

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Форма обучения: очная

Направленность
(Профиль подготовки)
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему
«Квест-технологии в обучении английскому языку во внеурочное время в
условиях средней школы»

Студент Погодина Елена Витальевна

Руководитель Суворова В.О. к.пед.н., доцент

Нормоконтролёр Шурыгина Ю.А. к.пед.н., доцент

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 28.05.24 № 118)

Заведующий кафедрой Алешина Е.Ю. д.филол.н., доцент

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 22.06.24 № 45)

Секретарь ГЭК Павлова О.А. к.филол.н., доцент

Пенза 2024

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты изучения квест-технологии при обучении английскому языку во внеурочное время.....	6
1.1 Образовательная технология. Виды современных образовательных технологий.....	6
1.2 Игровые технологии как основа квест-технологии.....	10
1.3 Понятие, сущность, структура и классификация квест- технологии.....	13
1.4 Принципы, цели и задачи организации внеурочной деятельности по английскому языку.....	18
Выводы по главе 1.....	23
Глава 2. Практический аспект использования квест-технологии во внеурочной деятельности по английскому языку в условиях средней школы	25
2.1 Практическая реализация квест-технологии при обучении английскому языку во внеурочное время.....	25
2.2 Отбор материала для составления и анализа сценария образовательного квеста.....	29
2.3 Сценарий образовательного квеста для внеурочной деятельности по предмету английский язык.....	35
Выводы по главе 2.....	48
Заключение.....	50
Список литературы.....	52
Приложение 1.....	57
Приложение 2.....	59

Введение

Современные технологии играют всё более значимую роль в процессе обучения, особенно в сфере изучения иностранных языков. Одним из методов, который активно используется в образовательной сфере, является квест-технология, которая позволяет стимулировать интерес школьников к изучению английского языка, как во время уроков, так и во внеурочное время.

Актуальность данной темы заключается в том, что в современном мире всё более увеличивается потребность в знании иностранных языков, в том числе и английского языка. В виду этого, растёт спрос на поиск наиболее эффективных методов обучения иностранному языку, особенно во внеурочное время. Квест-технология представляет собой современный подход к обучению, который активизирует учебный процесс и стимулирует мотивацию и интерес к изучению языка. В условиях современных технологических возможностей важно исследовать, насколько успешно можно интегрировать данный метод в процесс обучения английскому языку в средней школе.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку.

Предмет исследования – использование квест-технологии как одной из форм организации обучения английскому языку во внеурочное время в условиях средней школы.

Основной **целью** исследования являются изучение аспектов применения квест-технологии во внеурочное время при обучении английскому языку.

К **задачам** данного исследования можно отнести следующие:

1. Осветить теоретические основы применения квест-технологии при обучении иностранным языкам во внеурочное время в условиях средней школы:

- раскрыть сущность понятий «образовательная технология» и «квест-технология», а также рассмотреть их виды и структуру;
- выделить принципы, цели, задачи квест-технологии при организации внеурочной деятельности;
- описать особенности применения данной технологии во внеурочное время.

2. Проанализировать данные полученные в ходе проведения образовательного эксперимента относительно использования квест-технологии во внеурочной деятельности по английскому языку во внеурочное время в условиях средней школы:

- провести анкетирование учащихся среднего звена с целью выявления интересующей тематики в рамках изучения английского языка;
- разработать сценарий образовательного квеста;
- провести анализ полученных результатов.

В данной работе были использованы следующие **теоретические методы**:

- анализ научной и методической литературы по теме исследования;
- изучение и анализ официальных документов (ФГОС).

К **эмпирическим методам** можно отнести анкетирование, педагогический эксперимент.

Методологической базой исследования по изучению проблемы использования квест-технологии в образовательных целях послужили труды учёных, таких как И.Н. Сокол, Е.В. Сафоновой, А.Н. Фроловой и др.

Практическая значимость данного исследования заключается в том, что разработанный материал может быть в дальнейшем использован педагогами при обучении английскому языку во внеурочное время в средней школе.

Апробация исследования. Материалы и промежуточные результаты работы были представлены на Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» (2024 г.). Содержание проведённого исследования изложено в одной публикации.

Структура работы. Данная работа включает в себя введение, две главы, 7 параграфов, заключение, список литературы и 2 приложения.

Во введении обосновывается актуальность выбранной темы, объект и предмет исследования, описаны основные цели и задачи, которые необходимо выполнить в данной работе.

В первой главе рассматриваются теоретические аспекты использования квест-технологии при обучении английскому во внеурочное время, рассматриваются основные цели и задачи, которые преследует включение в образовательный процесс данная форма, а также рассматриваются особенности её применения и структура.

Во второй главе на практике обосновывается эффективность использования квест-технологии во внеурочное время: представляется разработка квест-игры, направленной на расширение страноведческих знаний учащихся; исследование подтверждается опросом учеников.

В заключении представлены обобщённые результаты теоретического исследования и практического применения данной технологии, сделаны выводы, подтверждающие успешность проведённой работы.

Список литературы состоит из 47 источников.

Глава 1. Теоретические аспекты изучения квест-технологии при обучении английскому языку во внеурочное время

1.1 Образовательная технология. Виды современных образовательных технологий

В связи с изменениями в области образования, такими как, переход от объект-субъектного к субъект-субъектному характеру обучения и передача познавательной инициативы от учителя к обучающемуся, появился запрос на усовершенствование современных образовательных технологий в соответствии с требованиями ФГОС к овладению универсальными учебными действиями, такими как:

- владение навыками исследовательской и проектной деятельности;
- самостоятельный поиск и подбор методов решения практических задач;
- обладание способностью получения информации из различных источников и умение интерпретировать её в различных видах и формах;
- использовать средства информационных и коммуникативных технологий при решении познавательных и коммуникативных задач [46].

Возвращаясь к понятию «технология», оно пришло в педагогику из сферы производства и прочно закрепило свои позиции. Термин «технология», в свою очередь, берёт своё начало из греческого языка и означает «наука об искусстве» (techne – искусство, мастерство; logos – наука, знание).

В словаре современного русского языка термин «технология» представлен как совокупность приёмов, применяемых в том или ином деле, мастерстве [45].

В педагогическом словаре присутствует несколько понятий, среди которых встречается образовательная технология или педагогическая

технология обучения. Педагогическая технология является расширенным понятием и охватывает все процессы обучения, образования и воспитания. Технология обучения описывает деятельность преподавателя в ходе обучения или воспитания [20].

Понятия «образовательная технология» и «педагогическая технология» принято считать синонимами. Данные термины были введены в отечественную педагогику В. П. Беспалько.

Итак, образовательная или педагогическая технология – это систематизированный план действий, следование которым гарантирует достижение поставленных образовательных целей [21]. Е. И. Пассов считает, что бесспорным компонентом успешного когнитивного процесса является обеспечение комфортных условий для восприятия [23].

По мнению Ю. В. Рождественского, образовательная технология – это взаимосвязанная и взаимодополняемая система деятельности учителя и обучаемого, которая объединена определённым концептом и совмещает в себе цель, содержание, различные средства и методы обучения. Данный вид технологий специально разрабатывается педагогикой и внедряется в образовательные учреждения для повышения эффективности образовательного процесса, а также для формирования и развития личностных компетенций [27].

Главная задача педагогов – отойти от традиционного представления об уроке, когда учитель механически объясняет новый материал ученикам, к усовершенствованным формам проведения урока, которые позволят повысить уровень академической мобильности учащихся, использовать учебное время более эффективно, за счёт повышения активной деятельности, такой как рассуждения, анализ проблемных ситуаций, игра.

Г. Ю. Ксензова различает три основные группы технологий [16]:

1. технологии объяснительно-иллюстративного обучения: в их основе лежит оснащение обучаемых необходимой информацией и

организация их познавательной деятельности с целью получения необходимых знаний, умений и навыков;

2. личностно-ориентированные технологии обучения: учитывает индивидуальные особенности учеников, а также создаёт условия для их самостоятельной деятельности;

3. технологии развивающего обучения: способствует включению в образовательный процесс внутренних механизмов личностного развития школьников, или, другими словами, их интеллектуальных способностей.

Образовательные технологии могут быть дифференцированы в соответствии с уровнем применения, с методами и формами проведения, а также с характером педагогического воздействия.

И. П. Подласый в своих трудах справедливо отмечал, что образовательные технологии отличаются строгой иерархией. Выделяется три уровня применения [25]:

1. Общепедагогический: к нему относятся такие технологии, как догматическая, отражающая ценностную систему общества; трудовая, описывающая средства достижения желаемого результата, социалистическая, отражающая идеологию существовавшего строя.

Данные технологии являются базисными, но содержат в себе общественную специфику, которая не совсем актуальна для настоящего времени.

2. Частно-методический (отраслевой уровень): который включает в себя технологии проблемного обучения, развивающего обучения, эстетического воспитания и др.

3. Узконаправленный: к нему причислены, в основном, авторские технологии, такие, как методика саморазвития М. Монтессори, «победного» обучения Шаталова и др.

По организационным формам педагогические технологии делятся на: лекционно-практические, индивидуальные, групповые, коллективные, дифференцированного обучения.

По характеру педагогического воздействия технологии бывают: авторитарные, личностно-ориентированные, личностно-деятельностные, сотрудничества.

Современные образовательные технологии учитывают новые образовательные потребности в сложившейся ситуации. Они, в большей степени, направлены на совершенствование практических навыков детей и характеризуются следующими критериями [33]:

1. Вариативность. По требованиям обновлённого ФГОС, содержание образования должно отличаться вариативностью. Это значит, что образовательная программа в первую очередь ориентируется на потребности учащихся и предлагает им выбор различных программ в рамках одного уровня.

2. Вторым критерием является использование разнообразных форм и средств обучения, в том числе и дистанционного обучения. В данном случае ученик вместе с родителями вправе выбирать форму обучения и пользоваться электронными ресурсами, а также технологией дистанционного обучения. Образовательное учреждение должно обеспечить доступ к программе обучения и всем необходимым ресурсам.

3. Разделение учеников на группы. Такой способ поможет в наибольшей степени учесть потребности и интересы учеников, тем самым осуществляя дифференцированный подход.

В условиях осуществления нового ФГОС наиболее актуальными являются следующие технологии [38]:

- технология проблемного обучения;
- интегративное обучение;
- кейс-технология;
- игровая технология;
- проектная технология;
- развивающее обучение;

- информационно-коммуникативная технология;
- педагогика сотрудничества;
- групповая технология;
- технология критического мышления;
- здоровьесберегающие технологии;
- модульная технология;
- технология мастерских;
- уровневая дифференциация;

1.2 Игровые технологии как основа квест-технологии

Технология игры является одной из самых востребованных в процессе обучения. Зачастую, игровая форма проведения занятия является наиболее привлекательной и успешной формой взаимодействия педагога и обучающегося, так как познавательная деятельность, как правило, осуществляется через прохождение сюжета.

Отечественные педагоги Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин занимались теорией и разработкой игрового обучения.

