

Устиновская Алена Александровна

д.фил.н., доцент Кафедры английского языка
и профессиональной коммуникации

**«Квест-игра – эффективное средство активизации познавательной
активности студентов»**

Паспорт занятия:

1. Наименование дисциплины: «Иностранный язык»
2. Курс – 1 (бакалавриат), направление подготовки – 38.03.01 Экономика
3. Тема мероприятия – «Впиши себя в историю своей страны»
(мероприятие проводится в рамках ежегодной недели английского языка)
4. Тип занятия – семинар
5. Количество часов, закладываемых на этот вид деятельности - 4 ак. часа

Целеполагание:

1. Цель занятия – активизация познавательной деятельности студентов
2. Ожидаемые результаты:
 - расширение кругозора студентов (тематические блоки: наука, литература, искусство, традиции)
 - формирование способности осуществлять сбор и обработку информации
 - формирование умения пошагового планирования всех этапов деятельности
 - формирование лидерских качеств, умения принимать ответственные решения
 - формирование умения работы в команде

Подготовка к занятию:

- 1) Преподаватель формулирует тему занятия.
- 2) Преподаватель прописывает черновой вариант сценария. Сценарий делается в виде таблицы из 4 граф, в которых указываются смысловые фрагменты, прописывается основной текст, (включая полный текст речи), тайминг, необходимый инвентарь и персонал.

Пример черновой версии сценария:

Смысловые фрагменты	Основной текст	Тайминг	Инвентарь и персонал
<p>Общие сведения о мероприятии</p>	<p>РАБОЧИЙ ЯЗЫК МЕРОПРИЯТИЯ – АНГЛИЙСКИЙ (<i>*переход на русский язык не допускается, снятие баллов у команд за переход на русский язык</i>)</p> <p>Заставка Фоновая музыка Слайд-шоу (классика в современном прочтении) (<i>Имя ответственного</i>)</p> <p>Стенд для интервью (<i>продумать дизайн и написать вопросы «Чтобы вы хотели сохранить для будущих поколений?»</i>) Репортер (вопросы), фото и видео съемка (<i>имя ответственного</i>)</p> <hr/> <p>РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО (<i>Имя</i>) Добрый вечер! Приветствуем всех на неделе английского языка, проводимом ежегодно на просторах нашего университета! В этом году оно проходит под названием «Культурное наследие: прошлое, настоящее и будущее». Сегодня, мы – молодые жители нашей большой и прекрасной страны вписываем себя в ее историю. Мероприятие проводится в формате квест-игры. Вам всем, наверное, интересно уже узнать, что вас ждет сегодня и как будет проходить мероприятие. Давайте же огласим регламент!</p> <p><i>Регламент выводится на экран и зачитывается (подготовить текст и слайд заранее).</i></p> <p>Для начала мероприятия приветственное слово предоставляется доценту кафедры английского языка и профессиональной коммуникации...(<i>ФИО</i>)</p>	<p>10 мин</p>	<p>Все игроки при входе вытягивают бумажку определенного цвета, в соответствии с чем формируются команды (в зависимости от общего количества участников, число команд может варьироваться от 2 и более.)</p> <p>Столы в аудитории расставлены в виде 4 квадратов (4 игровые станции: Литература, Искусство, Наука, Традиции)</p> <p>Прописываются модераторы станций и их задачи</p>
	<p><i>/фоновая музыка/</i> РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО Друзья, команды сформированы. Участники заняли свои позиции. Игра начинается!</p>	<p>5 мин</p>	
<p>Разминка</p>	<p>РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО <u>Пример заданий:</u> 1. На время собрать цитаты известных людей о культурном наследии (по отдельным словам, которые перемешаны)</p>	<p>20 мин</p>	

