

Квест-технология на уроках английского языка

От игры к осознанному обучению: публичная методическая версия

Педагогическая идея

Образовательный квест для третьеклассников был проведен в рамках недели иностранного языка. Вместо обычного закрепления лексики обучающиеся перемещались по тематическим станциям и применяли английский язык для решения практических задач.

Организаторами выступили учителя Мамонтовской СОШ Ю. В. Портянкина и А. В. Айкин. Свободный выбор маршрута стал частью учебной задачи: команды самостоятельно определяли последовательность работы, договаривались и распределяли действия.

Структура маршрута

- Школьные принадлежности - активизация тематической лексики через предметные действия;
- Традиционные английские загадки - языковая догадка и логическое мышление;
- Еда и напитки - использование речевых клише в ситуации бытового общения.

Образовательные эффекты

Игровой контекст снижал страх ошибки, но не заменял учебную задачу. Каждая станция требовала речевого действия, а общий маршрут развивал самоорганизацию, взаимодействие в команде и ответственность за общий результат.

- активное использование тематической лексики;
- развитие языковой догадки;
- снижение речевого барьера;
- командное планирование и принятие решений;
- рефлексия после прохождения маршрута.

Методический вывод

Квест-технология оправдана тогда, когда маршрут подчинен образовательному результату. Для начальной школы особенно важны короткие инструкции, понятная цель станции и возможность увидеть собственный прогресс без публичного сравнения детей между собой.

Основание: методическая статья «Квест-технология на уроках английского: от игры к осознанному обучению». Фамилии и фотографии обучающихся в публичную версию не включены.