Игра во многом помогает эффективному усвоению учебного материала. На этот фактор может повлиять многое, в том числе, использование терминологии сложной для восприятия, постоянное отвлечение во время урока и незаинтересованность в деятельности в целом. Существует ещё множество факторов. Справиться с этим помогает игровая форма проведения урока. С. В. Еловская в своих работах отметила, что игровая технология представляет собой ничто иное, как целостную систему, охватывающую собой конкретную часть образовательного процесса. В программу должны входить подходящие по теме игры и упражнения, которые формируют качества личности, а также повысить эффективность самого процесса обучения, через прохождение учеником заданий,

соответствующих интересам и возрастной группе, и через взаимодействие в процессе со сверстниками [9].

Использование игровых технологий в процессе обучения преследует следующие цели: развитие речевых навыков, навыков общения, расширение лексического запаса [11].

Следует также упомянуть об эффективности использования игр в учебной деятельности в средней школе. Во-первых, в процессе, учитель и ученик общаются на иностранном языке, что, непременно, способствует развитию речевых навыков, что, в свою очередь, является главным условием работы.

Во-вторых, вместо привычного механического повторения материала и решения упражнений используется иная форма проведения урока, которая, скорее всего, вызовет интерес у ребёнка, тем самым повысит эффективность усвоения материала.

Также, немаловажным является процесс взаимодействия ученика не только с учителем, но и со сверстниками, что достигается непосредственно при выборе формы деятельности. Помимо индивидуальных заданий встречаются те, которые необходимо выполнить в парах, в группе или в коллективе. Во время игры снимается эмоциональное напряжение, что устраняет языковой барьер.

К тому же, игровые технологии способствуют не только совершенствованию языковых навыков, но и развитию творческих способностей.

Существуют условия, которые необходимо соблюдать для наиболее успешного получения результата:

1. Соответствие возрастным особенностям учащихся.
2. Не превышать по сложности уровень знаний учеников.
3. Игра должна не только вызывать интерес, но и нести определённую посильную нагрузку.

4. Полученный в процессе игры новый материал должен обязательно быть закреплён на практике [12].

Также, обстоятельства предлагаемой игры должны быть актуальными реальности и иметь определённую значимость для детей. Эффективным будет привлечение детей к разработке игры, выбору интересующей деятельности и заданий. Это повысит уровень причастности детей к процессу, а также снизит уровень тревожности, ведь дети будут подготовлены к предстоящей деятельности, что, как я уже упомянула выше, освобождает от языкового барьера. Также, при распределении ролей необходимо учитывать уровень языковой подготовки и индивидуальные способности каждого учащегося.

Для успешного игрового процесса учитель должен следовать определённым правилам и в ходе мероприятия:

1. Снабдить класс материалом, который понадобится в процессе проведения игры.

2. Чётко объяснять правила игры и быть уверенным в осознании полученной информации детьми.

3. Во время проведения мероприятия учитель следит за дисциплиной в классе, а также определяет возникающие трудности, с которыми нужно будет поработать в следующий раз.

4. Не принуждать детей к принятию участия в игре. Иногда бывают случаи, когда ученики отказываются участвовать. В таком случае, необходимо занять детей другой деятельностью, например, помогать с процессом организации [12].

Необходимо помнить, что не все задумки получится воплотить в жизнь. Иногда дети бывают не настроены на познавательный или игровой процесс. В таких случаях необходимо отложить мероприятие до того времени, когда все будут готовы к работе.

Проведение игровых технологий это отличная возможность, как для учителя, так и для ученика. Учителю данный навык может пригодиться для

того, чтобы разнообразить учебный процесс, преобразовывая сложные для понимания темы в более лёгкие, что способствует повышению качества усвоения материала. Также, игровые технологии способны привлечь детей к изучению иностранного языка и мотивировать к его совершенствованию.

1.3 Понятие, сущность, структура и классификация квест-технологии.

Одной из разновидностей игровых технологий является квест-технология.

На современном этапе развития образовательной системы появляется потребность в расширении форм взаимодействий учителя с учениками, которые включают в себя активизацию и включение в процесс обучения. Наиболее востребованными в наше время являются интерактивные формы, которые позволяют задействовать как можно большее количество детей в познавательном процессе, а также реализовать их творческие способности и применить их приобретённые знания, умения и навыки на практике. Одной из наиболее популярных технологий является квест-технология.

Для начала необходимо выяснить сущность понятий «квест» и «квест-технология».

Впервые термин «квест» как образовательная технология был предложен в Сан-Диего профессором образовательных технологий Берни Доджем. Он занимался разработкой специальных программ и приложений для интеграции в учебный процесс, которые могли использоваться при обучении различным предметам на разных уровнях обучения. Под квестом он понимал сайт, который содержит проблемное задание, ответ на которое ученикам необходимо было отыскать в сети Интернет [39].

Его ученик и последователь Том Марч считал, что квест – учебная структура, построенная по типу опор, которая использует проблемное

задание и ссылки на необходимую информацию в сети Интернет, чтобы мотивировать учащихся на решение какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как в команде, так и индивидуально [40]. В своих исследованиях профессор во многом опирался на труды Л. С. Выготского и утверждал, что для наиболее успешной реализации данной технологии необходимо разработать специальные опоры [41]. Согласно последнему, обучение определяется зоной ближайшего развития, которая включает в себя решение тех задач, которые ребёнок ещё не способен решить самостоятельно. Опоры, в свою очередь, помогают ученику работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут служить различные виды и формы деятельности, которые позволяют вовлечь ребёнка в активный познавательный процесс. Таким образом, квест может служить опорой при обучении.

Согласно И. Н. Сокол, квест – это уникальная и увлекательная «живая» игра для команды из нескольких человек [33]. Она также утверждает, что квест – это технология, которая имеет чётко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), чёткие правила и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений [34]. Суть образовательного квеста заключается в том, что учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам и адресам [28]. Другими словами учащиеся реализуют образовательные задачи посредством ролевой игры.

Как отмечает Т. О. Лечкина, образовательный квест имеет огромную воспитательную ценность: воспитывает ответственность ученика за свои действия, уважение к культурным традициям, истории, краеведению, способствует развитию межличностных отношений [18]. Образовательный квест является современной формой проведения урока, которая позволяет погрузиться в изучение иностранного языка с помощью игры и проблемных

заданий, а также получить положительные эмоции от процесса, тренировать навыки работы в команде и стимулировать творческую деятельность.

И. А. Зимняя утверждает, что «вместо широко распространённой схемы субъект-объектного взаимодействия (преподаватель – обучающийся), должна иметь место схема субъект-субъектного сотрудничества» [10]. В связи с этим, особенность процесса обучения в виде игры обладает большой практической значимостью. Квест-игра не только совершенствует навыки командной работы, но и формирует навык самообразования, благодаря которому решаются практические задачи.

Так, мы приходим к основному определению квеста, как технологии. Образовательный квест – это педагогическая технология, которая строится на проблемных заданиях с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, в том числе и Интернет.

Квест-игры различаются по множеству критериев, поэтому существует большое количество классификаций. В данной работе будет рассмотрена классификация, предоставленная И. Н. Сокол [33]. Согласно её мнению квесты различаются по следующим признакам:

- по сроку реализации: долгосрочные и краткосрочные;
- по форме проведения: компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты;
- по структуре сюжета квесты делятся на линейные, не линейные и кольцевые;
- по доминирующей деятельности обучающихся квесты бывают: исследовательские, информационные, творческие, поисковые, игровые, ролевые;
- по форме работы: групповые и индивидуальные;
- по информационной образовательной среде квесты подразделяются на те, что проводят в традиционной образовательной среде, и те, что проводятся в виртуальной среде).

Существуют некие критерии успешности проведения квест-игры, которых необходимо придерживаться. Квест имеет несколько стадий, соблюдение которых влияет на результативность процесса.

1. Стадия первая – введение. На данном этапе участники знакомятся с темой квеста и правилами. Им описывается предполагаемый сюжет развития игры, а также ставится цель, распределяются роли и даются рекомендации по прохождению заданий. Кроме того, на начальном этапе, необходимо объяснить важность изучения конкретной темы и назвать преимущества данной работы.

2. Стадия вторая – выполнение заданий. На втором этапе ученики знакомятся с заданиями и продвигаются по сюжетной линии. Причём для достижения наилучшего результата важна как индивидуальная работа участников, которая нацелена на общий результат, так и работа в коллективе.

3. Стадия третья – представление конечного продукта, который они разработали или получили в ходе исследовательской деятельности. Также, в этот этап входит оценивание работы учащихся.

4. Стадия четвёртая – рефлексия, или обсуждение и ценностное осмысление опыта участников, полученного в процессе прохождения квеста. К тому же, необходимо подвести итоги всей деятельности [38].

Самым важным критерием для образовательного квеста как одной из форм проведения урока является результат этой деятельности, или продукт, носящий познавательный характер. Итоговым продуктом квеста можно считать обобщение тех знаний, которые были получены в ходе проведения игры. Они должны быть представлены наглядно. Это могут быть различные таблицы, интеллектуальные карты, буклеты, схемы правил, написанные самими учащимися. Форма конечного продукта может быть обговорена перед началом игры. Это поможет ученикам сконцентрироваться и заранее представить, что от них потребуются в конце работы.

У квест-технологии, как и у любой другой, несомненно, есть свои преимущества и недостатки. К преимуществам можно отнести:

- Возможность задействования всех четырёх видов деятельности (чтения, аудирования, говорения, письма). В результате учащиеся не только обретают нужные им знания, умения и навыки, но и выполняют различные задания в игровой форме, что способствует вовлечению в образовательный процесс.

- Возможность погружения в языковую среду. В процессе прохождения сюжетной линии ученикам проще общаться и взаимодействовать друг с другом на иностранном языке, так как понижается фактор стресса и снимается языковой барьер. Игра значительно упрощает восприятие заданий, хотя они и представлены на английском языке. К тому же, они обычно оснащены наглядностью.

- Ещё одним неоспоримым преимуществом можно считать почти полную вовлечённость в образовательный процесс.

- Также, квест-технология совмещает в себе различные виды работы над заданиями. Что несёт в себе большой воспитательный потенциал. Учащиеся работают не только индивидуально, но и в парах или группах. Ребёнок учится брать ответственность за свои решения, ведь от него и его товарищей зависит конечный результат работы.

Упоминая преимущества квест-технологии необходимо также выделить и недостатки.

Во-первых, не весь материал, может быть преобразован в игровую форму. Иногда теория слишком сложна для самостоятельного восприятия школьниками и требует основательной проработки с учителем. Поэтому не стоит преподносить детям ту информацию, с которой они не способны справиться.

Во-вторых, при частом использовании данного варианта проведения урока дети могут потерять интерес. Так, важно в меру использовать игровые элементы, во избежание перенасыщения.

Более того, квест требует большого труда педагога. Ему необходимо найти необходимую информацию, правильно выбрать задания, которые будут способствовать усвоению материала, необходимо продумать правила и ход игры, а также подготовить место к проведению мероприятия. Всё это затрагивает время и ресурсы учителя.

Несмотря на вышеперечисленные минусы, квест-метод всё ещё эффективен при решении некоторых задач.

