

Управление по образованию и науке администрации муниципального образования
городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Хоста» муниципального образования
городской округ город-курорт Сочи Краснодарского края**

Адрес: 354067 г. Сочи, ул. Ялтинская 16-а, ЦДО «Хоста», тел. (862) 265-35-44, 265-35-41

Заслушано
на методическом совете
МБУ ДО ЦДО «Хоста» г.Сочи
от « 29 » августа 2022г.
Протокол методсовета № 1

Методическая разработка

***«Интерактивные квесты для
закрепления лексического материала на
занятиях по английскому языку для детей
дошкольного возраста»***

Автор-составитель:

***Липа Инна Дмитриевна,
педагог дополнительного образования***

Сочи – 2022г.

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	3
2. Описание методики.....	5
2.1 Рекомендации по применению ИКТ и цифровых сервисов в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста	5
2.2 Методические рекомендации по использованию интерактивных квестов на занятиях по английскому языку с дошкольниками.....	6
2.3 Обзор цифрового сервиса для создания образовательных интерактивных квестов.....	9
3. Заключение	11
4. Список литературы	12
Приложение 1	13
Приложение 2	14
Приложение 3	15

1. Пояснительная записка

Данная методическая разработка «Интерактивные квесты для закрепления лексического материала на занятиях по английскому языку для детей дошкольного возраста» основана на положительном опыте обучения и является **частью учебно-методического комплекса дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселый английский».**

В разработке представлены рекомендации по применению ИКТ и цифровых сервисов в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста; методические рекомендации по использованию интерактивных квестов на занятиях по английскому языку с дошкольниками; обзор цифрового сервиса для создания образовательных интерактивных квестов.

Предлагаемый методический материал может быть полезен как педагогам дополнительного образования, так воспитателям дошкольных образовательных учреждений и учителям начальных классов на уроках английского языка.

Актуальность методической разработки обусловлена тем, что в настоящее время развитие цифровых технологий открывает новые возможности в различных сферах социально-экономических отношений внутри общества. Образование, как один из важнейших столпов общественного развития, трансформируется и развивается вместе с обществом. Важно понимать, что мы живем в эпоху цифровой трансформации, в результате чего, дети сегодня имеют доступ к смартфонам и другим гаджетам, эта ситуация побуждает к изменениям в сфере образования, в том числе дополнительного.

Цифровые технологии могут поддерживать обучение детей и обогащать игровые эксперименты в образовательном процессе. Кроме того, они могут усилить профессиональное развитие педагогов и облегчить общение между детскими образовательными учреждениями и родителями. При обучении детей дошкольного возраста целесообразно применять сочетание традиционной и компьютерно-игровой форм организации занятий.

Данная методическая разработка рекомендуется для работы с детьми дошкольного возраста и младшего школьного возраста.

Цель применения данной методики: закрепить изученный лексический материал на занятиях по английскому языку с детьми дошкольного возраста посредством применения интерактивных квестов.

Задачи:

- повторить лексический материал (название цветов на английском языке) по теме «Colors» с помощью интерактивного квеста;
- закрепить изученные слова вокабуляра по теме «Furniture» в игровой форме с помощью интерактивного квеста;

- изучить новый лексический материал по теме «Merry Christmas» с помощью интерактивного квеста.

При реализации методической разработки «Интерактивные квесты для закрепления лексического материала на занятиях по английскому языку для детей дошкольного возраста» использовались следующие методы обучения: словесные (объяснение), наглядные (демонстрация), активные (беседа), интерактивные (образовательный квест), использование информационно-коммуникационных технологий (компьютер, интерактивная доска, цифровой сервис).

