

ориентированному общению в контексте формирования иноязычной компетенции у учащихся железнодорожного колледжа.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Система образования в Беларуси // Министерства иностранных дел Республики Беларусь [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://belarusfacts.by/ru/belarus/politics/domestic_policy/education/. – Дата доступа: 17.12.18.
2. Мотивация учебной и педагогической деятельности // Научная электронная библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.monographies.ru/ru/book/section?id=2804>. – Дата доступа: 17.12.18.
3. Анкета для учащихся // Социальная сеть работников образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.monographies.ru/ru/book/section?id=2804>. – Дата доступа: 10.10.18.

УДК 811.111'373:378.147-054.68

Дубинкина Александра Олеговна
 Преподаватель кафедры мировых языков Витебского государственного университета имени П. М. Машерова, г. Витебск, Беларусь
dubinkin_88@mail.ru

Береснева Анастасия Николаевна
 Старший преподаватель кафедры мировых языков Витебского государственного университета имени П. М. Машерова, г. Витебск, Беларусь
vkusnyabka@mail.ru

КВЕСТ-ИГРА КАК СПОСОБ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация: В статье анализируется технология обучения лексике как специальным образом организованный процесс, в ходе которого осуществляется воспроизведение и усвоение определенного опыта работы со словарным составом языка, в данном случае, английским; дается характеристика задач квест-технологии, а именно, образовательных, развивающих и воспитательных; основные характеристики и условия квест-игры выявляются в процессе практического использования методической разработки; дается характеристика понятий лексика и квест-игра.

Ключевые слова: Лексика, лексические игры, квест-игра, квест-технология, поиск, закрепление материала, интеграция.

Dubinkina Alexandra
 Lecturer, Department of the World Languages, Vitebsk State University named after P. M. Masherov, Vitebsk, Belarus

Beresneva Anastasia
 Senior Lecturer, Department of the World Languages, Vitebsk State University named after P. M. Masherov, Vitebsk, Belarus

QUEST AS A WAY TO CONSOLIDATE LEXICAL MATERIAL IN THE ENGLISH LANGUAGE CLASSES

Abstract: The article analyzes the technology of teaching vocabulary as a specially organized process, during which the reproduction and assimilation of certain working experience with the vocabulary (in this case, English) is carried out; the goals of quest-technology are described, namely, educational, developmental and pedagogical; the main characteristics and playing field of the quest are revealed in the process of practical use of methodological guidance; the features of such concepts as vocabulary and quest are given.

Keywords: Vocabulary, lexical games, quest, quest-technology, search, material consolidation, integration.

Актуальность данной проблемы обусловлена поиском новых путей овладения лексическим компонентом содержания обучения иностранному языку на основе использования лексических игр, в частности, квест-игры.

Объектом исследования является процесс закрепления обучающимися лексического материала.

Предмет исследования: квест-игра как средство закрепления лексического материала иностранными студентами (туркменами).

Цель – теоретическое обоснование и практическая разработка организации и проведения квест-игры при закреплении лексического материала на занятиях по английскому языку иностранными студентами (туркменами).

Задачи:

- дать определение понятиям лексика, квест-игра;
- изучить цели обучения и этапы работы над лексическим материалом;
- подобрать материал для проведения квест-игры;
- экспериментально проверить эффективность применения данной лексической игры.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы** исследования:

- теоретический анализ методической литературы по проблеме;
- изучение и обобщение положительного опыта преподавания;
- опытно-экспериментальное исследование.

Роль лексики для овладения иностранным языком несомненно важна. Ведь именно лексика передает непосредственный предмет мысли. На каждом занятии по иностранному языку мы работаем над расширением словарного запаса, над каждым конкретным словом по определенной теме. При работе со словом необходим определенный алгоритм действий не только со стороны преподавателя, но и со стороны обучающихся. Визуальное восприятие слова (наглядность), звуковое восприятие (повторение за преподавателем или диктором), письменное восприятие (запись слова в словарь, желательно в словосочетаниях и предложениях), а также нахождение слова в тексте, употребление слова в условно-речевом упражнении, употребление слова в коммуникации.