Таким образом, квест-технология является одной из самых востребованных современных технологий, которая позволяет разнообразить образовательный процесс и повысить мотивацию к изучению иностранного языка. В процессе прохождения квест-игры ученики не только тренируют речевые навыки, но и учатся взаимодействовать в команде.

1.4 Принципы, цели и задачи организации внеурочной деятельности по английскому языку

Большое поле деятельности возможно при применении квест-технологии во внеурочное время. Внеурочная работа является основной частью просветительской процесса в образовательном учреждении.

По данным ФГОС ООО внеурочная деятельность направлена на достижение планируемых результатов освоения программы основного общего образования с учетом выбора участниками образовательных отношений учебных курсов внеурочной деятельности из перечня, предлагаемого Организацией. Внеурочная деятельность это часть образовательного процесса по разнообразным направлениям развития личности (спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное) в различных формах (художественные, филологические, культурологические и др.), в соответствии с выбором учащегося [46].

Формы организации внеурочной деятельности и её чередование с урочной в рамках реализации образовательной программы определяет образовательное учреждение.

Таким образом, внеурочная деятельность – это подвид образовательной деятельности, направленный на достижение результатов по основной образовательной программе, а именно, личностных, предметных и метапредметных результатов.

На уровне образовательной организации внеурочная деятельность – это механизм способствующий расширению и совершенствованию образовательных услуг, а также средство повышения социальных и интеллектуальных интересов учащихся.

Существует несколько условий качественной реализации внеурочной деятельности, которые были выделены Е. Н. Барышниковым [4]:

1. Принятие во внимание, что внеурочная деятельность является лишь частью образовательного процесса. Образовательной организации важно принять и установить конкретную цель деятельности.

2. Определение смысла, цели и основных функций внеурочной деятельности в образовательной организации. Среди основных функций можно выделить: системообразующую, компенсаторную, функцию дополнительного образования, досугово-организационную функцию, социально-воспитательную, функция выбора и самореализации.

3. Любая внеурочная деятельность должна иметь определённую структуру и программу. Под этими понятиями Е. Н. Барышников понимает определённый набор мероприятий общешкольных, внешкольных и индивидуальных [4].

4. Технологическое обеспечение внеурочной работы.

5. Ориентация на интересы и потребности учащихся.

6. Обеспечение результативности внеурочной деятельности.

7. Уникальность созданной системы внеурочной деятельности и инновационность деятельности педагогов при её осуществлении.

На уровне педагога внеурочная деятельность является одной из возможностей его самореализации. Здесь необходимо создать условия, такие как: готовность педагога к вовлечению детей в данный вид деятельности и обеспечение контроля над ней, осуществление педагогической помощи в вопросе самоопределения учеников.

Внеурочная деятельность для самих учащихся несёт следующие возможности: самореализация и самоопределение, развитие творческого мышления, успешное освоение основной образовательной программой.

По мнению Г. А. Савиной характер внеурочной работы направлен на достижение, прежде всего, личностных результатов и является компенсаторным. Другими словами, в процессе внеурочной деятельности решаются те образовательные задачи, которые не были выполнены на уроках [44].

Л. М. Бронникова и А. В. Курило определяют следующие цели внеурочной деятельности [6]:

1. Развитие индивидуальных характеристик каждого учащегося.
2. Повышение уровня мотивации и успеваемости за счёт включения интересующего ученика внепрограммного материала.
3. Содействие социализации и профориентации школьников.
4. Формирование универсальных метапредметных способов образовательной деятельности.

Что касается английского языка конкретно, программа внеурочной деятельности преследует следующие цели [31]:

1. Совершенствование знаний, умений и навыков иноязычной речи.
2. Повышение интереса и мотивации учащихся к изучению предмета.
3. Расширение страноведческих знаний.
4. Всестороннее развитие личности.

Процесс изучения иностранного языка достаточно сложный и вызывает множество затруднений у учащихся. Детям, зачастую, тяжело перестроиться

с одной языковой системы, на другую, приходится иметь дело с языковыми феноменами, существенно отличающимися от родного языка. И далеко не всегда смена формы урока помогает им справиться с этими препятствиями. Так, может значительно снизиться их познавательная мотивация и активность. В таком случае, внеурочная деятельность даёт ещё одну возможность освоить материал школьной программы.

Некоторые исследователи отводят внеурочной деятельности отдельную нишу в системе обучения иностранному языку, так как именно во время внеурочной работы создаются условия, приближенные к реальности (реальные жизненные ситуации), которые, в свою очередь, повышают эффективность образовательного процесса.

В сравнении с урочной деятельностью, во время внеурочной работы создаётся больше условий для реализации индивидуального подхода к каждому ученику. Также, в большинстве случаев, программа строится на интересах обучаемых. На занятиях создаётся благоприятная атмосфера, естественная языковая среда, которая способствует снятию языкового барьера, что определяет эффективность взаимодействия учителя и ученика. Преподаватель со своей стороны обязан обеспечить потребность школьников в использовании английского языка как средства общения, а также содействовать социальной адаптации за пределами деятельности на уроке [5]. К тому же деятельность по английскому языку вне урока положительно влияет на взаимоотношения учителя и ученика, она создаёт творческую атмосферу сотрудничества, что оказывает положительный результат на познавательную активность [13].

Существует несколько принципов, способствующих проведению эффективной внеурочной работы. С. Н. Татарничева выделяет 6 принципов [37]:

1. «Принцип связи с жизнью». Это условие предусматривает подбор тем, вызывающих интерес подростка; принцип также показывает важность и возможность использования английского языка в повседневной жизни.

2. Принцип коммуникативной активности. Коммуникация во внеурочное время также важна, как и коммуникация на уроках.

3. Принцип учёта возрастных особенностей и уровня говорящего. Необходимо чётко соблюдать связь материала, который даётся вне урока, с тем, что изучают дети на школьных занятиях, для того, чтобы задания были посильны для них.

4. Принцип сочетания форм работы (индивидуальной, групповой и т.д.).

5. Принцип межпредметных связей. Программа внеурочной деятельности должна расширять кругозор учащихся.

Также, не следует забывать о критерии добровольности. Это значит, что ученик посещает занятия по собственному желанию и согласен с уровнем нагрузки, которую получает. Ученик берёт на себя ответственность изучение иностранного языка, которое требует его дополнительных усилий.

Выводы по главе 1

В связи с переходом от традиционной модели урока к его более усовершенствованным формам проведения, возникает потребность в подборе образовательных технологий, способных соответствовать современным образовательным стандартам и, вместе с тем, повышать эффективность процесса обучения, формировать личностные компетенции учащихся. Современные образовательные технологии учитывают новые образовательные потребности в сложившейся ситуации и характеризуются такими критериями, как вариативность, использование различных средств и форм обучения, соответствие потребностям и интересам учеников.

В условиях осуществления ФГОС нового поколения к таким технологиям относится и квест-технология. Будучи основанной на игровых технологиях, она преследует такие педагогические цели, как развитие речевых навыков, навыков общения, расширение лексического запаса. Использование данного метода в педагогической практике даёт возможность учителю не только повысить качество усвоения материала, но и проявить свои творческие способности.

Квест-технология является современной формой проведения урока, которая помогает реализовать образовательные задачи учащихся посредством игры, тренировать навыки работы в команде и стимулировать творчество, получая при этом положительные эмоции от процесса. Её эффективность отражается в её преимуществах, среди которых: возможность задействования всех видов деятельности, яркое погружение в языковую среду и полная вовлечённость в образовательный процесс.

Данная технология находит своё применение во внеурочной деятельности, позволяя достичь более высоких результатов по основной образовательной программе. Во время внеурочной работы при использовании квест-технологии создаются условия, наиболее приближенные к реальности, формируется естественная языковая среда и

реализуется индивидуальный подход к ученикам. Помимо образовательного материала, определённого программой обучения, квесты также могут внедрять межпредметный материал, а также включать элементы тренинга, профориентации, страноведения и других тем, касающихся повседневной жизни ученика.

Глава 2. Практический аспект использования квест-технологии во внеурочной деятельности по английскому языку в условиях средней школы

2.1 Практическая реализация квест-технологии при обучении английскому языку во внеурочное время

Как было отмечено ранее форма проведения занятия значительно повышает мотивацию детей к обучению. В данной работе мы уже поднимали вопрос об эффективности квест-технологии. Теперь необходимо рассмотреть специфику применения данной технологии во внеурочное время.

Так как не всегда есть возможность смены формы урока, при внеурочной деятельности обучающийся хочет больше заниматься игровой деятельностью. В этом может помочь технология квестов.

Касаясь содержания самой игры, квесты должны включать в себя не только сюжет и образовательный материал. Они должны охватывать несколько областей, возможно, содержать в себе элементы тренинга, творчества, профориентации, страноведения и др.

Квест-технологии очень удобны при работе с любой возрастной группой. Так, старшее и среднее звено при работе над заданиями могут оперировать ранее изученным материалом по разным предметам и синтезировать необходимую информацию для ответов на нестандартные вопросы.

Одними из главных преимуществ применения технологии квестов во внеурочное время являются неограниченность в пространстве и большой запас времени. В отличие от урока, который длится 40-45 минут и проводится в одном классе, во внеурочное время квесты могут проходить как в закрытом пространстве (класс, помещение школы), так и в открытом (на улице, в парке и т.п.). Среди квестов, проводимых на открытой местности, особенно популярен геокэшинг – квест с поиском клада, тайника и с элементами ориентирования на местности.

Для организации «живого» квеста необходимо продумать маршрутный лист и подготовить пространство, где будет проведено мероприятие. Также следует обозначить место старта и то, как будут участники проходить данную дистанцию, в какой последовательности двигаться.

Для того, чтобы составить маршрут, можно использовать разные варианты:

- маршрутный лист с обозначенными на нём станциями и их местоположениями или, наоборот, перечень с загадками и ребусами, которые необходимо решить, чтобы понять, куда двигаться;
- карта местности;
- «Волшебный экран», которым может служить планшет или коллаж с вырезанными объектами, фотографиями тех мест, куда необходимо отправиться;
- Участники могут узнавать, куда двигаться дальше после прохождения станции или от организатора.

Для успешной организации квеста нужно следовать некоторым требованиям [33]:

1. Все игры и задания должны быть безопасными.
2. Соответствие материала возрасту.
3. Разнообразие видов деятельности в сценарии.
4. Логичность и последовательность выполняемых заданий.
5. Использование декораций, инвентаря и музыкального сопровождения (по возможности).
6. Чётко установленное время для выполнения каждого задания.
7. Участие педагога в игре, направление детей на правильный выбор.

Также, с развитием современных технологий представляется возможным организовать проведение квест-игры в интернет пространстве. Так, простая квест-технология превращается в технологию web-квеста.

Web-квест – интернет игра, основанная на проектном методе обучения, предлагающая поисковую деятельность обучающихся, с присущей им чёткой ролью, и с применением технического оборудования. Можно сделать вывод, что для применения данной технологии во внеурочное (и в урочное) время, необходим доступ к интернет-ресурсам, а также необходимое оборудование.

