II Всероссийский педагогический конкурс

"Моя лучшая методическая разработка"

**Квест по английскому языку**

**"День Святого Патрика"**

Борисова Анна Леонидовна,

учитель английского языка

МБОУ «СОШ № 7 г. Кировска»

Маснюк Елена Викторовна,

учитель английского языка

МБОУ «СОШ № 7 г. Кировска»

г. Кировск

Мурманская область

2021

**Технологическая карта Квеста по английскому языку**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Тема квеста** | "День Святого Патрика" | |
| **Цели** | **образовательная:** способствовать развитию лексических навыков по теме «День Святого Патрика»;  **развивающая:** развивать регулятивные УУД, в том числе умения целеполагания, планирования, самонаблюдения, самоконтроля и самооценки;  **воспитательная:** формирование интереса к традициям и обычаям других стран,воспитание уважения к другим культурам, повышение интереса и мотивации школьников к изучению английского языка. | |
| **Планируемые результаты** | **предметные:** формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение лексического запаса;  **метапредметные:** умение самостоятельно определять цель своего обучения, ставить и формулировать для себя задачи; умение организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать в группе;  **личностные:** формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к учению | **УДД**  **Личностные:**  формирование мотивации изучения иностранных языков и стремление к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык»;  осознание возможностей самореализации средствами ИЯ;  стремление к совершенствованию собственной речевой культуры в целом;  формирование коммуникативной компетенции в межкультурной и межэтнической коммуникации.  **Регулятивные:**  самостоятельно ставить цели, планировать пути их достижения, умение выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;  соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;  оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;  владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;  **Познавательные:**  использовать знаково-символические средства представления информации для решения учебных и практических задач;  пользоваться логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по различным признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей,  строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;  осуществлять информационный поиск;  выделять, обобщать и фиксировать нужную информацию;  решать проблемы творческого и поискового характера;  **Коммуникативные:**  вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблем;  адекватно использовать речевые средства для дискуссии и аргументации своей позиции;  спрашивать, интересоваться чужим мнением и высказывать свое;  уметь обсуждать разные точки зрения и способствовать выработке общей (групповой) позиции;  уметь аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом;  уметь устанавливать рабочие отношения, эффективно сотрудничать и способствовать продуктивной кооперации;  проявлять уважительное отношение к партнерам, внимание к личности другого;  уметь адекватно реагировать на нужды других; в частности, оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнерам в процессе достижения общей цели совместной деятельности. |
| **Межпредметные связи** | География, история | |
| **Оборудование** | Компьютер, проектор, экран, презентация к квесту, карточки с заданиями, таблица оценивания (Приложение 3) | |
| **Организация пространства** | Расстановка парт с учетом количества команд. Дополнительное место для членов жюри. | |
| **Условия участия в квесте** | В Квесте принимают участие обучающиеся 7-х классов. Каждый класс готовит команду во главе с капитаном команды из шести человек. Командам необходимо придумать костюмы, название, эмблему, девиз, соответствующие тематике Квеста.  Для подготовки к Квесту командам рекомендуется изучить историю и традиции праздника *День Святого Патрика*, национальные символы, а также наиболее значимые факты о Соединенном Королевстве Великобритании и Северной Ирландии. *Приложение 1* | |
| **Порядок определения победителей Квеста и их награждение** | Победитель определяется по итоговой сумме баллов набранной каждой командой - участницей.  Команды, занявшие первое, второе и третье места награждаются дипломами I, II и III степени. Команды, занявшие четвертое и последующие места, награждаются грамотами. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Этапы квеста** | **Деятельность ведущего** | **Деятельность учащихся** |
| **Организационный этап** | Ведущий приветствует обучающихся,  создаёт эмоциональный настрой.  Good afternoon, my friends. I am glad to see you. How are you? | Дают устный ответ в форме приветствия, дают ответ на вопрос учителя.  Good afternoon, we are fine, thank you! |
| **Постановка цели и задач урока.**  **Мотивация учебной деятельности учащихся.** | Ведущий предлагает обучающимся поучаствовать в квесте, но тему квеста не озвучивает.  We are here to participate in a very interesting quest and your task is to guess the topic of our quest. |  |
| Ведущий включает презентацию и обучающиеся отвечают на вопросы, указанные в презентации. *Приложение 2*  THIS WONDERFUL AND BEATIFUL DAY…  People dye rivers green in the USA…  Wear green clothes  Participate in the Parades  Eat and drink green food  And if you find a four-leaf clover you will have good luck.  **What is the name of this day?**  **What country is this day celebrated in?**  **When do people celebrate this day?**  Ведущий: Well done, so we can say that the topic of our quest - **St. Patrick’s Day!** Before we start our competition I'd like to introduce our jury. | Учащиеся смотрят презентацию и отвечают на вопросы.  **St. Patrick’s Day**  **Irealand**  **The 17th of March** |
| Ведущий представляет членов жюри. *Приложение 3* | Учащиеся знакомятся с членами жюри. |
| Ведущий: So, we have four teams and we'd like you to introduce yourselves. Please, call the name of your team and your motto. And our jury will give you maximum three points for your costumes, name and the motto. | Команды представляют себя на английском языке: название команды и девиз. |
| **Применение знаний и умений в новой ситуации** | Ведущий предлагает выполнить 6 заданий Квеста. Перед каждым заданием объясняет правила.  На каждое задание отводится определенное время выполнения. По истечении времени обучающиеся сдают карточки членам жюри.  Задание 1: Puzzle (время выполнения - 3 минуты, за каждый правильный пазл - 1 балл). *Приложение 4*  Задание 2: Quiz (время выполнения - 5 минут, за каждый правильный ответ - 1 балл). *Приложение 5*  Задание 3: Lucky number (время выполнения - 5 минут, 3 балла). *Приложение 6*  Задание 4: Crossword (время выполнения - 10 минут, за каждый правильный ответ - 1 балл). *Приложение 7*  Задание 5: Spelling (время выполнения - 10 минут, за каждое правильно написанное слово - 1 балл). *Приложение 8* | Учащиеся выполняют задания в командах. |
| Жюри подводит первоначальные итоги и озвучивают их.  Ведущий выводит итоги 5 конкурсов и приветствия команд на экран. | Музыкальный сюрприз: выступление учащихся младших классов. |
| Ведущий озвучивает предварительные итоги квеста и объясняет задание шестого заключительного тура - Cat in the bag. *Приложение 9*  Каждая команда набрала определенное количество баллов за предыдущие конкурсы. Вы должны сделать ставку, не превышающую данного количества баллов. Если команда выполняет задание верно - ставка удваивается, и к ней добавляются оставшиеся баллы. Это и будет конечный результат квеста для каждой команды. Если задание выполняется неверно, ставка полностью сгорает и у команды остаются только оставшиеся баллы.  Задание: вы видите 4 мешка и 4 конверта. Капитан команды берет любой конверт, в котором лежит загадка. Задача команды - отгадать загадку. Проверить отгадку можно, достав кота из мешка. | Команды делают ставки, получают задания, отгадывают загадки. |
| **Рефлексия (подведение итогов занятия)** | Жюри подводит окончательные итоги и награждает победителей и участников квеста. | Команды приглашаются на награждение. |