимаются обучающимися. Применение данной методики позволяет им направить свою активность на конкретно поставленную задачу. С точки зрения развития обучающихся, неоспоримым является то, что квесты способствуют развитию памяти, внимания, логического и абстрактного мышления. При этом целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность каждого обучающегося, предоставляется возможность проявить лидерские и исполнительские качества.

На наш взгляд, наиболее эффективной формой организации и проведения квеста является работа в парах и работа в малых группах (до четырех человек), что позволяет совершенствовать умение работать в команде, помогает сплотить коллектив. Неоспорим тот факт, что выполнение заданий образовательного квеста позволяет преподавателю убедиться в глубине и качестве знаний обучающихся, заметить пробелы, которые необходимо ликвидировать. Контроль при этом осуществляется в игровой форме, имеет корректирующее значение.

Таким образом, использование образовательного квеста на практических занятиях по иностранному языку позволяет совершенствовать речевые навыки, развивать умения устной и письменной речи, продвигаться ко все большей самостоятельности в овладении иностранным языком. Важно отметить, что использование образовательного квеста позволяет уйти от традиционных форм обучения и значительно расширить рамки образовательного пространства.