Web-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся и выполняют ту или иную образовательную задачу. Учитель здесь выполняет роль консультанта и координатора учебной и исследовательской деятельности школьников, создаёт условия, необходимые для их самостоятельной работы и поддерживает умственную инициативу. А учащиеся, в свою очередь, становятся «соучастниками» этого процесса, у них появляется ответственность за процесс и результат обучения. Web-квест технология интегрирует интернет ресурсы в обучение и помогает решить ряд практических задач [35]:

1. Использование информации в Интернете для познавательных целей.
2. Самообучение и самовоспитание детей.
3. Развитие умений работы в команде.
4. Умение искать нестандартные способы решения проблемы.

Б. Доджем были определены основные виды заданий, характерные для web-квестов [39]:

- Пересказ: представляет собой демонстрацию знаний, полученных путём изучения информации из разных по заданной теме (обычно творчески оформляется: в виде плаката или презентации с сопутствующим рассказом).
- Планирование или проектирование (составление плана или проекта).
- Самопознание: включает в себя любые направления исследования личности.
- Творческое задание: может быть представлено в определённом жанре (создание видеоролика, пьесы, песни и т.п.).

- Аналитическое задание: поиск и систематизация информации.
- Головоломка, детектив, загадка: выводы на основе противоречивых фактов.
- Поиск решения по проблеме.
- Научные исследования: обычно в виде изучения различных открытий в онлайн источнике [47].

Рассматривая web-квест технологию как форму изучения английского языка, необходимо также уточнить, что для того, чтобы работать с информацией на иностранном языке и с аутентичными источниками, ученикам необходимо владеть определённым уровнем языка. Таким образом, данная технология подходит для интересующей нас в данной работе возрастной группы (среднее звено).

Метод web-квеста можно задействовать как в одном занятии, так и продолжать данный формат с подбором темы, интересной для детей. Однако, при частом использовании возможно снижение внимания детей.

Таким образом, квест-технологии, основанные на определённых принципах, могут эффективно использоваться во внеурочной деятельности и быть направленными как на приобретение новых знаний по предмету английский язык, так и обобщение и закрепление уже имеющихся. Данный формат занятия, безусловно, способствует повышению мотивации к изучению языка, а также помогает разнообразить процесс обучения. Более того, данная технология способствует личностному, умственному и нравственному развитию учеников в рамках дополнительного образовательного процесса.

2.2 Отбор материала для составления и анализа сценария образовательного квеста

Ранее в данной работе были рассмотрены точки зрения различных исследователей в области педагогики относительно эффективности применения квест-технологии в образовательном процессе, подробно описывались её достоинства и недостатки, излагался её педагогический потенциал. В данном исследовании мы считаем нужным применить ранее изложенный материал в составлении сценария внеурочного мероприятия.

Решено было разработать такую квест-игру, которая бы несла познавательную ценность и, в то же время, отвечала бы интересам учащихся средней школы. Поэтому выбор тематики внеурочного мероприятия мы оставили за учениками. Нами был проведён опрос детей среднего школьного возраста (Приложение 1). Участникам опроса необходимо было заполнить анкету, состоящую из девяти вопросов. Полученные результаты позволяют сделать выводы о том, какое место занимает внеурочная деятельность в жизни современного школьника, а также определить основные направления работы: выявить тему мероприятия и форму.

В анкетировании поучаствовало 25 учащихся 9 класса. Согласно результатам исследования перед учениками представлен большой выбор способов проведения внеурочной деятельности по английскому языку, организуемых в виде различных курсов и кружков, проводимых учителями и других объединений. Достаточное количество детей посещают кружок английского языка в школе (50%), причём большинство из них занимаются внеурочной деятельностью 1 – 2 раза в неделю и чаще. Отвечая на вопрос, какие формы проведения занятий они бы предпочли, многие выбирали проведение урока в игровой форме (85,7%). Вторым по популярности был ответ «проведение экскурсий» (71,4%).



Диаграмма 1. Результаты опроса школьников по вопросу: «Форма проведения внеурочной деятельности»

Также, важно было определить темы, отвечающие запросам и интересам современных школьников. Результаты могут быть представлены в виде следующей диаграммы.

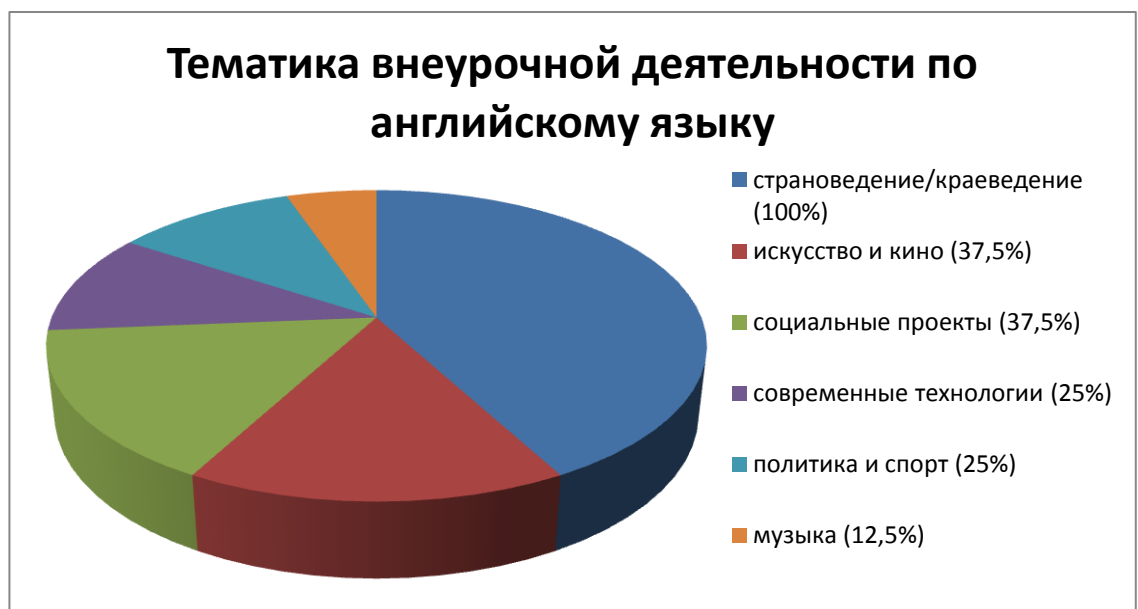


Диаграмма 2. Результаты опроса по вопросу: «Тематика внеурочной деятельности по английскому языку»

Так, большинство участников опроса хотели бы поучаствовать в мероприятии на тему, связанную со страноведением и краеведением (100%).

К тому же, отвечая на вопрос, как бы они хотели проводить своё время, свободное от учебной деятельности, часто попадались ответы, связанные с активным отдыхом на свежем воздухе. Были также собраны пожелания учеников, касательно организации внеурочной деятельности по английскому языку. В результате многие отвечали, что хотят закреплять полученную информацию на практике в игровой форме.

Таким образом, исходя из выше представленных результатов опроса, было решено составить сценарий внеурочного мероприятия на самую популярную тематику («страноведение / краеведение»), с использованием квест-технологии. Нами был разработан сценарий образовательного квеста с уклоном на расширение краеведческих знаний и отработку лексико-грамматического материала по теме «Moskovskaya Street».

В процессе разработки мы также пользовались образовательными платформами по созданию ребусов (Rebus.club, Festisite.com (Rebus Generator)), а также возможностями сервиса для создания упражнений LearningApps.org.

Данное мероприятие разработано в соответствии с требованиями к реализации образовательного процесса с использованием квест-технологии. Во-первых, в сценарии чётко и ясно изложены правила игры, которые необходимо заранее обговорить с учащимися, для достижения наиболее эффективной работы. Во-вторых, все задания соответствуют требованиям безопасности. В-третьих, для того, чтобы обеспечить учеников необходимой информацией и материалами, была также разработана презентация, которую можно использовать заранее на занятиях. Тем самым, Содержание квест-игры понятно для обучающихся, что снимает риск возникновения трудностей. В-четвёртых, материал полностью адаптирован под уровень языка, которым владеют ученики 9 класса. Материал был подобран с учётом

интересов и возрастных особенностей детей и обладает определённым уровнем сложности, который посилен для выполнения.

Образовательный квест отвечает основным целям и задачам организации внеурочной деятельности по английскому языку [34]. Задания данного мероприятия способствуют совершенствованию знаний, умений и навыков иноязычной речи, обеспечивают возникновение положительной мотивации и познавательной активности учащихся, расширяют страноведческие знания и способствуют всестороннему развитию личности.

Касаясь целей самого мероприятия, основными являются воспитание чувства патриотизма и любви к своей малой Родине, стимулирование познавательного интереса к культуре и истории родного края.

Содержание сценария имеет большую познавательную ценность и преследует целый комплекс задач. К образовательным относится проверка уровня сформированности готовности рассказать о своем городе на английском языке, а также расширение кругозора учеников. Данная квест-игра развивает познавательный интерес учащихся, совершенствует навыки работы с информацией в нестандартных ситуациях, стимулирует логическое мышление и языковую догадку, а также формирует умение работать в команде. Воспитательная ценность нашего образовательного квеста заключается в привитии уважения к историческому наследию родного края.

Для того, чтобы обеспечить подготовку учащихся к мероприятию, мы также предлагаем заранее ознакомиться с содержанием презентации (Приложение), в которой содержится вся необходимая информация для выполнения заданий квеста.

Концепция мероприятия заключается в прохождении участниками игры станций, которые являются историческими объектами, памятниками и популярными местами улицы Московской. Для выполнения заданий детям необходимо осуществлять общение на английском языке, как с участниками, так и с преподавателем, который выполняет роль спутника при прохождении станций. За каждое правильно выполненное задание даётся фотокарточка с

достопримечательностью, которая необходима для воссоздания карты улицы, что является конечным продуктом игры. Для того, чтобы знать, к какой станции передвигаться, ученикам необходимо разгадать ребус. Конечной целью является составление карты местности и получение высказывания на английском языке, содержащего описание улицы.

Перейдём непосредственно к основному этапу внеклассного мероприятия. Форма заданий, которые ученики проходят на станциях, и их материальная база обладают большим педагогическим потенциалом.

В первую очередь, они направлены на развитие различных видов деятельности. Большинство заданий направлены на развитие навыка чтения. Например, задание «True / False», являясь заданием на подтверждение или опровержение фактов, помогает детям улучшать навык работы с текстом, проверяет понимание полученной информации, учит анализировать её и делать определённые выводы, а также способствует улучшению внимания и критического мышления. В разработанном квесте присутствуют и другие задания на отработку чтения, например, угадай памятник по описанию, прочитай текст и заполни пропуски, но все они направлены на овладение навыком полного понимания текста.

Также, в данной квест-игре есть и задание на развитие аудирования. Детям предлагается прослушать отрывки из сказок и угадать название.

В конце мероприятия ученикам необходимо составить небольшой рассказ об улице Московской и представить его. Тем самым, у них совершенствуется техника говорения.

