

Муниципальное Бюджетное Образовательное Учреждение  
Дополнительного Образования «Станция юных техников»  
городского округа город Уфа Республики Башкортостан

Мастер-класс

«Использование квест-технологии

на занятиях объединения «Забавный английский»

Автор: Грищенко Ж.З.  
педагог ДО высшей  
квалификационной категории

Уфа-2021 г.

## Пояснительная записка

Изменения, происходящие в дополнительном образовании, да и во всём образовании в целом, приводят к тому, что всё большее значение приобретает способность педагога ориентироваться в информационных потоках. Сегодня, для того чтобы воспитать успешную личность, уже недостаточно просто передавать конкретные предметные знания и навыки. Время требует от современных учащихся умение быстро находить полезную информацию, анализировать её и использовать в своей деятельности, повышая эффективность интеллектуального или физического труда, стремиться к самостоятельному принятию решений, обладать творческим отношением к учебной или профессиональной деятельности.

Именно поэтому сегодня такую популярность получили интерактивные методы в образовании. Слово «**интерактив**» пришло к нам из английского от слова «interact». «Inter» – это «взаимный», «act» – действовать. **Интерактивность** – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо (человеком) или чем-либо (например, компьютером). По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей педагога становится создание условий для их инициативы. Учащийся становится полноправным участником образовательного процесса, его опыт служит основным источником учебного познания меняется время, меняются дети, современная педагогика богата целым арсеналом интерактивных подходов, среди которых можно выделить следующие:

- творческие задания;
- работа в малых группах;
- обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры);
- внеаудиторные методы обучения (соревнования, интервью, фильмы, спектакли, выставки);
- дистанционное обучение;
- разрешение проблем («дерево решений», «мозговой штурм», «анализ казусов»);
- «лестницы и змейки»;
- тренинги.

Хотелось бы отметить такой метод интерактивного обучения, как квест. Сегодня квест, как образовательный инструмент, отвечает всем потребностям современных школьников.

Квест-технологии состоят из семи частей:

- 1) ведение – тема, в которой обосновывается ценность проекта;
- 2) задание – это цель, условия, проблема и пути её решения;
- 3) процесс – описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для решения задачи;
- 4) оценка – шкала для самооценки и критерии оценки преподавателя;
- 5) заключение – описание того, чему смог научиться ученик;

6) использованные материалы – ссылки на ресурсы, которые использовались в работе;

7) страница учителя – рекомендации для преподавателей, которые будут использовать квест-технологии.

Можно выделить основные виды квестовых заданий:

1. Тайное письмо. Чтобы его прочесть, с ним надо проделать определенные действия. Примеры такого письма: надпись молоком (проявляется при нагревании); восковая свеча или мелок (бумагу с подсказкой надо закрасить карандашом, чтобы надпись проявилась); вдавленная надпись.

2. Спрятанная подсказка. Для такого вида заданий потребуется емкость с песком, любой крупой или макаронами, в которой и спрятана капсула с подсказкой.

3. Викторина. Один или несколько вопросов, разгадав которые, участники получают подсказку.

4. Лабиринт. Больше подходит для природы, но можно организовать и в помещении.

5. Загадка. Она может быть как в прозе, так и в стихотворной форме. Отгадка – ключ к следующему заданию.

6. Ребус. Изображаем слово-ключ с помощью ребуса. Ребус можно подобрать готовый, а можно придумать самому.

Таким образом, квесты – это более полезная и интеллектуальная альтернатива стандартным играм для детей. Альтернатива потому, что вы изначально уходите от игр по типовым сценариям. Шаблонные игры не учат думать, они учат повиноваться правилам игры. Развлекательные квесты — это набор задач, которые обязательно имеют несколько способов решения. Обучающиеся сами выбирают приемлемый способ решения поставленной задачи и тем самым развивают свои навыки мышления. Главная цель игры - повышение эффективности обучения путем укрепления полученных знаний, в данном случае, в изучении языка.