2. Описание методики

2.1 Рекомендации по применению ИКТ и цифровых сервисов в образовательной деятельности с детьми дошкольного возраста

Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) стали частью нашей повседневной жизни. Очевидно, что любая область деятельности, которая должна быть успешной, должна зависеть от той или иной формы ИКТ. ИКТ стали одним из основных строительных блоков современного общества, и многие в настоящее время рассматривают овладение основными навыками владения ИКТ как часть ядра образования, в том числе дополнительного образования детей. В дошкольном образовании ИКТ может включать: компьютеры, цифровые камеры и цифровые видеокамеры, программное обеспечение и инструменты для творчества и общения, Интернет, телефоны, факсимильные аппараты, мобильные телефоны, магнитофоны, интерактивные технологии, компьютерные игры, программируемые игрушки, технологии видеоконференцсвязи, информационные проекторы, микрофоны, наушники, электронные доски и многое другое. Некоторые из этих цифровых и технологических материалов могут быть доступны детям дома, поэтому многие дети имеют доступ к взаимодействию и использованию их еще до того, как пошли в школу. Это означает, что современные дети – это дети нового поколения, которые рождаются в мире, где технологии имеют большое влияние.

Активная и динамичная роль ИКТ и цифровых технологий в работе с детьми дошкольного возраста может обеспечить альтернативные практики, ориентированные на ребенка. Способность технологии включать детей в несколько видов деятельности в качестве активных участников дает педагогам возможность создать учебную среду, ориентированную на детей. Современные технологии могут быть интегрированы в учебный процесс для поддержки обучения, они дают возможность проводить насыщенные и разнообразные занятия для детей.

Мультимедийный контент, интегрированный в учебную программу дошкольного образования, в том числе дополнительного, дает возможность улучшить результаты в области изучения языка и грамотности: распознавание букв, последовательность и звуки; слушание и понимание; словарный запас и др. Также ИКТ может помочь детям развить навыки мышления, прогнозирования и решения проблем, особенно когда они играют в игры, просматривают телевизионные каналы с помощью пультов дистанционного управления и взаимодействуют с мультимедийными инструментами с сенсорным экраном.

Особую роль в работе с дошкольниками занимает применение интерактивной доски, т.к. она способна привлечь внимание и интерес детей. Эта технология может повысить мотивацию детей при её правильном использовании педагогами. Также она способствует вовлечению детей в процесс обучения, где они учатся в тесной совместной среде, помогая друг другу.

При обучении английскому языку использование интерактивной доски

может улучшить навыки грамотности детей, такие как аудирование, говорение, чтение и письмо. Кроме того, использование интерактивной доски также может помочь детям сосредоточиться, укрепить их уверенность, повысить их мотивацию.

При использовании информационно-коммуникационных и цифровых технологий в работе с детьми дошкольного возраста необходимо соблюдать ряд рекомендаций:

- тщательная организация как самих занятий, так и всего режима в целом в соответствии с возрастом детей и требованиями санитарных правил и норм;
- при работе компьютеров и интерактивного оборудования в помещении создаются специфические условия: уменьшается влажность, повышается температура воздуха, увеличивается количество тяжелых ионов, возрастает электростатическое напряжение в зоне рук детей. Напряженность электростатического поля усиливается при отделке кабинета полимерными материалами;
- пол должен иметь антистатическое покрытие, а использование ковров и ковровых изделий не допускается;
- для поддержания оптимального микроклимата, предупреждения накопления статического электричества и ухудшения химического и ионного состава воздуха необходимо: проветривание кабинета до и после занятий, влажная уборка до и после занятий;
- в своей работе педагогу необходимо обязательно использовать комплексы упражнений для глаз детей;
- проводить занятия с использованием данных технологий нужно не чаще двух раз в неделю, чтобы избежать привыкания детей.

2.2 Методические рекомендации по использованию интерактивных квестов на занятиях по английскому языку с дошкольниками

Геймификация в образовании стала центром внимания в последние годы. Её преимущества включают, помимо прочего, предоставление детям возможности учиться в мультисенсорной, активной и экспериментальной среде. В частности, для работы с дошкольниками можно использовать интерактивные образовательные игры для экспериментального обучения, чтобы развивать навыки принятия решений и решения проблем в динамичной учебной среде. С использованием обучающих игр процесс обучения становится более интересным, мотивирующим, обеспечивающим закрепление знаний, повышение внимания, и даже может улучшить общение со сверстниками и развить социальные навыки.