Кроме того, выполнение данных заданий обеспечивает развитие языковых навыков, а именно, фонетических, грамматических и лексических. Так, задание «Dreams Come True», где необходимо восстановить порядок слов в предложении, помогает ребёнку закрепить грамматическую структуру языка, грамотно и логично излагать свои мысли, а также тренирует память и внимание. Основная часть упражнений направлена на закрепление лексики по заданной теме. Это реализуется через такие упражнения, как «соедини

русскую пословицу с её английским эквивалентом», «соедини картинку с названием» и др. Также, в процессе представления рассказа об улице, ученики совершенствуют навыки произношения.

При их выполнении формируются универсальные учебные действия, необходимые для реализации успешной коммуникации на иностранном языке. Активная групповая работа и обсуждение заданий, поиск решения проблемы способствуют развитию у участников игры следующих УУД [41]:

К познавательным можно отнести:

- Способность самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящие с учётом выделенных критериев).
- Применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев.

Важным является формирование коммуникативных умений учащихся, так как разработанный образовательный квест направлен на получение высказывания на английском языке:

- Воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения.
- Уметь выражать себя и свою точку зрения в устных высказываниях.
- Публично представлять результаты проделанной работы.
- В ходе совместной деятельности, понимать и пользоваться преимуществами командной или индивидуальной работы в решении конкретной проблемы.
- Принимать цель совместной деятельности и стремиться достигать её: распределяя роли, договариваясь, обсуждая процесс и результат совместной работы.

Среди регулятивных можно выделить:

- Уметь ориентироваться в подходах принятия решений (в группе или группой).
- Уметь делать выбор и брать за него ответственность.
- Осознанно относиться к точке зрения другого человека.

Так, можно сделать вывод, что подобранный материал отвечает требованиям ФГОС современного поколения. Задания позволяют создать базу для успешного формирования коммуникативной компетенции учащихся, так как формируют практически все виды деятельности, а также языковые навыки учащихся.

2.3 Сценарий образовательного квеста для внеурочной деятельности по предмету английский язык

Тема: «Moskovskaya Street».

Тип мероприятия: образовательный квест.

Целевая аудитория: учащиеся 9 класса.

Цель: воспитание чувства патриотизма и любви к своей малой Родине, стимулирование познавательного интереса к культуре и истории родного края.

Задачи:

Образовательная:

- проверка уровня сформированности готовности рассказать о своем городе на английском языке (об одной из главных улиц города);
- расширение кругозора учеников.

Развивающая:

- развитие познавательного интереса учащихся;
- развитие умения работать с информацией в нестандартных ситуациях;

- развитие логического мышления, языковой догадки, внимания и воображения;

- развитие умения работать в команде.

Воспитательная:

- воспитание уважения к историческому наследию родного края.

Оборудование: карточки с заданиями, фотокарточки, карта улицы Московской, канцелярские принадлежности.

Концепция игры: участники передвигаются по станциям, решая задания и собирая информацию об улице Московской. За каждое правильно выполненное задание они получают фотокарточку с объектом (памятник или место). Маршрутный лист заранее не известен. После каждого раунда им предстоит разгадать ребус, чтобы узнать, куда двигаться дальше.

Место проведения: центр города Пенза, улица Московская.

Предварительная подготовка: перед проведением данной квест-игры необходимо ознакомить учеников с информацией по данной теме. В данном случае детям необходимо показать презентацию (Приложение 2), содержащую необходимый материал.

Ход мероприятия:

1. **Общий сбор участников:** обговариваются правила игры.

2. **Прохождение станций.**

–How much do you know about our city? What street are we on? What sights and monuments located on this street do you know? Now we will check your knowledge and determine who is the most knowledgeable local historian.

–To start the game, solve the rebus.



Рисунок 1. Ребус «Moskovskaya Street»

Answer: Moskovskaya street

—So, you got «Moskovskaya street». Your task today is to create a map of this street and talk about the landmarks that are on it. I give you a map with gaps. For each correctly completed task, you will receive a picture of the place you need to put on the map. At the end, when you have collected all the pictures, you have to stick them in the correct places on the map. Next, you will need to make a short presentation of your map by filling in the blanks on the card you will receive at the end. So, let's get started!

Station 1. «Guess from the Picture».

—In front of you are photo cards of the places you saw in the presentation. Match the picture with the name.



Рисунок 2. Фотокарточки с достопримечательностями улицы Московской

- Lunacharsky Drama Theatre
- Cuckoo clock
- Fountain Square
- Sculpture "The Last Touch"
- Monument "Penzenets The-Fat-Footed"
- Lenin Square
- Monument "Casket"
- Spassky Cathedral

–That's right! Get your first photo. Now we're off to a new location. To do that, we need to solve a new rebus.



Рисунок 3. Ребус «Lenin Square»

Answer: Lenin Square.

Station 2. «True / False».

–Our next place is Lenin Square. Your task here is to recall facts about the sights you learnt about in the presentation. You need to distinguish between truth and lies.

1. Moscow Street was called Spasskaya Street until the 18th century (T).
2. The Lunacharsky Drama Theatre played only men from 1896 to 1920 (T).
3. The prototype for the monument "Cuckoo" was a Swiss clock (T).
4. In the Spassky Cathedral there is an icon of Blessed Matrona with a part of her relics (T).
5. The sculpture "The Last Touch" helps to get married according to the legend (T).
6. According to the legend, the monument "Penzenets the fat-footed" is connected with the name of the famous commander Kutuzov Mikhail Illarionovich (F).

7. "Courage takes a city", "It is necessary today to take care of what will be tomorrow", "Without labour you can't catch a fish out of the pond" are proverbs carved on the monument "Casket" (T).

8. The initiative to create the theatre belongs to the Penza vice-governor I. M. Dolgoruky on November 24, 1793 (T).

9. The colour-music fountain on Fountain Square was opened in honour of the 60th anniversary of the Great October Socialist Revolution in 2010 (F).

10. Lenin Square used to be home to a market (T).

– Can you guess where we're going next? Look at the card and find out.

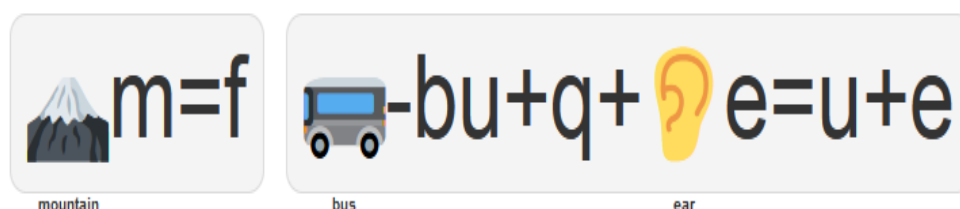


Рисунок 4. Ребус «Fountain Square»

Answer: Fountain Square.

Station 3. «Take a Guess».

– Now we've reached Fountain Square. Your task here is to try to guess the monument from the description.

1. From 1896, the great Russian critic Belinsky spoke there, exposing the sins of the people (Lunacharsky Drama Theatre).

2. The bronze master is located in the middle of the main shopping street (Sculpture «The Last Touch»).

3. Thanks to this monument, the historically established nickname of Penza people was immortalized (Monument «Penzenets The-Fat-Footed»).

4. This monument is not only a visiting card of the Sursky region, but also helps the citizens to do everything on time (Cuckoo clock).

5. A monument in the form of a cube that teaches mindfulness (Monument «Casket»).
 6. This holy place is not afraid of any misfortune (Spassky Cathedral).
 7. From this place the great leader looks down on worldly affairs (Lenin Square).
 8. A light and music fountain entertains the city guests at this place (Fountain Square).
- Get your new rebus.

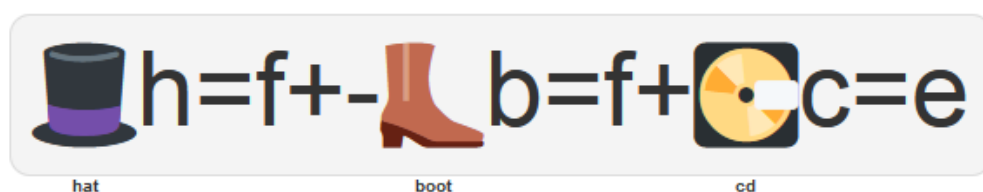


Рисунок 5. Ребус «Fat-footed»

Answer: Monument «Penzenets The-Fat-Footed»

Station 4. «Once Upon a Time».

–You are already familiar with the legend of this monument. We remember that according to the legend, when crossing the Alps in 1799, the natives of Penza wore socks with a double heel and thanks to this they did not rub their feet, unlike other participants of the Alpine trek. And then the famous commander Alexander Suvorov said "Well done, fat-footed!".

–And now let's get acquainted with another legend, which is of great importance for the Penza region. Your task is to read it, solve the code and answer the question.

«Old people said that long ago the Mordva settled here. Here's how it happened. One day the Mordovian population came to the Volga River, hoping to settle there. But unfortunately, there were already people living there. So they told the Mordovians to go down the Volga, but even there it was occupied. So they

wandered round and round until they came to the place where another river flows into the Volga from the south. The old men got together and began to discuss what they should do next. And then the oldest man said:»

1. *What did that old man say to the people? Solve the code and complete the statement.*

A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	2	3	4	5	6	7	8	9
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
10	11	12	13	14	15	16	17	18
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
19	20	21	22	23	24	25	26	

Рисунок 6. Шифр

Code: 20/8/9/19 18/9/22/5/18 9/19 1 6/9/14/7/5/18 19/8/15/23/9/14/7 21/19 23/8/5/18/5 20/15 7/15.

23/5 8/1/22/5 20/15 6/15/12/12/15/23 20/8/9/19 1/14/4 12/9/22/5 20/8/5/18/5.

Answer: This river is like a finger showing us where to go. We have to follow this river and live there.

2. *What is the name of the river mentioned in the legend?*

Answer: Sura River (sur = finger).

–Let’s try to guess our new place.

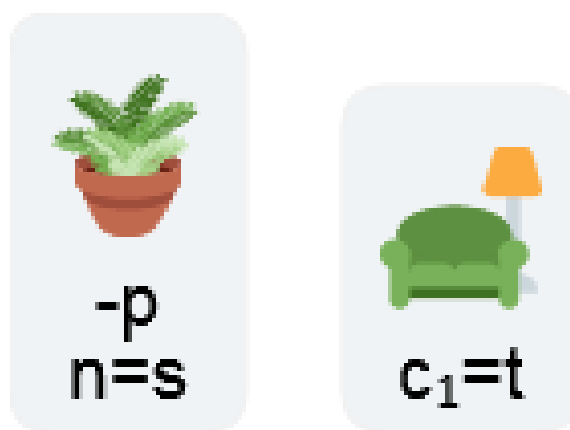


Рисунок 7. Ребус «Last Touch»

Answer: last touch (Sculpture «The Last Touch»).

Station 5. «Dreams Come True».

–You know the history of this monument. You can see how the bronze jeweller, nestled on a chair in the middle of the main shopping street, is holding a ring in his hand and examining it through a magnifying glass, as if putting the final touch on the finished product. But there is a belief you need to unravel. To do it you must put the words in order.

«The sculpture helps make your most cherished wishes come true. For example, to get married. To do this, ...» (try / ring (2) / should / you / on (2) / right / of / your / a bronze / hand / the / finger).