### Описание занятия

**Тема:** «Замок с привидением»

**Возраст учащихся:** 7-8 лет

**Количество учащихся:** 12 человек

**Тип занятия:** проверка знаний и умений по

**Вид занятия:** Квест-игра

**Форма организации учащихся:** Фронтальная, групповая, игровая.

**Цель квест-игры:** способствовать развитию воображения, мышления, фантазии, познавательной активности у обучающихся, используя современные нетрадиционные методы и приемы, посредством внедрения в воспитательно-образовательный процесс игровой квест –технологии.

**Задачи занятия:**

**Образовательные:**

- Закрепить знания детей о достопримечательностях столицы страны, изучаемого языка.

- Закрепить лексический материал.
- Закрепить употребление в речи конструкции «It is».
- Развивать способность осуществлять продуктивные речевые действия.

#### **Развивающие:**

- Развивать практические умения и навыки восприятия речи на слух (речь учителя).
- Развивать формирование интереса к изучению английского языка посредством игр.
- Развивать способность осуществлять продуктивные речевые действия.

#### **Воспитательные:**

- Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, привычку играть сообща.

**Методы и приемы обучения:** Объяснение, показ, практическое выполнение заданий.

**Форма проведения:** игра командная. Состав команды 6 человек. Каждая команда должна преодолеть 8 этапов.

**Предполагаемый результат:** Ребята должны выполнить все задания игры и показать результативность освоения тем программы

#### **Оборудование и инвентарь.**

- интерактивная доска, фигурки животных (дикие, домашние), пазлы с достопримечательностями Лондона, письмо лорда Кентервиля, мнемотаблица стихотворения «Mouse family», дидактические пособия (Teddy Bear, a box, a sun, the house, a car). 4 разноцветных обруча (красный, синий, зеленый, желтый), «кристаллы» - буквы. Изображения для интерактивной доски: Кентервильский замок, Привидение, Цветущее миндальное дерево + красивая музыка. Карточки с изображениями: заяц, медведь, лошадь, пчела, птица, лев, кошка.

#### **Ход занятия**

##### **1. Начало занятия**

1) Организационный момент.

Учитель: - Good morning, children! I'm glad to see you! Sit down, please.

(Здравствуйте, ребята! Я рада вас видеть! Садитесь!)

Дети: - Good morning!

Учитель: - How are you today?

Дети: - We are fine.

2) Речевая разминка.

Учитель: - Ребята, а вы поприветствовали друг друга? Давайте расскажем стишок «Hello» (Дети хором рассказывают стишок)

*«Hello, hello*

*How are you*

*I'm fine, I'm fine*

*Thank you. »*

#### **Основная часть**

Ребята, сегодня мы с вами побываем в старинном английском замке лорда Кентервиля и узнаем его большую тайну.

Давным - давно в старом замке жил лорд Симон Кентервиль. Однажды он исчез загадочным образом, и никто не смог найти его. Говорят, что его дух заточен в замке злыми силами, а на Лорда Кентервиля наложено страшное заклятие, из-за которого его душа не может вырваться из замка.

Последний шанс на спасение – отыскать все магические кристаллы и произнести древнее заклинание, которое освободит душу лорда Кентервиля. У нас есть письмо с подсказками от лорда. (Читаем письмо детям).

Задание №1.

The task №1.

Собери пазлы. Перед детьми лежат пазлы с достопримечательностями Лондона. Дети должны собрать пазлы и назвать достопримечательности (black taxi, red bus, Trafalgar square, the London eye, Westminster Abbey, Buckingham Palace, BigBen)

Кристалл №1 (diamond number one)

Задание №2

The task №2.

Children, there are some animals. Tell us who is it? (Дети называют названия животных). Well done. And now let's play: close your eyes. Open your eyes. who's missing?

дети должны назвать животное, которое отсутствует на английском языке.