Таким образом, первостепенный долг каждого преподавателя – обеспечить овладение лексикой, что является важнейшей предпосылкой

говорения, развитие у студентов навыков и умений пользоваться ею в общении на изучаемом языке, овладение приемами учения, необходимыми для успешного продвижения в изучении иностранного языка.

Для осуществления процесса обучения лексической стороне речи необходимо выяснить основное содержание понятия «лексика». Данное понятие в словаре С. И. Ожегова звучит следующим образом: «Лексика – это словарный состав языка или произведения какого-либо писателя» [3, с. 358]; дефиниция исследуемого понятия, данная А. А. Реформатским, схожа с предыдущей: лексика – совокупность слов языка, его словарный состав; используется по отношению к отдельным пластам словарного состава [1, с. 257].

Анализ понятий позволяет сделать вывод о том, что обучение лексике является специальным образом организованным процессом, в ходе которого осуществляется воспроизведение и усвоение определенного опыта работы со словарным составом языка, в данном случае, английского.

Существует целый набор приемов введения лексических единиц; для более эффективного запоминания лексики необходимо использовать повторительные упражнения; подготовительные тренировочные упражнения на базе работы с текстом способствуют формированию коммуникативной компетенции иностранных студентов; подстановочные и конструктивные упражнения очень важны на этапе тренировки и закрепления лексики, а для активизации лексики в речи необходимо использовать прослушивание диалогов, конструирование концовки рассказа при использовании ключевых слов; тестирование лексики может проводиться на основе подбора синонимов, антонимы и т.п., а также соотнесения словосочетаний с изображениями на картинках.

Несомненно, хорошим стимулятором запоминания лексики на занятиях по английскому языку являются **различные виды игр**. Это могут быть игры на ассоциацию, викторины, поиск лишнего слова, квест-игра.

Современная система образования обусловила появление новых педагогических технологий, одной из которых и является квест-игра. Эта форма работы открывает неограниченные возможности, как в закреплении пройденного материала, так и в поиске ответов на какие-либо впервые возникшие проблемные ситуации. Коллективно решая задания посредством «мозгового штурма» студенты сами получают информацию и активизируются, в то время как преподаватель является проводником и (или) партнером. Квест-игра повышает эффективность речевого развития и создает дополнительные возможности для интеграции.

Итак, что же такое квест? Мы опираемся в нашем исследовании на определение, данное в оксфордском словаре: *quest* /kwest/ *n* (*fml or rhet*) ~ (**for sth**) the act of seeking sth; a long search for sth: *the quest for truth/knowledge/happiness* ° *He set off in quest of adventure* [5, p. 952].

По версии энциклопедии wikipedia.org понятие **quest** (**квест**) имеет несколько значений. Приведем примеры некоторых из них:

Квест (приключенческая игра) – компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Квест (поиск выхода из комнаты) – интеллектуальная игра, в которой игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за время, ища предметы и решая головоломки. Некоторые представители жанра также включают в себя детективный или иной сюжет, чтобы погрузить игроков в уникальную атмосферу. В России жанр получил название «квесты в реальности» и пользуется растущей популярностью.

Квест (городское ориентирование) – интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.

Квест – вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории и проходящих в городских кафе [2].

К задачам квест-технологии в результате можно отнести, во-первых, образовательные – вовлечение каждого студента в активный творческий процесс, усвоение новых знаний и закрепление имеющихся, во-вторых, развивающие – развитие интереса, творческих способностей, воображения студентов, поисковой активности, стремления к новизне и, наконец, воспитательные – воспитание доброжелательности, взаимопомощи, толерантности, личной ответственности за выполнение работы, формирование навыков взаимодействия с другими студентами.

Таким образом, в квесте (англ. quest, или приключенческая игра) зачастую предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать: предмет или сообщение, чтобы двигаться дальше, находя подсказки. В каких бы условиях ни проводилась квест-игра, будь то отдельное помещение, здание всего университета, спортивная площадка, основными задачами его будут укрепление социально-коммуникативных качеств путем коллективного решения общих задач; побуждение к познавательно-исследовательской деятельности благодаря погружению в различные игровые ситуации; обеспечение интеграции содержания разных образовательных областей; создание положительного эмоционального настроения.