«But if you do not need to get married, ... Then other wishes will come true» (through / the jeweller / and / shoe / the ring / into / you / should / rub / his / look / the eyes / of)

Answer:

1. ...you should try on a bronze ring on the ring finger of your right hand.
2. ...you should look through the ring into the eyes of the jeweller and rub his shoe.

–And your new place is...

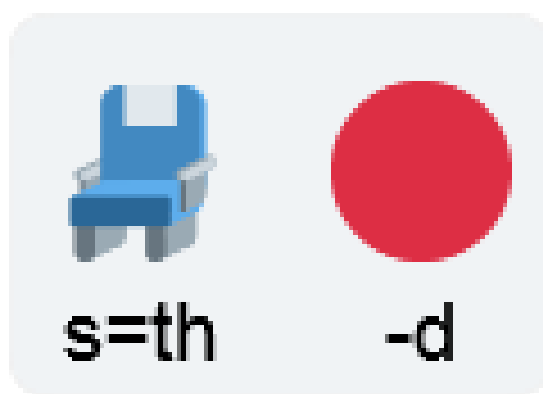


Рисунок 8. Ребус «Theatre»

Answer: theatre (Lunacharsky Drama Theatre).

Station 6. « The Magic of Theatre».

From which work is the excerpt, which was staged at the Lunacharsky Drama Theatre. Listen to the record carefully.

Script:

1. In a certain kingdom, in a certain state, there lived a rich merchant. He had many things: precious stones, fine fabrics and carpets, gold and silver, but his greatest wealth was his three daughters. All three were famous beauties, but the youngest daughter was the best of all, and also kind and affectionate, so the merchant loved her more than the others («Scarlet Flower»).

2. Once upon a time there was a happy family: a father, a mother and their only daughter, whom the parents loved very much. For many years they lived a carefree and joyful life. Unfortunately, one autumn day, when the girl was sixteen years old, her mother fell seriously ill and died a week later. A deep sadness prevailed in the house. Two years passed. The girl's father met a widow who had two daughters and soon married her («Cinderella»).

3. Many years ago there lived a miller, and the miller had a donkey, a good donkey, smart and strong. The donkey worked at the mill for a long time, carried on his back the flour piles, and finally grew old. The owner saw that the donkey had become weak and was no longer fit for work, so he threw him out of

the house. The donkey was frightened: «Where will I go, where will I go!» Then he thought: «I'll go to the German city of Bremen» («Bremen musicians»).

4. The door of the cat house opened, Leopold the cat came out on the porch, smiled at the beautiful morning, took a deep breath, waved his paws, sat down a few times and jogged around his house. When the mice saw him, they froze on the spot. And the cat ran on, seeing nothing, hearing nothing («The Adventures of Leopold the Cat»).

–Good job! Get a new place.



Рисунок 9. Ребус «Casket»

Answer: Monument «Casket».

Station 7. «Folk Wisdom».

–Let's check how well you have memorised the proverbs from this monument. Match the Russian proverbs with their English equivalent.

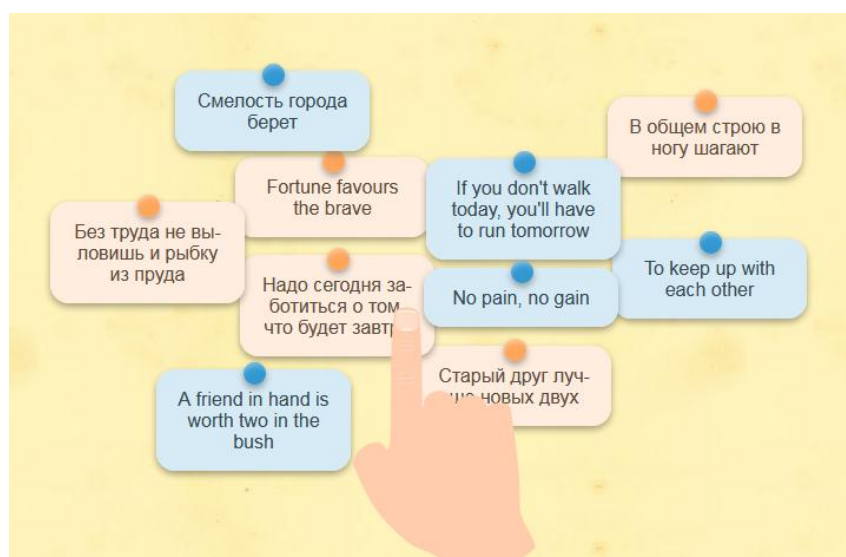


Рисунок 10. Упражнение «Пословицы»

Answer:

1. В общем строю в ногу шагают – To keep up with each other.
2. Надо сегодня заботиться о том, что будет завтра – If you don't walk today, you'll have to run tomorrow.
3. Смелость города берёт – Fortune favours the brave.
4. Старый друг лучше новых двух – A friend in hand is worth two in the bush.
5. Без труда не выловишь и рыбку из пруда – No pain, no gain.

–Let's move to a new station.

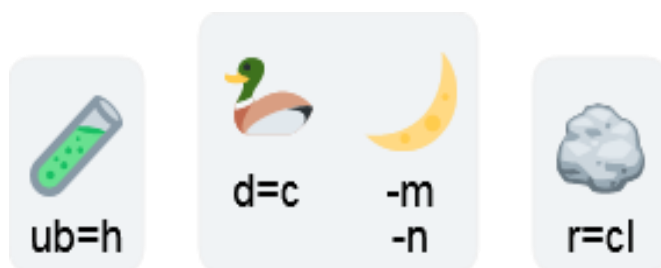


Рисунок 11. Ребус «Cuckoo Clock»

Answer: The Cuckoo Clock.

Station 8 «Through the years».

–We are now at the famous Cuckoo Clock. With the help of the magic power of time, we will have to travel back in time and get acquainted with famous people born in Penza or in the region.

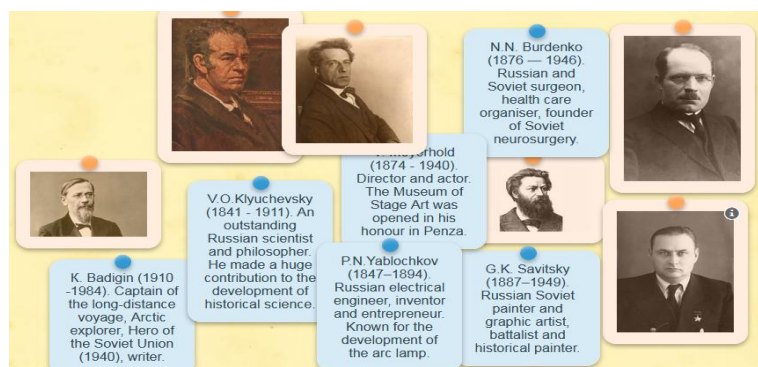


Рисунок 12. Упражнение «Знаменитые Пензенцы»

–Well done! Get the last rebus.

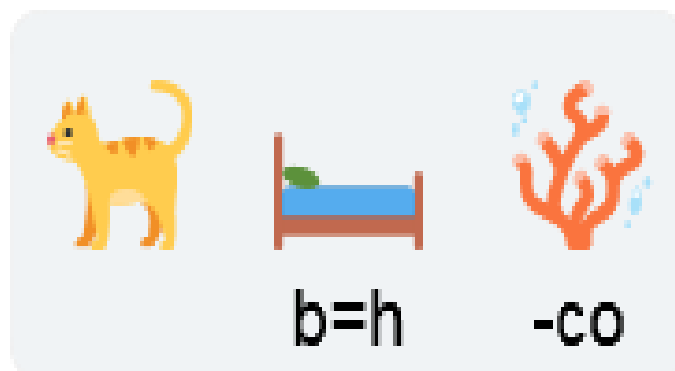


Рисунок 13. Ребус «Cathedral»

–Answer: Cathedral (Spassky Cathedral).

Station 9. «Ringing Bells».

–Your new assignment is to reconstruct the text using the words in brackets.

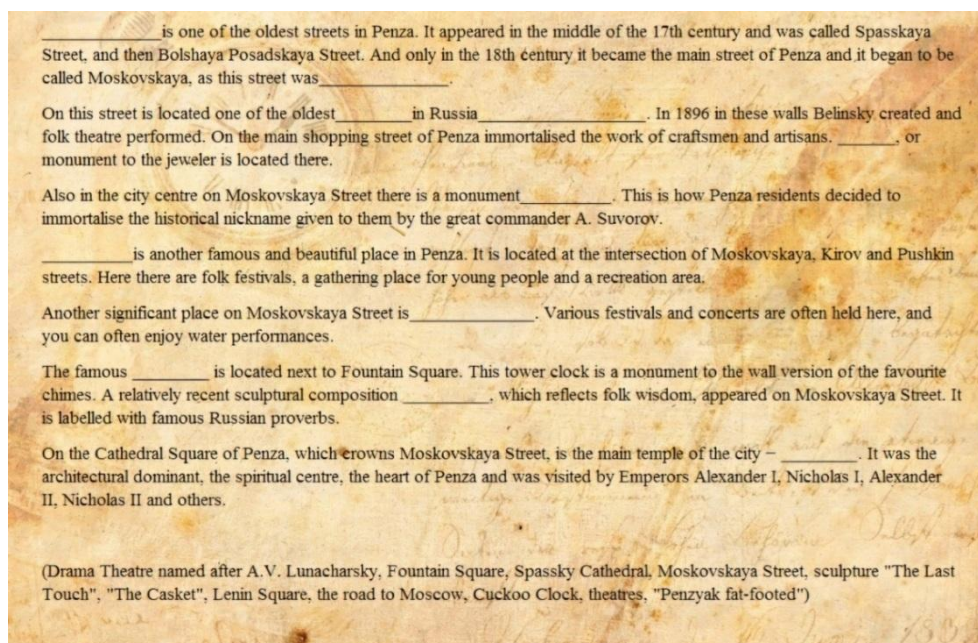


Рисунок 14. Текст «Moskovskaya Street»

– So, you have solved all the riddles, coped with all the tasks and collected all the photo cards. Now you need to reconstruct a map of Moskovskaya Street and

tell us about it using the text you have done. You can split up and tell about the place or monument you like best.

3. Подведение итогов мероприятия.



Рисунок 15. Приблизительный вариант карты улицы Московской

После прохождения квест-игры предлагается провести опрос учащихся с целью выявления уровня сформированности готовности рассказать о своем городе на английском языке (об одной из главных улиц города).

Выводы к главе 2

В данной главе были представлены преимущества применения квест-технологии во внеурочное время в условиях средней школы. К ним относятся возможность проведения занятий на открытой местности и большой запас времени. Также были даны некоторые рекомендации по организации квест-игр и были изложены основные требования, которым нужно следовать при составлении сценария и подбора заданий. Так, среди них можно выделить безопасность, соответствие возрасту, разнообразие видов деятельности, логичность и контроль процесса педагогом.