Well done (diamond number two)

Задание №3

The task №3.

Move like an animal. Сделать действие характерное для животного. Ведущий показывает фигурку и говорит:

- jump like a hare (what does the hare)
- fly like a bird (what makes a bird)
- go like a bear (how to walk a bear)
- run like a horse (running horse)
- buzz like a bee (buzzing like a bee)
- growl like a lion (as the lion growls)
- meows like a cat.

(diamond number three)

Задание №4

The task №4.

There is a picture. We say you the color and you have to draw this picture. Перед детьми картинка, которую они должны раскрасить, воспринимая цвета на слух.

(diamond number four)

Задание №5

The task №5.

Find a thing in the room - Найди предметы в зале. Ведущий называет слова на английском языке, дети должны найти их.

- Find a box
- Find a sun
- Find a house
- Find a mittens
- find a teddy bear

(Diamond number five)

Задание №6

The task №6.

Расшифруй послание.

Children in this picture we have a favorite poem of Lord. Guess this poem and tell us. Дети, на этой картине спряталось любимое стихотворение лорда. Отгадаем его? Yes.

(Дети должны отгадать стихотворение «Семья мышей» с помощью мнемотаблицы).

(diamond number six)

Задание №7

The task №7.

Put the card in the right hoop. Ведущий предлагает детям на английском языке положить картинки с животными в соответствующие обручи (красный, синий, желтый, зеленый), (корова, свинья, лошадь, верблюд, лев, жираф, волк, лиса, заяц, лягушка, мышка, белка)

(diamond number seven, eight )

Задание №8

Выложи кристаллы в правильной последовательности.

После каждого успешно выполненного задания, детям выдается кристалл. На обратной стороне кристаллов написаны буквы, которые нужно собрать в слово THANK YOU. Последовательность кристаллов — это очередность прохождения заданий.

### **Заключительная часть**

После того как дети соберут кристаллы, на интерактивной доске появляется цветущее миндальное дерево (под красивую музыку) – это значит, что заклятие снято и душа лорда Кентервиля освобождена.

**Подведение итогов занятия.** Квест заканчивается тем, что участникам вручаются сувениры.

**Thanks, bye! Спасибо ребята, до свидания!**

Таким образом, квест-игра позволяет увеличить процесс усвоения новых знаний, формирование и развитие умений и навыков. Положительные эмоции, которые возникают у детей в процессе дидактических игр, способствуют предупреждению их перегрузки, обеспечивают формирование коммуникативных, интеллектуальных, организованных и практических умений.

Но чтобы устроить увлекательный квест, не обязательно к кому-либо обращаться. Включив смекалку и фантазию, любому учителю под силу

написать сценарий своего особенного квеста, который будет составлен с учетом увлечений, интересов ребенка.

Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности.

### **Список литературы и источников**

1. Гришина, К. А. Преимущества применения технологии веб-квест на уроках иностранного языка / К. А. Гришина // Инновационный потенциал урока английского языка: от теории к практике: материалы международной научно-практической конференции преподавателей английского языка, 20-22 сентября 2013 г. / ТГПУ им. Л.Н. Толстого; редкол. И. В. Родионова [и др.]. – Тула: Гриф и К, 2013. – с. 68–72.
2. Задания для детского квеста школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://odetprazdnike.ru/zadaniya-dlya-kvesta-dlya-detej.html>– Дата доступа: 19.05.2019.
3. Мастер-класс: как провести квест на уроке [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://2lingual.livejournal.com/77927.html>. – Дата доступа: 29.01.2020.
4. Предметная неделя русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа:<https://multiurok.ru/files/priedmietnaia-niedielia-russkogho-iazyka.html>. – Дата доступа : 24.04.2019.
5. Использование квест-технологий в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2018/06/03/ispolzovanie-kvest-tehnologii-v-nachalnoy-shkole> . – Дата доступа : 16.03.2020.