Выбор сюжета квест-игры может диктоваться программной или модульной тематикой, а также решением конкретной педагогической проблемы. Персонажи и их количество определяются не только сюжетной линией, но и необходимостью перемещения студентов несколькими группами одновременно.

Основным моментом, на который следует делать упор при создании и использовании учебных игр для иностранных студентов, является привлечение их внимания к содержанию самой игры, а, следовательно, к учебному материалу. При этом необходимо тщательно контролировать

уровень знания играющих, для чего предлагаемая форма обучения дает лучшие возможности, чем традиционные методы.

Педагог-практик вынужден искать новые, более эффективные способы и приемы овладения программным лексическим материалом. Не может быть полноценного общения на иностранном языке, если студенты не владеют лексическим материалом. Центром общения всегда является передача мысли, для выражения которой нужно не только знать слово, но и владеть им.

В нашем исследовании мы приводим пример квест-игры по теме “University Studies” для туркменских студентов второго курса специальности «Русский язык и литература. Иностранный язык (английский)». К основным условиям квест-игры мы отнесли следующие: 1) в игре должен отрабатываться лексический материал, работа над которым ведется на занятиях в данный момент; 2) выполнение игры должно осуществляться на материале, определяемом темой; 3) в квест-игру включаются слова из других тем с целью повторения; 4) объяснения правил игры, и сама игра проводится на английском языке; 5) организатором игры (ее ведущим) должен быть не только учитель, желательно привлекать хорошо подготовленных в языковом отношении учащихся.

Созданная нами квест-игра имеет следующую структуру:

1. Приветственное слово.
2. Ознакомление с условиями игры.
3. Прохождение заданий.
4. Расшифровка цифр и составление из них фразы.
5. Подведение итогов игры и объявление результатов.
6. Поздравление победителей и участников.
7. Домашнее задание.

В данной квест-игре часть заданий выполняется в аудитории, а также часть заданий выполняется за её пределами. Все задания, которые выполняются вне аудитории, разносятся по точкам заранее; люди, помогающие в проведении этих этапов, предупреждаются заранее. Группа делится на две команды. Каждая команда выполняет задание, зарабатывая баллы, при этом каждое правильно решенное задание – 1 балл. Количество баллов, а также скорость выполнения заданий помогает определить победителя.

Перед командами стоит задача собрать мотивирующую цитату на английском языке “The roots of education are bitter, but the fruit is sweet.” После прохождения каждого этапа студентам выдаётся часть фразы, где слово зашифровано цифрами, каждая цифра соответствует букве английского алфавита (А-1, В-2, С-3, D-4, Е-5 и т. д.).

1 этап: WITTY SYNONYMS

Give the synonyms

	freshman	
--	----------	--

	grade	
	department	
	knowledge	
	foreign language	
	to remind	
	to leave	
	schedule	
	assignment	
	to skip classes	

За правильно выполненное задание на первом этапе, студенты получают шифр 20-8-5 18-15-15-20-19.

2 этап: FOLLOW THE STEPS (out-of-class activity)

Do the following: 1. Open the door 2. Take 12 steps 3. Turn left 4. Open the door of the world languages laboratory 5. Ask the laboratory assistant for the task.

The task is 1) Continue the sentence.

2) Name the voice of the verb (active or passive).

3) Get the code.

Vitebsk State University named after P. M. Masherov **is** very old, it **was founded** in ... (1910).

За правильно выполненное задание на втором этапе, студенты получают шифр 15-6 5-4-21-3-1-20-9-15-14.

3 этап: "C"s IN SUCCESSION

Write down suitable words in English

- | | | |
|----|-----------------|--------------------------|
| 1. | C _ _ _ _ _ | аттестат |
| 2. | _ C _ _ _ _ _ | ученик |
| 3. | _ _ C _ _ _ _ | успешный |
| 4. | _ _ _ C _ _ _ | образование |
| 5. | _ _ _ _ C _ _ _ | директор школы в Америке |
| 6. | _ _ _ _ _ C _ | физика |
| 7. | _ _ _ _ _ C _ | поступление |
| 8. | _ _ _ _ _ C _ | незнание (невежество) |

За правильно выполненное задание на третьем этапе, студенты получают шифр 1-18-5.