Кроме того, был рассмотрен web-квест как один из видов квеста. Было установлено, что web-квест – это сайт в Интернете, на котором расположена игра, основанная на проектном методе обучения, которая предлагает использование поисковой деятельности обучающихся, при выполнении той или иной образовательной задачи с применением технического оборудования. Данная технология решает целый ряд практических задач, таких как использование интернет-ресурсов в образовательных целях, возможность самообучения, развитие умения работать в команде, а также способность применять нестандартный подход к решению проблемы. Были перечислены основные виды заданий, среди которых пересказ, проектная деятельность, самопознание, творческое задание, аналитическое задание, различные головоломки и загадки, поиск решения по проблеме и научные исследования.

С целью проведения образовательного эксперимента был проведён опрос обучающихся средней школы с целью установления места внеурочной деятельности в жизни современного школьника, а также определение интересов и направленности детей данного возраста. Так, в результате опроса была утверждена форма внеурочного мероприятия и выбрана тематика.

Данный выбор темы можно обосновать тем, что школьники ходят видеть связь изучаемого материала с жизнью, понимать, для чего учат данную информацию. Им гораздо интереснее увидеть глазами то, что они изучают, чем узнавать о то, что они могут увидеть только на картинке в учебнике.

Нами был разработан сценарий игры с использованием квест технологии, которая представляет собой прохождение станций учениками и решение заданий, которые направлены на формирование готовности представить свой город на английском языке.

Также, был проведён анализ подобранных заданий с целью определения их педагогической ценности. К сожалению, нам не удалось провести данное мероприятие в условиях школы, так как у нас не было возможности организовывать внеурочную деятельность, но разработанный сценарий имеет большой образовательный потенциал. Так, все упражнения отвечают требованиям ФГОС и направлены на совершенствование языковых навыков учащихся, а также на развитие большинства видов деятельности. В дальнейшем можно будет использовать данную квест-игру в профессиональной деятельности.

Заключение

В рамках данной работы была исследована тема «Квест-технологии в обучении английскому языку во внеурочное время в условиях средней школы». Основной целью исследования являлось изучение аспектов применения данной технологии во внеурочное время при обучении английскому языку, при достижении которой были выполнены все поставленные задачи. Так, нами было раскрыты определения понятий «образовательная технология» и «квест-технология», выделены принципы, цели и задачи квест-технологии при организации внеурочной деятельности по английскому языку, перечислены особенности применения данной технологии во внеурочное время.

В результате анализа литературы по данной теме, квест-технология относится к современным образовательным технологиям и представляет собой проблемные задания с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются различные ресурсы. Её использование в педагогической практике позволяет внести разнообразие в образовательную деятельность школьника, даёт возможность не только повысить качество обучения, но и проявить творческие навыки. Посредством игры не только реализуются учебные задачи детей, но и тренируются навыки работы в команде. Среди преимуществ технологии квестов можно выделить: задействование всех видов деятельности, погружение в языковую среду, снятие языкового барьера, а также вовлечённость в образовательный процесс.

Кроме того, внеурочная деятельность предоставляет больше возможностей для достижения результатов в освоении основной образовательной программы. У учащихся есть больше времени, за которое можно не только усвоить учебный материал, но и погрузиться в то, что ему действительно нравится. Внеурочная программа может включать элементы межпредметного материала, личностного тренинга, профориентации и

других тем, интересных школьникам. Всё это можно успешно включить в задания квест-игры.

В практической части было рассмотрено практическое применение квест-технологии во внеурочное время, были приведены её задачи, преимущества, виды и принципы.

В ходе исследования было показано, что после использования квест-технологии во внеурочной деятельности у учеников формируется готовность рассказывать о своём городе на английском языке. Также наше исследование демонстрирует то, что дети интересуются краеведческим материалом и хотели бы принять участие в таком мероприятии. При выяснении темы, которая была бы интересна ученикам, мы столкнулись с тем, что все голосующие хотели бы поучаствовать в мероприятии с краеведческим уклоном.

В результате, нами был разработан сценарий внеурочного мероприятия (квест-игры) по английскому языку на тему: «Moskovskaya Street», в ходе которого дети не только познакомятся с информацией об истории главной улицы нашего города и значимых местах, но и будут совершенствовать свои речевые и языковые навыки. Также был проведён анализ подобранных упражнений, который обозначил их педагогическую ценность.

Исходя из проведённого исследования, можно сделать вывод, что квест-технология является востребованным способом организации внеурочной деятельности школьников. Она способствует повышению интереса к изучаемому предмету, развивает языковые навыки, навыки логического мышления, а также способствует процессу активизации процесса самообразования и сотрудничества как с педагогом, так и с другими учащимися.

Список литературы

1. Аникина О.Н., Зорина О.М., Сергеева Е.Е. Внеурочная деятельность как фактор развития воспитательного пространства школы // Пермский педагогический журнал. 2015. №7. С. 139 – 142.
2. Бабанский Ю.К. Методы обучения в современной школе. М.: Просвещение, 2014. 152 с.
3. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук: 13.00.01: общая педагогика, история педагогики и образования. М.. 2012. 238с.
4. Барышников Е.Н. Внеурочная деятельность обучающихся: основные подходы и условия осуществления // Внеурочная деятельность обучающихся в условиях реализации ФГОС общего образования: материалы II Всероссийской научно-практической конференции. Челябинск: ЧИППКРО, 2014. 416 с.
5. Бородина Н.А. Достижение личностных результатов ФГОС во внеурочной деятельности по иностранному языку // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2016. № 12. С. 115–119.
6. Бронникова Л.М., Курило А.В. Внеурочная деятельность в условиях внедрения ФГОС ООО: целевые установки и организационные условия // Вестник Алтайского государственного педагогического университета. 2017. №2. С. 21–24.
7. Воробьева Е.И., Макковеева Ю.А., Ушакова Н.Л., Современные методы обучения иностранным языкам: учебное пособие. Архангельск: САФУ, 2019. 110 с.
8. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Организация внеучебной деятельности школьников: методический конструктор. М.: Просвещение, 2010. 277 с.

9. Еловская С.В., Еловская А.А., Будилова А.В. Виды и классификации лингводидактических игр // Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: сборник материалов Областной научно-практической конференции. 2018. С. 112–115.
10. Зимняя И.А. Педагогическая технология: учебное пособие. М.: Логос, 2009. 384 с.
11. Игнатова Ю.В. Игровые технологии в обучении иностранному языку в средней школе // Наука и образование. 2022. №2. С. 180 – 187.
12. Игровая квест-технология в системе дополнительного образования / О.В. Мороз [и др.] // Школьные технологии. 2019. №6. С. 2 – 8.
13. Исеркипова З.Т., Тлекова Н.С. Использование внеурочной деятельности по английскому языку в условиях реализации ФГОС // Приоритетные направления развития современного образования : Материалы II Межрегиональной научно-практической конференции. Астрахань. 2018. С. 94–96.
14. Колотилова А.Б. Методы запоминания английских слов // Наука и образование сегодня. 2017. №3. С. 22 – 27.
15. Кормилина Н.В., Шугаева Н.Ю. Современные методы и технологии преподавания иностранных языков : сб. науч. ст. Чебоксары. 2019. С. 356 – 382.
16. Ксензова Г.Ю. Перспективные школьные технологии: учебно-методическое пособие. М.: Педагогическое общество России, 2000. 224 с.
17. Ларина Т.В., Бычкова К.С. Использование квест-технологий при проведении внеурочной деятельности // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы. 2022. №4. С. 56 – 60.
18. Лечкина Т. О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование. 2015. №1. С. 12 – 14.

19. Мелехова Е. А., Сидорова И.В. Методик применения интерактивного обучения в образовательном пространстве школы, проблемы и перспективы // Наука и образование. 2022. №3. С.11 – 15.
20. Новиков А.М. Педагогика: словарь системы основных понятий. М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. 268 с.
21. Носонович Е.В. Методическая аутентичность в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2015. № 1. С. 67–69.
22. Обухов А.С. Развитие исследовательской деятельности учащихся. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Национальный книжный центр, 2015. 228 с.
23. Пассов Е.И. Принципы иноязычного образования, их система и иерархия: Материалы к докладу на XIII Конгрессе МАПРЯЛ. Липецк. 2015. С. 97 – 102.
24. Писнова О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся // Инновационные педагогические технологии. 2019. №5. С. 8-11.
25. Подласый И. П. Педагогика: Теория и технологии воспитания: учеб. для студентов вузов, обучающихся по направлениям подгот. и специальностям в обл. «Образование и педагогика». М.: изд. центр ВЛАДОС, 2007. 463 с.
26. Попова Н.В., Моторина А.Е., Протасова О.А. Использование активных методов обучения на уроках английского языка // Наука и Образование. 2021. № 3. С. 78 – 81
27. Рождественский Ю.В. Философия языка и учебный предмет. М.: КДУ, 2016. 132 с.
28. Сафонова Е. В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приёмы // Народное образование. 2018. №1. С. 36 – 41.
29. Сидорова И.В., Томонов Д.С. Педагогические технологии как условие достижения нового образовательного результата // Современные тенденции развития науки и образования: Материалы Международной

(заочной) научно-практической конференции. Нефтекамск. 2021. С. 108 – 111.

30. Скорнякова Э.Р. Современные педагогические технологии в преподавании иностранных языков // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2011. №12. С. 35 – 38.

31. Смирнова А.А. Внеурочная деятельность и дополнительное образование детей // Актуальные проблемы начального, дошкольного и специального образования. 2019. №5. С. 171–175.

32. Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2013. № 12. С. 36 – 40.

33. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой учёный. 2014. №6. С. 14 – 25.

34. Сорокина Т.В. Интеграция веб-квест технологии в организацию внеурочной деятельности по иностранному языку в основной школе // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2019. №15. С. 52 – 56.

35. Сорокина Т. Н. Web-квест как форма организации внеурочной деятельности // Бюллетень науки и практики. 2016. №12. С. 5 – 9.

36. Сытина Н.С., Хабибова Н.Е. Феномен «Внеурочная деятельность»: ключевые смыслы, проблемы организации и реализации // Педагогический журнал Башкортостана. 2019. №6. С. 25 – 32.

37. Татарницева С.Н. Методика обучения иностранным языкам: теория и практика: электронное учебное пособие. Тольятти: изд-во ТГУ, 2021. 326 с.

38. Фролова Н. А. Технология квестов в обучении иностранному языку // Исследования молодых учёных. 2021. №2. С. 21 – 26.