Для более эффективного и интересного изучения английского языка в области дополнительного образования детей дошкольного возраста нами

разработан набор интерактивных квестов по трём наиболее распространённым темам: «Colors», «Furniture», «Merry Christmas».

Важно отметить, что педагог работает у доски, а дети сидят на стульчиках напротив интерактивной доски. Педагог проводит беседу с детьми, задает вопросы квеста. Получая ответы детей на задния квеста, делает манипуляции у доски. Форма организации занятия с интерактивным квестом может быть индивидуальной, групповой, фронтальной.

Рассмотрим квест «Colors».

1. Педагогу необходимо скопировать ссылку на квест и вставить её в адресную строку браузера на рабоче компьютере, к которому подключена интерактивная доска, или пройти по QR-коду (Приложение 1).

2. Откроется стартовая страница интерактивного квеста с приветственной надписью и кнопкой «Начать» (рис. 1).



Рисунок 1. Стартовая страница квеста

3. Нажав кнопку «Начать» мы попадаем в «комнату» (рис. 2), в которой находятся разные объекты, нажимая на которые, мы можем найти вопросы и задания.



Рисунок 2. «Комната» квеста

4. В поисках вопросов квеста в некоторых случаях детям нужно хорошо подумать и проявить смекалку. Например, один из вопросов данного квеста находится на зеркале, висящем на стене. Чтобы его увидеть, необходимо взять на столике, стоящем под зеркалом, бутылку с водой и налить ее в чайник, затем включить чайник. В чайнике закипит вода, образуется пар, который осядет на зеркало, тогда и в нем проявится вопрос.

5. В данном квесте содержатся вопросы с множественным выбором ответов, например (рис. 3):

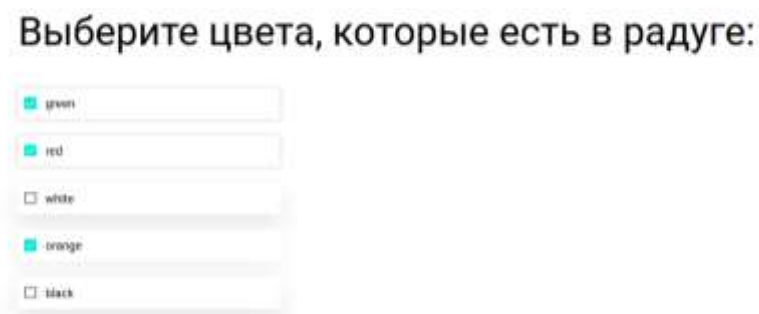


Рисунок 3. Пример вопроса квеста

Отвечая на данный вопрос, необходимо отметить «галочкой» все возможные варианты.

6. Найдя все вопросы и правильно ответив на них, нужно нажать мышкой на дверь, она откроется (рис. 4). Это значит, что квест пройден и мы можем выйти из комнаты.



Рисунок 4. Выход из комнаты

Два других интерактивных квеста («Furniture», «Merry Christmas») построены аналогично, разница состоит в том, что выбраны другие комнаты с другими объектами, а также представлены другие типы заданий.

Рассмотрим примеры типов вопросов, используемых в квестах. Кроме вопросов с множественным выбором ответов (рис. 3), задания содержат вопросы с единственным выбором ответа (рис. 5) и вопросы с возможностью ввода ответа с клавиатуры (рис. 6). Важно, что для поиска вопросов в комнате можно двигать предметы, убирать их и перемещать.