4 этап: FIND ME and TRANSLATE (out-of-class activity)

Do the following: 1. Find the task on the 6th floor (the information board near the time-table). 2. Go to the dean's office and get the code. 3. Translate the following collocations:

compulsory education, unsatisfactory student, part-time student, boarding school, to catch up with, to look up new words, to lag behind the group, to lack fluency, to fail exam, to feel a great relief.

Когда студенты находят карточку на доске объявлений, то на ней указан следующий пункт назначения – деканат, там их ожидает заранее предупреждённый человек, который выдаёт им карточку для перевода.

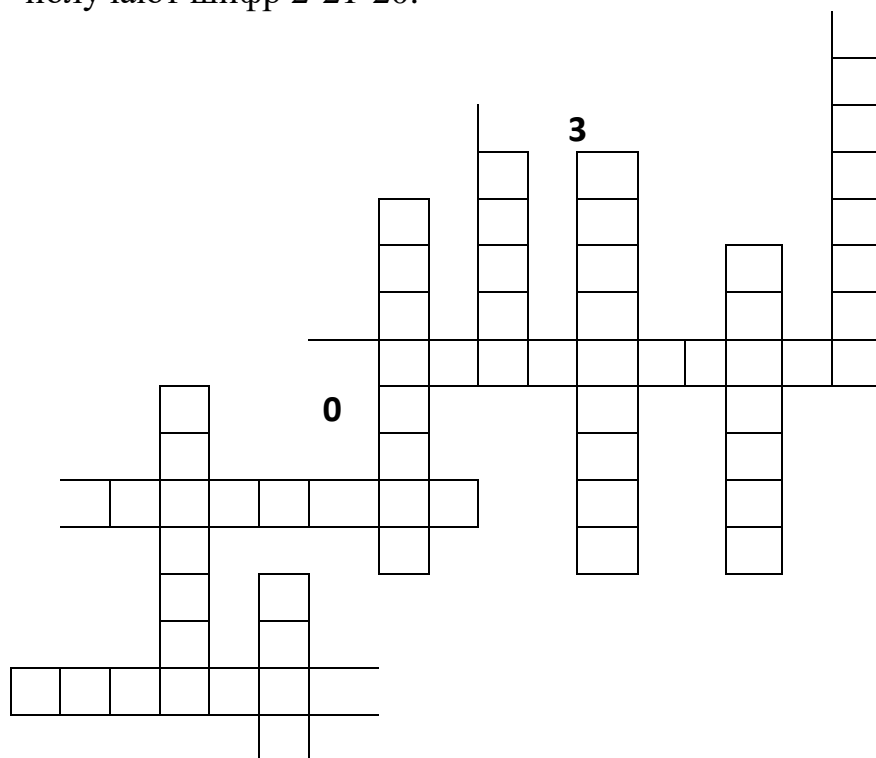
За правильно выполненное задание на четвёртом этапе, студенты получают шифр 2-9-20-20-6-18.

5 этап: THE CROSSWORD

Write down the second form of the verbs into the crossword. Then translate them. Make up 3 sentences.

1. Learn 2. Study 3. Find 4. Get 5. Improve 6. Work 7. Cheat 8. Revise 9. Retake 10. Understand

За правильно выполненное задание на пятом этапе, студенты получают шифр 2-21-20.



6 этап: PRONUNCIATION PRACTICE (out-of-class activity)

Do the following: 1. You'll find the task under a pot flower near the statue of Pushkin. 2. Go to the Chair of Literature, they will check your correct pronunciation: repeat the word "literature", "foreign literature" 5 times each without pronunciation mistakes. 3. Get the code at the Chair of Literature.

За правильно выполненное задание на шестом этапе, студенты получают шифр 20-8-5 6-18-21-9-20.

7 этап: THE 5th EXTRA

Find the fifth extra.

В предложенных цепочках учащиеся должны отыскать лишнее слово и объяснить свой выбор.