39. Dodge B. Some thoughts about WebQuests. USA. 1995. 80 p.

40. March T. Why WebQuests?. USA. 1998. 100 p.

41. URL: <https://infourok.ru/statya-znachenie-ucheniya-l-s-vygotskogo-o-zone-blizhajshego-razvitiya-dlya-specialnogo-obrazovaniya-7135475.html?ysclid=lwe18xojnv15969593>
42. URL: https://medvedsosh1.narod.ru/Doc/fgos/METODIKA/obrazovatelnye_tekhnologii_po_fgos.pdf
43. URL: <https://hoz59.pf/tehnologii>
44. URL: https://docviewer.yandex.ru/view/0/?*=
45. URL: <https://gufo.me/dict/efremova?ysclid=lwpkj4el15667728520>
46. URL: <https://fgos.ru/?ysclid=lwqsh8r0jm212226586>
47. URL: <http://www.ucs.mun.ca/~emurphy/stemnet/cle3.html>

Приложение 1

Анкетирование «Внеурочная деятельность по английскому языку»

1. Укажите ваш пол.
 - ☐ Женский
 - ☐ Мужской
2. В каком классе вы учитесь в данный момент?
 - ☐ 5 класс
 - ☐ 6 класс
 - ☐ 7 класс
 - ☐ 8 класс
 - ☐ 9 класс
 - ☐ Учите ли вы английский язык во внеурочное время?
 - ☐ Да
 - ☐ Нет
3. Где вы занимаетесь английским языком?
 - ☐ Хожу на кружок английского языка в школе
 - ☐ Участвую в конкурсах и других мероприятиях по данному предмету
 - ☐ Другое (обоснуй)
4. Как часто вы посещаете внеурочные занятия?
 - ☐ Не посещаю
 - ☐ 1-2 раза в месяц
 - ☐ 1 раз в неделю
 - ☐ 2 раза в неделю и чаще
5. Как бы вы хотели проводить свои дополнительные занятия по английскому языку? (если вы не занимаетесь дополнительно, попробуйте предположить)

- ☐ обычное занятие, но на интересующие меня темы
- ☐ просмотр фильмов, чтение литературы на языке
- ☐ проведение урока в игровой форме (квесты, ролевые игры и т.д.)
- ☐ ходить на экскурсии
- ☐ заниматься проектной деятельностью

6. Какую тему вы бы хотели видеть на уроке английского языка?

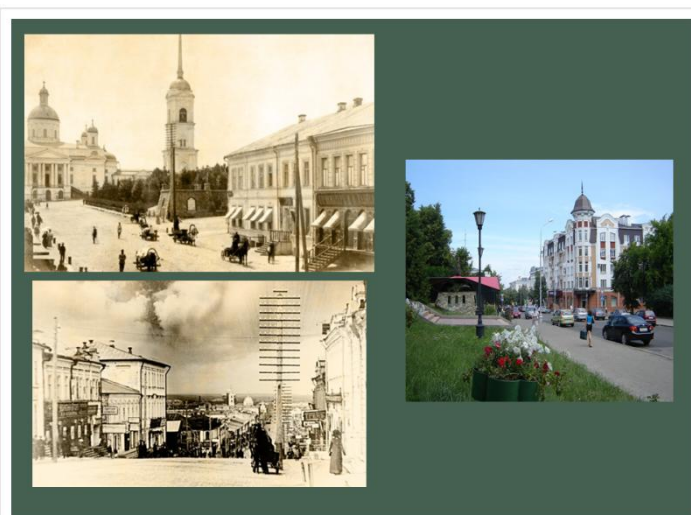
- ☐ Спорт и политика
- ☐ Страноведение, краеведение
- ☐ Современные технологии
- ☐ Праздники и традиции
- ☐ Искусство и кино
- ☐ Социальные проекты

7. Напишите, чем бы вы хотели заниматься в свободное от учёбы время.

8. Ваши пожелания касательно организации внеурочной деятельности по английскому языку. (Если у вас есть положительный опыт, расскажите. Распишите, в какой форме проводилось занятие, что вы делали и что вам понравилось / не понравилось)

Приложение 2

Презентация для учеников 9 класса «Moskovskaya Street»



Moskovskaya Street from history

Moskovskaya Street is one of the oldest streets in Penza.

It appeared almost simultaneously with the emergence of the city in the middle of the XVII century. The street started from the northern wall of the city fortress and went downhill through the settlement. Originally the street was called Spasskaya, as it started from the Spasskaya fortress tower, named so after the nearby church. In connection with the growth of the urban settlement, where servants settled, the street became known as Bolshaya Posadskaya. In the XVIII century it became the main street of Penza and it was called Moskovskaya Street, as the road to Moscow ran along this street.



Penza Regional Drama Theatre named after A. V. Lunacharsky

-one of the oldest theatres in Russia

Back in 1793 the vice-governor of Penza I.M.Dolgoruky ordered to organise a stage for the facial arts here. Since 1896 Belinsky created and the folk theatre performed within these walls. It is located at 89 Moskovskaya Street.



"The final touch" or the jeweller's monument

The labour of craftsmen and artisans is immortalised on Penza's main shopping street. The city sculpture "The Last Touch", or the monument to the jeweller, was installed in 2013, by the 350th anniversary of the city (82 Moskovskaya St.). The initiator and sponsor of the monument was Maxim Lomonosov, a descendant of the famous Penza jeweller Vladimir Lomonosov.

The sculpture was created by Penza sculptors German Feoktistov and Valery Kuznetsov.

The bronze master-jeweller, nestled on a Viennese chair in the middle of the main shopping street, holds a ring in his hand and examines it through a magnifying glass, as if putting the final touch on the finished product.



Lenin Square

Located in the historical centre of the city, the intersection of Moskovskaya, Kirov and Pushkin streets. Here people's festivities take place, a place for young people and a recreation area.

Since the XVIII century for many decades on the place where Lenin Square is located now, there was the Lower Bazaar Square.

Here there was a brisk trade in handicrafts of Penza craftsmen and agricultural products. Merchants from other cities of Russia also traded here. In general, this place was called Bazaraya Square, which played a significant role in the social and economic life of Russia.

In the 50s of the twentieth century Bazaar Square began to interfere with the growth of the city. And according to the general plan of development of Penza in the 50s of the twentieth century in place of the square began to build residential houses, break up squares and towns.

On 6 November 1959, a monument to Lenin was opened on the new city square. In 2018, the square was reconstructed. Now it is a recreation area and the territory of folk festivals.

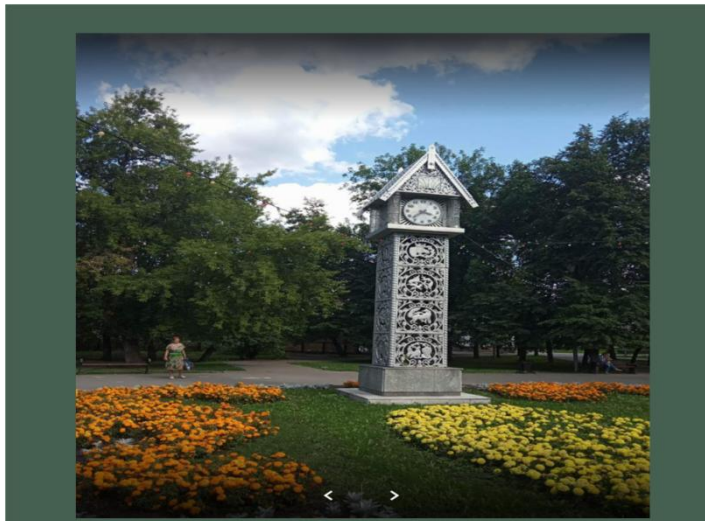


"Penzian Fat-Footed"

A historical nickname of the region's residents was immortalised in Penza. In the city centre on Moskovskaya Street there is a monument "Penzyak fat-footed".

According to legend, the nickname "Penzyak fat-footed" Penza residents received thanks to Alexander Suvorov. During the transition of Russian troops in 1799 through the Alps, all but the soldiers from Penza rubbed their feet. When Suvorov asked the Penza soldiers how they stood out among the rest, they showed him their socks, tied on Penza soil, characterised by a double heel. To which Suvorov exclaimed: "Well done, the Penzyaks are thick-heeled". Since then, the Penzens have had this nickname.

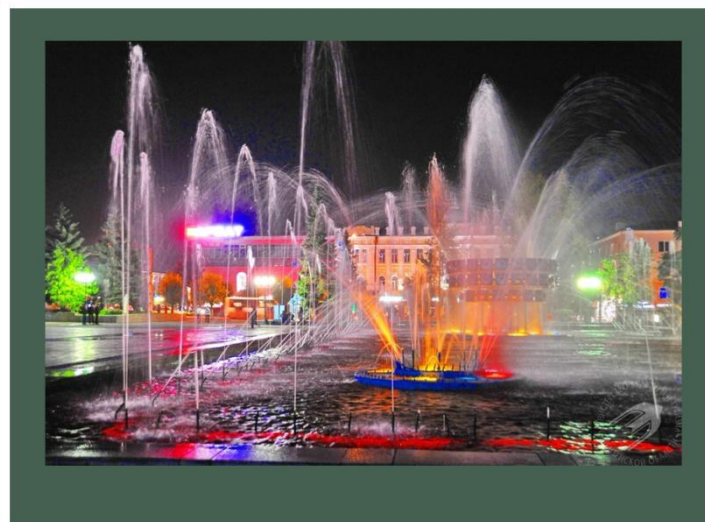
The monument was installed on 6 November 2018.



The "Cuckoo" clock

The famous "Cuckoo" clock, which is located near Fountain Square in Penza, has long been a visiting card of the capital of the Surzky region. The Penza "cuckoo" is the creation of famous Serdobsk craftsmen, who first designed a wall weight clock with a cuckoo's voice reproduction, which were so common in many flats and houses of the past century. Swiss cuckoo clocks served as a model for the Penza one, but they were executed with more refinement and richness.

The tower clock "Cuckoo", as a monument to the wall version of the beloved chimes, was installed in Penza in autumn 1974. This famous sculptural composition was produced at three factories at once. The clock mechanism was made at the Serdobsk Watch Factory, the crystal columns were made at the Nizhny Novgorod Glass Factory, and the eight-metre tower was made at the Penza Diesel Factory.

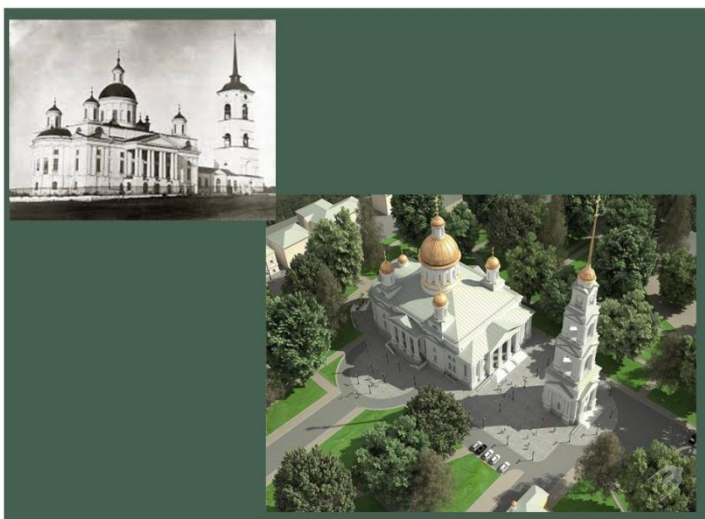


Fountain Square

Fountain Square is located in the very centre of Penza. The colour-music fountain is one of the most beautiful and unusual architectural constructions of Penza, attracting the citizens like a magnet.

The square is considered to be a favourite recreation place for young people. A favourite children's attraction - mini-cars for hire - operates here.

Benches under tall trees offer a good view of the square. Visiting and local pop stars often perform on the stage on weekends and public holidays.



Spassky Cathedral

Spassky Cathedral is a reconstructed cathedral of the Penza diocese of the Russian Orthodox Church, located in Penza on Sobornaya Square.