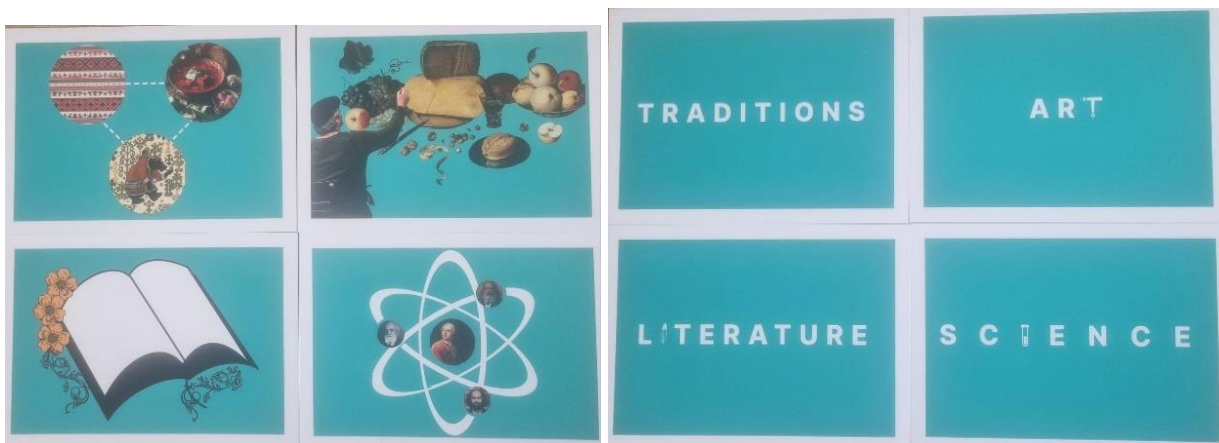
	2. Угадать известных людей по их портретам (надо узнать по подсказкам)		
Станция ЛИТЕРАТУРА	<u>Пример заданий:</u> 1. Угадать известное стихотворение по переводу на английский язык, выполненное онлайн переводчиком 2. Задать алгоритм ИИ и написать стихотворение на эту же тему, прочитать его в современном стиле (реп или какой н другой музыкальный жанр)	20 мин	
Станция ИСКУССТВО	<u>Пример заданий:</u> 1. Известные картины русских художников (убрать некоторые части и спросить, что не достает, кто написал картину) 2. Собрать картину-пазл	20 мин	
Станция НАУКА	<u>Пример заданий:</u> 1. Таблица Менделеева (поиск слов на время, составление по ним общего рассказа) 2. Метро (викторина)	20 мин	
Станция ТРАДИЦИИ	<u>Пример заданий:</u> 1. Определить на вкус продукт с закрытыми глазами и назвать ингредиенты. 2. Создать аксессуар с использованием классических мотивов	20 мин	
Заключительная часть	РЕЧЬ ВЕДУЩЕГО <u>Пример заданий:</u> Единое командное задание: 1. Вписать себя в историю своей страны на ватмане, написав пожелания своим сверстникам и будущим потомкам, проиллюстрировав это картинками	20 мин	
		Всего: 135 минут	

- 3) Преподаватель делит группу студентов на 2 подгруппы (из расчета 1/3 или 1/4 группы). Подгруппа 1 – организаторы (7 человек: модераторы станций, ведущий, репортер, оператор). Подгруппа 2 – участники. Выбрать одну из двух технологий отбора группы из числа организаторов: 1. Из числа желающих; 2. Из числа назначенных преподавателем;
- 4) За 1-2 недели до проведения занятия преподаватель назначает время репетиции для группы организаторов. На репетиции преподаватель знакомит студентов-организаторов с концепцией мероприятия, озвучивает черновой вариант сценария. (Преподаватель в обязательном порядке доводит до сведения студентов идею

о том, что это черновой вариант сценария и они могут вносить в него любые изменения по ходу его утверждения, так как именно в этом заключается основная суть методики: активизация познавательной активности с привлечением творческого потенциала участников процесса);

- 5) Преподаватель предоставляет возможность студентам-организаторам самим выбрать станции и свои роли, которые они будут исполнять в рамках сценария и закрепить за каждым из них круг обязанностей;
- 6) Преподаватель создает рабочий чат в мессенджере для быстрого реагирования;
- 7) Преподаватель фиксирует в сценарии предложения студентов-организаторов;
- 8) В задачу студентов-организаторов входит прописать полный текст речи на английском языке;
- 9) На протяжении всего процесса подготовки мероприятия преподаватель осуществляет пошаговый контроль за выполнением всех необходимых этапов работы (в данном случае: 1) редакция речи ведущего, 2) постановка голоса ведущего, 3) редакция сценария видео ролика, 4) просмотр и редакция смонтированного видео ролика, 5) редакция теста речи модераторов станций, 6) редакция сценария квест-игр по станциям, 7) редакция макетов флажков станций, разработанных студентами-организаторами, 8) редакция отбора ученых, писателей, художников, картин и тд. по станциям, 9) печать и закупка необходимых материалов (флажки станций, картины-пазлы, контейнеры, материалы для плетения браслетов, карта метро без подписей станций и тд), 10) редакция музыкального сопровождения, 11) редакция текстов речи на английском языке, 12) редакция презентаций квест-игры по станциям.

Примеры оформления станций:



Пример оформления задания:



10) Преподаватель утверждает итоговый вариант заданий квест-игры;

Пример итогового варианта заданий:

4 станции:

Literature

Contest 1. "Guess the Poem by Its 'Mangled' Translation."

I took famous Russian poems, ran them through an online translator — first into English, then back into Russian, and then once more into English. Now I'll read these translations to you. Your task is to guess the original poem and its author.

Contest 2: "Emoji Literature" — Guess the Classic from Emojis

Now I will show you sequences of emojis representing a famous Russian literary work. You must guess the title. The fastest who raises the hand will get the point.