1. Science, technology, culture, *desk*, art
2. Learn, study, *blackboard*, know, do assignment
3. Geography, Biology, Latin, Math, *Ivanov*

4. Lecture, *headmaster*, class, seminar, laboratory
5. Lamb, beef, *thesis*, pork, veal
6. Master, tutor, teacher, assistant professor, *pupil*
7. Freshman, junior, sophomore, *dean*, senior
8. *Sportsman*, secondary, primary, public, high
9. Agricultural, historical, biological, national, *enroll*
10. hall of residence, detached house, block of flats, bungalow, *curriculum*.

За правильно выполненное задание на седьмом этапе, студенты получают шифр 9-19.

8 этап: THE BROKEN PHONE (out-of-class activity)

Do the following: 1. Find the task on the 2nd floor (in the library). 2. Ask the librarian for the task (the librarian says the phrase: “no pains – no gains”). 3. Go back to your class and say the phrase to your partner in the game, he'll tell the next one, etc. [4, с. 58].

За правильно выполненное задание на восьмом этапе, студенты получают шифр 19-23-5-5-20.

По окончании 8 этапов студенты расшифровывают собранные коды и складывают их в логическое высказывание. Преподаватель подводит итоги, подсчитывая баллы, и объявляет победителя. В качестве домашнего задания предлагается составить монологическое высказывание, основанное на разгаданной фразе “The roots of education are bitter, but the fruit is sweet”.

Таким образом, игровую деятельность можно рассматривать как своеобразную сферу человеческой жизнедеятельности, имеющую свои особые формы и проявляющуюся в других видах деятельности. Спонтанная игра-путешествие повышает внимание, оживляет занятие, улучшает восприятие лексического материала. Квест-игра позволяет преподавателю исправлять ошибки обучающегося быстро, по ходу занятия, не давая им закрепиться в памяти студентов. Квест-игры помогают запоминать материал глубоко и надолго, *поскольку происходит воздействие на произвольную память студентов*. Подобные занятия делают трудный и утомительный процесс обучения более оживленным и веселым, что усиливает мотивацию к обучению. Во время проведения квест-игры, получив большой эмоциональный заряд, студенты-туркмены становятся более раскрепощенными в общении, повышают познавательно-речевую активность, учатся вместе решать задачи, что приводит к сплочению их коллектива. Педагоги уходят от классической формы занятий, погружаясь все больше в освоение игровых технологий.

Значительным плюсом в проведении такого мероприятия является использование разнообразных увлекательных и в то же время развивающих лексических заданий, а также совместная работа всех

специалистов высшего учреждения образования как единой команды (педагог в данной группе, педагоги других групп, работники деканата).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Реформатский, А. А. Лексика / А. А. Реформатский // Языкознание. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В. Н. Ярцева. – 2-е изд. – М. : Большая Российская энциклопедия, 1988. – С. 257.
2. Квест [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест_\(значения\).html](https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест_(значения).html). – Дата доступа: 24.10.2018.
3. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.etextlib.ru/Book/Details/41088.html>. – Дата доступа: 22.10.2018.
4. Шмаков, С. А. Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1996. – 112 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://pedlib.ru/Books/5/0257/5_0257-58.shtml#book_page_top.html. – Дата доступа: 28.10.2018.
5. Horn, A. S. Oxford advanced learner's dictionary of current English / A. S. Horn. – Oxford university press, 1995. – 1728 p.

УДК 378.147:001.895

Калилец Людмила Михайловна
 Старший преподаватель кафедры иностранных языков Брестского государственного университета имени А. С. Пушкина, г. Брест, Беларусь
 ludmar@list.ru

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация: В настоящее время жизнь и деятельность человека невозможно представить без широкого применения компьютерных и информационных технологий. Система образования также оказалась вовлечена в процесс всеобщей компьютеризации, так как использование новых технических и технологических средств и методик позволяет эффективно решать различные образовательные задачи, в том числе и в области методики обучения иностранному языку.

Ключевые слова: Образовательные технологии, мультимедийная информация, ресурсы сети, коммуникативная компетенция.

Kalilets Liudmila
 Senior Lecturer, Department of Foreign Languages, Brest State A. S. Pushkin University, Brest, Belarus

THE USE OF INNOVATIVE EDUCATIONAL TECHNOLOGIES IN THE SYSTEM OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract: In the article the issue of the usage of computer and information technologies is considered. The education system has become involved in the process of general computerization, since the use of new technical and technological means and methods allows