**Веб-квесты на английском языке как средство развития языковых навыков учащихся в летний период**

В педагогической сфере понятие «квест-технология» впервые было упомянуто в 1995 году. Американский профессор Берни Додж предложил использовать данную технологию в качестве приема для организации поисковой деятельности в учебном процессе [1].

Квест представляет собой игровую ситуацию, где участники продвигаются по заранее спланированному маршруту, выполняя различные задания [3]. Все элементы квеста подчинены одной общей учебной задаче.

Благодаря своей простой структуре и ясной логике форма квеста зарекомендовала себя в образовательных учреждениях с положительной стороны.

В последнее время цифровые ресурсы стали неотъемлемой частью образовательного пространства. Квестовая технология трансформировалась в форме веб-квеста.

Основными отличиями веб-квеста от образовательного квеста являются наличие компьютера с доступом в Интернет, самостоятельное выполнение заданий учащимся, формирование новых компетенций (умение ориентироваться в информационном пространстве, находить нужную информацию, осуществлять ее синтез и анализ).

Как отмечают А. Статкевич и А. Фенчук, веб-квест – это дидактическая структура, в рамках которой преподаватель совершенствует поисковую деятельность учащихся, задаем им параметры этой деятельности и определяет ее время, учит их самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из различных областей, прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умение устанавливать причинно-следственные связи [6].

В летний период представляется важным сохранить уровень сформированности речевых умений и языковых навыков учащихся. Образовательный квест в дистанционной форме является одним из эффективных средств для достижения данной цели. Данная технология активно реализуется второй год и показывает высокие результаты.

В 2022 году тему нашего веб-квеста мы определили как «Жажда приключений» («Need for Adventure») [4], так как летом детям нравится принимать участие в играх, носящих приключенческий характер.

Структура игры включается в себя пять станций – путешествий в определенные страны или континенты (Аляска, Южная Америка, Великобритания, Египет, Тайланд).

Вначале учащиеся знакомятся с особенностями и интересными фактами места назначения и выполняют задания. Затем проходят «контрольную точку», которая состоит из трех вопросов. Данные вопросы построены на полученной детьми информации.

В каждой из станции задания построены таким образом, чтобы усовершенствовать виды речевой деятельности (аудирование, чтение, письмо) и проверить сформированность языковых навыков (лексическая и грамматическая стороны языка).

За прохождение каждой станции участник получает цифру кода. В конце игры необходимо открыть сейф с помощью собранных данных. Правильный ввод кода завершает игру, поздравляет участников с успешным выполнением всех заданий и направляет на заполнение анкеты.

Содержание веб-квеста рассчитано на учащихся 5-9 классов. Гарантированными призами для всех участников выступали купоны на отличную оценку по предмету. Дополнительной формой поощрения стали сладкие призы.

В 2023 году был разработан и реализован веб-квест «Приключения на необитаемом острове»)» («Adventures on the Desert Island») [5]. Согласно сюжету игры, главный герой Сэм оказывается на необитаемом острове. Чтобы помочь ему выбраться, необходимо выполнить некоторые задания. В игре нужно выполнить пять миссий, за которые игрок получает инвентарь, важный для спасения. Игра содержит такие виды речевой деятельности, как аудирование, чтение, письмо. Учащиеся пополняют лексическую базу по теме «Путешествия», «Вещи для путешествий», «Транспорт», тренируют и закрепляют грамматический материал (порядок слов в предложении, настоящее простое время, функции герундия в предложении). Все элементы игры связаны друг с другом, прохождение игры усложняется необходимостью нахождения особого кода для открытия нового уровня. После успешного прохождения игры участник получает именной сертификат и поощрительные призы.

Оба образовательных квеста были спроектированы на платформе Genially, которая обладает всеми необходимыми ресурсами и материалами для создания качественного продукта.

Анкетирование, которое было проведено после прохождения квестов, показало, что данная технология получила положительные отзывы и произвела мотивирующий образовательный эффект. Ребята больше стали интересоваться английским языком и пробовать свои силы в освоении трудных тем в данной предметной области.

Применив квест-технологию на практике с учащимися школы, можно отметить следующие преимущества: практика иностранного языка, закрепление изученного материала, отработка навыков в чтении, аудировании и письме, развитие мотивации к изучению иностранного языка.

О.О. Жебровская отмечает, что квесты способствуют развитию «творческих способностей и воображения учащихся, а также формированию навыков исследовательской деятельности» [2].

Благодаря квестовой технологии учащиеся не только практикует иностранный язык, но и знакомятся с культурой и географией стран изучаемого языка, что, в свою очередь, приводит к формированию лингвистической и экстралингвистической компетенции.

**Список литературы:**

1. March T. Web-Quests for Learning [Electronic resource] http://www.ozline.com/webquests/intro.html, 1998.
2. Жебровская О.О. Международный вебинар ««Живые» квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. URL: http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209
3. Значение слова «квест» [Электронный ресурс]. URL: https://how-to-all.com/ значение:квест
4. Квест по английскому языку «Жажда приключений» [Электронный ресурс]. URL:
5. Квест по английскому языку «Приключения на необитаемом острове» [Электронный ресурс]. URL:

https://view.genial.ly/64886d07386d5f001265fcac/interactive-content-adventures-on-the-desert-island

1. Фокина К. В. Методика преподавания иностранного языка. – М., 2008. – 156с.