Contest 3: "Who Is This Character?" —

I will read aloud to you short descriptions of characters from works of Russian classical literature. You need to guess who these characters are and name the author of each literary work.

Art

Round 1: The participant is shown a famous painting with a key detail missing. The task is to name the artwork, the artist, and what has disappeared.

Round 2: The player receives a single fragment of a painting, describes it in English, then assembles the puzzle to identify the masterpiece.

Round 3: A quick-fire round in which the participant answers "True" or "False" to statements about the artists and the paintings

Science

1. Find a metro station named after a Russian scientist on the map

2. In a non-verbal way, describe the use of a scientific principle that can be applied in the future

Culture

In the section called traditions, participants get acquainted with Russian folk cuisine and guess what the dishes of Russian cuisine consist of.

Now you are asked to make keychains in the folk style with your own hands

11) Преподаватель проводит необходимое число репетиций и итоговый прогон всего мероприятия, бронирует свободную аудиторию.

Формат – онлайн, оффлайн, гибрид.

Преподаватель осуществляет контроль за процессом подготовки занятия и его проведения на всех этапах работы.

Ресурсное обеспечение:

1. Аудитория, столы, стулья
2. Компьютер стационарный (1шт), личные ноутбуки или планшеты студентов-организаторов (4 шт), цветная бумага, музыкальные записи и колонки, экран
3. Презентация
4. Отпечатанная в типографии и закупленная заранее продукция по плану сценария (*при невозможности осуществить это условие, этот пункт можно заменить, адаптировав его под текущую ситуацию)

Реализация занятия:

1. Студенты-организаторы совместно с преподавателем приходят заблаговременно и подготавливает аудиторию в соответствии с планом сценария (в данном случае парты в аудитории расставлялись в виде квадратов для четырех станций, по кругу расставлялись стулья); столы оснащаются всеми необходимыми материалами, проверяется подключение компьютеров к электросети;
2. Во время подготовки аудитории один из студентов-организаторов выступает в роли репортера, берет интервью у участников по теме

- мероприятия (список вопросов составляется заранее и проверяется преподавателем);
3. В установленное время участники приглашаются в аудиторию. На входе участники вытягивают цветную бумажку (заранее подготовлено), чтобы сформировать команды (4 команды по числу 4 станций);
 4. Команды занимают свои места за столами (станциями);
 5. Ведущий приветствует участников, выводит на экран регламент мероприятия и его зачитывает;
 6. Ведущий приглашает с приветственным словом преподавателя;
 7. На экран выводится заранее подготовленный новостной видео ролик по теме занятия;
 8. Участники команд проходят на время станции (4), отвечая на вопросы и выполняя задания по каждой станции. По завершению прохождения станции, команды меняются местами до тех пор, пока все станции не пройдены;
 9. На завершающем этапе все участники выполняют единое командное задание;
 10. Модераторы станций подсчитывают баллы и передают итоговый балл ведущему;
 11. Ведущий оглашает баллы команд победителей, занявших 3, 2, 1 место соответственно;
 12. Преподаватель (организатор мероприятия) подводит итоги, благодарит всех участников квест-игры, выступает с напутственным словом.

Система контроля и оценивания:

1. Формой контроля выступает система начисления баллов за каждый правильно данный ответ и время, затраченное на его ответ.
2. Критерии оценивания (За каждый правильный ответ команде начисляется балл (из расчета 1 к 1); Модератор станции ведет подсчет баллов для каждой команды, в конце выводит итоговый балл.
3. Студентам-организаторам (4 модератора станций, 1 ведущий, 1 репортер, 1 оператор) были обещаны дополнительные бонусы на занятиях.

Рекомендации для преподавателей

Данная методика является:

- универсальной и подходит как для аудиторной, так и внеаудиторной работы; курса и направления подготовки; читаемой дисциплины; числа участников;

➤ гибкой и хорошо адаптируется под любые цели и задачи;

Квест-игра — это интерактивная педагогическая технология, которая сочетает элементы ролевой игры, проблемного задания и поиска информации для решения учебной задачи. Она позволяет вовлечь учащихся в активный познавательный процесс, стимулировать интерес к обучению и развивать различные навыки.

В образовательном процессе квест-игра — это специально организованный вид исследовательской деятельности, где учащиеся на основе рекомендуемых источников и собственного опыта ищут решение учебной проблемы.

Данная методика активизирует познавательную активность студентов, развивает их интеллектуальные способности, способствует реализации творческого потенциала, а также способствует формированию мягких навыков, таких как: личностные и социальные компетенции, которые помогают эффективно взаимодействовать с людьми, решать задачи, адаптироваться к изменениям и работать в команде. Формирования комплекса умений позволит студентам построить успешную карьеру и эффективно взаимодействовать в коллективе.



