**Мастер-класс**

**«Квест на уроках английского языка как средство формирования**

**социокультурной компетенции»**

*Представляет Болотова Наталья Юрьевна,*

*учитель английского языка МАОУ Гимназия г. Нытвы*

*Разработан Болотовой Н.Ю., Анкудиновой Д.С.,*

*Копытовой С.В., Васяниной В.Н.*

**I этап: Презентация опыта работы с квестом**

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий, для выполнения которых требуются различные ресурсы. Квесты можно использовать для работы с обучающимися, родителями, коллегами. Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем. Ученый разрабатывал инновационные приложения и квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет. В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

**II этап: Представление урока (занятия), системы уроков (занятий)**

Тема урока – The UK vs. The USA (возраст учащихся – 6 класс)

Цели урока: Формирование социокультурной компетенции обучающихся через применение технологии квест-игры, которая может способствовать развитию воображения, мышления, фантазии, познавательной активности у учащихся.

Задачи:

Образовательные:

* Закрепить знания детей о странах изучаемого языка;
* Закрепить лексический материал

Развивающие:

* Развивать практические умения и навыки восприятия речи на слух (речь учителя);
* Развивать формирование интереса к изучению английского языка посредством игр

Воспитательные:

* Способствовать созданию дружеской атмосферы и взаимопонимания между учащимися

Прогнозируемый результат:

* повышение уровня коммуникативных навыков
* усвоение новой информации
* развитие умений читать и слушать англоязычный текст
* развитие умений работать с текстом и информацией

Технология: квест-игра

Методы и приёмы: работа в группе, технология QR кодов, частично-поисковый метод,

Оборудование: компьютер, проектор, пазлы с изображениями США и Великобритании, листы с заданиями квест-игры.

**III этап: Урок (занятие) или имитационная игра со слушателями с демонстрацией приемов эффективной работы с учащимися**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап урока | Деятельность учителя | Деятельность учащихся |
| Организационный | Good afternoon, dear children. Nice to see you. How are you? | Отвечают на приветствие |
| Введение темы  Постановка цели урока | -Take a puzzle and make the images.  -Sit together, please.  -What can you see at these pictures?  We already know a lot about the United Kingdom and the USA. Today we’ll continue speaking about these countries (about their traditions, attractions) through a quest-game. | Cоставляют картинки  Рассаживаются на 2 группы, названия групп в соответствии с собранными изображениями   * The UK and the USA |
| Выполнение задания | - Take your route list, please. | Группы получают конверты с квестовыми заданиями, которые в дальнейшем будут выполнять, при помощи разных видов источников. |
| Обсуждение  результатов | Tell, please, what has your group learnt about these countries?  -What are 3 places you want to visit? Why? | Каждая группа высказывает новую информацию о странах, задавая друг другу уточняющие вопросы.  Oтвечают какие места им понравились в странах |
| Заключительный | - So, let's write advertisements of places you want to visit to find company for the journey | Записывают домашнее задание. |

**IV этап: Моделирование: разработайте в группах темы квестов для использования на уроках английского языка и презентуйте ответ в форме кластера: 1 группа – для начальной школы, 2 группа – для среднего звена, 3 группа – для старшей школы**

**V этап: Рефлексия:** выбираем один вопрос и отвечаем в форме Twitter exit card. Ответ подразумевает не более 140 символов.

1) Считаете ли вы технологию образовательного квеста приемлемой для вас?

2) Какие идеи возникли у вас по использованию технологии квеста после сегодняшнего занятия?

3) Какие темы квестов, разработанные сейчас в группах, вы будете использовать?