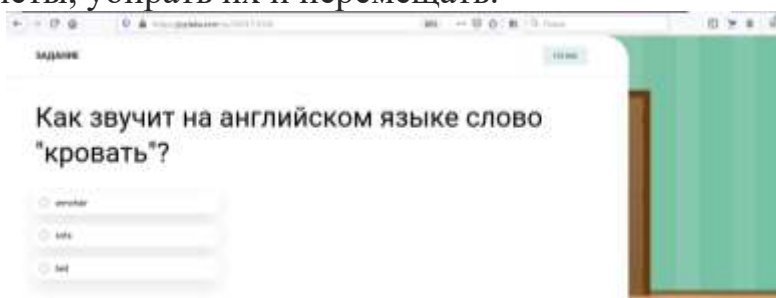


Рисунок 5. Вопрос с выбором одного ответа

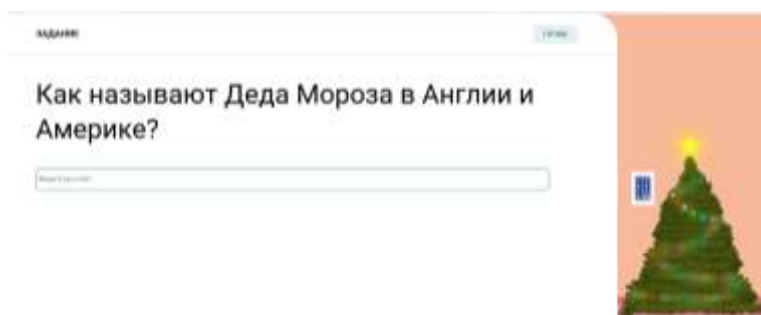


Рисунок 6. Вопрос с возможностью ввода ответа

У педагога в личном кабинете на сайте квестов будет храниться вся статистика выполнения квестов (рис. 7): дата, результат, затраченное время.



Рисунок 7. Статистика прохождения квеста

2.3 Обзор цифрового сервиса для создания образовательных интерактивных квестов

Для разработки интерактивных квестов был использован цифровой сервис Joyteka (рис. 8) (<https://joyteka.com/ru>). Данный сервис является отечественной разработкой, представляющей собой платформу, спроектированную преподавателем-энтузиастом из Екатеринбурга Максимом Юрьевичем Новиковым. Сервис объединяет пять онлайн конструкторов по созданию интерактивных заданий: квест, викторина, термины, интерактивное видео, конструктор тестов.

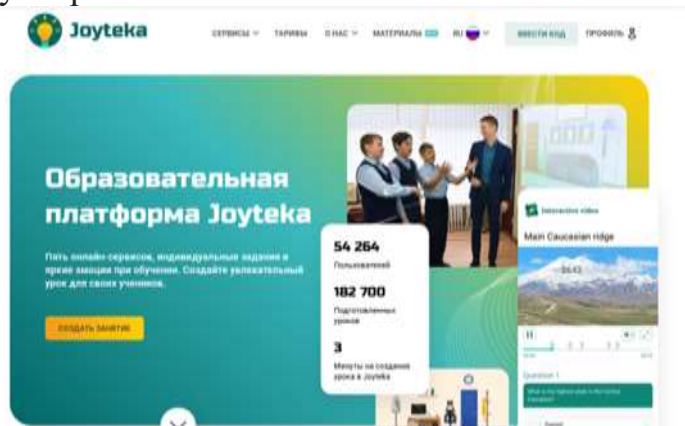


Рисунок 8. Сервис Joyteka

Для начала работы в данном цифровом сервисе необходима регистрация с использованием своей электронной почты. Для создания задания необходимо выбрать его тип (рис. 9). Все разработанные задания будут доступны в личном

кабинете.



Рисунок 9. Выбор типа задания

Выбрав тип задания «Образовательная игра Квест», необходимо нажать кнопку «Далее», которая располагается в верхнем правом углу. Затем откроется окно выбора квест-комнаты. Снова кнопка «Далее». В следующем окне необходимо ввести название урока и добавить предисловие перед началом прохождения квеста. Ниже располагаются настройки вопросов квеста. Для создания интерактивного теста в конструкторе имеются задания трёх типов: открытый вопрос, множественный выбор, одиночный выбор. Также в одну комнату можно добавить несколько вариантов заданий с разными вопросами. Нажав снова кнопку «Далее», вы завершите настройки квеста. Ему присвоится номер, прямая ссылка и уникальный QR-код.

