Горьковская СОШ филиал, МБОУ «Шипуновская СОШ №2»

Методическая разработка:

по английскому языку « КВЕСТ «В поисках клада»»

Автор: Плысак Елена Романовна

Учитель английского языка

Педагогический стаж 7 лет 7 месяцев

Возраст на который ориентирована разработка 8-10 лет (2-4 класс)

2021

Тема: КВЕСТ по английскому языку «В поисках клада»»

**Введение**

Квест-технология в образовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Большую роль в этом сыграли появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest.

Английское слово Quest можно перевести как «поиск» или «приключение». На поиске решения для какой-то конкретно поставленной задачи и основаны квест-технологии.

Квесты можно использовать на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную тему, весь учебный предмет, а могут быть и межпредметными. Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Он может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Как заинтересовать учеников в том, чтобы они выполнили то или иное задание, решили головоломку или нашли наиболее простое решение в достижении конечного результата? Все просто. На финише должен быть приз! Это может быть хорошая оценка, поощрение или что-то еще.

Базовая модель квеста представляет собой цикл. Все сводится к следующему: постановка задачи и распределение ролей; список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.); порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).

**Цель квеста:**  Повысить мотивацию и интерес к изучению английского языка.

**Задачи:**

- обобщение и систематизация полученных на уроках знаний по грамматике, лексике;

-формирование коммуникативной компетенции, позволяющей свободно общаться на английском языке в различных формах и на различные темы с учетом приобретенного словарного запаса, а также условий, мотивов и целей общения;

- развитие познавательных способностей;

Участники: учащиеся 2-4 класса

Квест целесообразно проводить во внеурочное время на кружке или на недели английского языка.

Форма организации деятельности учащихся – игра

Оборудование**:**

-карточки-задания (по количеству команд) для каждого конкурса;

-словари

-маршрутные листы (по количеству команд);

- -призы для награждения команд.

**Подготовительная работа:**

-подготовить задания для каждого конкурса;

-подготовить призы и грамоты.

**Длительность проведения игры:** 45 мин.

**Правила проведения игры:**

Квест-игра представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды, участвуя в конкурсах.

По структуре этот квест является последовательным квестом. А по общей классификации он - кольцевой, так как команды стартуют с разных точек. Каждая команда за определённое время должна выполнить задания и достичь результата: набрать максимально возможное количество баллов и прийти к финишу раньше соперника.

У каждой команды есть капитан, который на старте получает маршрутный лист и ведёт команду к цели.

Команды проходят свой маршрут, выполняя задания на каждой станции, зарабатывая баллы, которые заносятся руководителями станций в маршрутный лист. Максимальное количество балов 5. По итогу каждая команда дойдет до сундука с призом, это могут сладкие призы которые получат обсолютно все участники квеста, а для команды которая

набрала наибольшее количество баллов подготовить грамоту.

Квест рассчитан на 10 станций (заданий). Перед началом игры детям отдают маршрутный лист и карту.

На маршрутных листах следующие задания:

1. Steps(Ступеньки ) – на этой станции детям дается 5 мин на подготовку, они должны придумать название команды на английском языке,
2. АВС (алфавит) – на карте задание с буквами одна буква лишняя
3. Станция цветок для деток 2-3 класса счет от 1 до 10
4. А вот станция дерево «teen» , дети должны догадаться что для того чтобы получилось числа от 13 до 19 нужно добавить окончание teen и на листочке записать числа от 11 до 20 на английском языке.
5. Color (цвет), на разных цветах написать цвета например на красном red, на зеленом green и т.д разрезать на квадратики и перемешать задача детей составить слово название цвета.
6. Приготовить муляж комнаты из коробки , клей, и картинки с мебелью, и предметами интерьера , задача детей приклеить картинки в коробке и назвать по английски.
7. Animal (звери в клетки) – суть задания заключается в том что детям показывают карточки либо презентацию животных в клетке и для того чтобы выпустить животное дети должны вспомнить как называется это животное по английски.
8. Cycle of questions (Круговорот вопросов) , в данной станции проводится мозговой штурм, детям задается вопрос, а команда должна быстро дать ответ на вопрос.
9. Rest (привал) , на данной станции дети должны по обедать, в тарелочку положить карточки с названием продуктов.
10. Crossing переправа, это последняя станция, которую проходят команды, детям дается определенная дистанция и для того чтобы дойти до конца каждый ребенок команды называет английское слоло, сложность в том, что следующий игрок не должен повторять слова идущего перед ним, как только вся команда переправилась, дети увидят сундук (коробку), в котором должны находится сладкие призы для всех участников.

**Подведение итогов:**

По итогам игры определяется победитель. Участники команды награждаются призами, грамотами.

Примерные маршрутные лист для команд, порядок станций можно делать как кому удобно.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Станция | балл | | Станция | Балл | |
| Steps(Ступеньки ) |  | | АВС |  | |
| АВС |  | | Steps(Ступеньки ) |  | |
| Flower(Цветок) |  | | Color (цвет) |  | |
| Color (цвет) |  | | Flower(Цветок) |  | |
| Дерево «teen» |  | | Home sweet home (дом милый дом) |  | |
| Home sweet home (дом милый дом) |  | | Дерево «teen» |  | |
| Cycle of questions (Круговорот вопросов) |  | | Animal (звери в клетки) |  | |
| Animal (звери в клетки) | |  | Cycle of questions  (Круговорот вопросов) | |  |
| Rest (привал) | |  | crossing  переправа | |  |
| crossing  переправа | |  | Rest (привал) | |  |