Разработанный квест будет храниться в личном кабинете (рис. 10).



Рисунок 10. Личный кабинет

3. Заключение

Представленная методическая разработка представляет собой небольшой комплекс интерактивных квестов по английскому языку для детей дошкольного возраста, которая может быть применена в области дополнительного образования.

В качестве диагностики результатов применения данной методической разработки было выбрано наблюдение за поведением детей. Детям очень нравятся занятия с использованием интерактивных квестов, они просят почаще проводить такие занятия, что свидетельствует о повышении мотивации. Как правило, все дети вовлечены в образовательный процесс на таких занятиях.

Занятия с применением интерактивных квестов демонстрируют свой вклад в развитие навыков маленького ребенка, в первую очередь в интеллектуальной и эстетической областях и, во вторую очередь, в социально-эмоциональной и психомоторной областях. Данные занятия с детьми дошкольного возраста повышают эффективность образовательной практики, в том числе в дополнительном образовании.

Применение ИКТ и цифровых технологий сегодня является необходимостью и потребностью, т.к. дети нового поколения рождаются в обществе, управляемом ИКТ, где пульты дистанционного управления, мобильные телефоны, программируемые игрушки, цифровые камеры и компьютеры среди прочего являются инструментами, которые они могут использовать дома и в образовательной деятельности. Современные дошкольники могут нажимать кнопку воспроизведения и остановки на различных устройствах и гаджетах, использовать пульт дистанционного управления для просмотра телевизионных каналов, использовать мобильные телефоны для игр, выбирать свою любимую музыку и фотографировать своих братьев и сестер, печатать буквы на компьютере и просматривать их на экране и управлять программируемыми игрушками для игры и развлечения. Это лишь немногие из многих вещей, которые дети нового поколения могут делать с помощью доступных инструментов ИКТ.

Поскольку сегодня дети рождаются в мире ИКТ и взаимодействуют с ними еще до того, как пойдут в школу, целесообразно предоставить им возможность воспользоваться многими преимуществами, которые ИКТ могут предоставить им в процессе обучения и развития.

Дополнительное образование детей дошкольного возраста направлено на предоставление детям качественного опыта, чтобы помочь их когнитивному, физическому и социально-эмоциональному развитию, в том числе с использованием современных информационно-коммуникационных и цифровых технологий.

4. Список литературы

1. Ткач И. В., Минеева О.А. Метод квест как инновационная форма обучения английскому языку детей дошкольного возраста // СНВ. 2016. №3 (16). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-kvest-kak-innovatsionnaya-forma-obucheniya-angliyskomu-yazyku-detey-doshkolnogo-vozrasta> (дата обращения: 10.02.2023).
2. Ошкина А.А. Квест-игра как культурная практика: содержание и технология организации в дошкольном образовании // БГЖ. 2018. №1 (22). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-igra-kak-kulturnaya-praktika-soderzhanie-i-tehnologiya-organizatsii-v-doshkolnom-obrazovanii> (дата обращения: 10.02.2023).
3. Капралова Ю.В., Москалёва Л.А. Методические формы изучения грамматики в квестах и игровых заданиях на занятиях по русскому языку как иностранному // Вестник ТГГПУ. 2019. №1 (55). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metodicheskie-formy-izucheniya-grammatiki-v-kvestah-i-igrovyyh-zadaniyah-na-zanyatiyah-po-russkomu-yazyku-kak-inostrannomu> (дата обращения: 10.02.2023).

Название квеста: Colors

Номер: 100 171 708

Прямая ссылка: <https://joyteka.com/100171708>

Уникальный QR-код на ваше занятие:



Название квеста: Furniture

Номер: 100 171 024

Прямая ссылка: <https://joyteka.com/100171024>

Уникальный QR-код на ваше занятие:



На рисунке изображена квеста-комната данного занятия:



Название квеста: Merry Christmas

Номер: 100 171 602

Прямая ссылка: <https://joyteka.com/100171602>

Уникальный QR-код на ваше занятие



На рисунке изображена квеста-комната данного занятия:

