

## Как разработать квест для урока английского языка

Название “квест” от английского слова quest — поиск. Издревле люди проходили испытания, отвечали на загадки, чтобы одержать победу. Популярные квест-румы создают особое отношение к слову “квест”. Проведите урок, полный загадок и приключений, чтобы мотивировать даже самых скучающих учеников.

Определите этап работы с материалом: введение, отработка или повторение, будет квест коротким (25-40 мин.) или длинным — серия уроков, вид квеста.

Различают три вида квестов:

1. **Линейный** — задания выполняются одно за другим. Участники получают следующее задание после выполнения предыдущего.
2. **Штурмовой** — участники получают задание и подсказки. Они сами выбирают, как будут подходить к решению.
3. **Кольцевой** — задания выполняются по порядку, но стартовая и конечная точка совпадают.

Чаще всего квесты проводят на внеклассных мероприятиях, и они больше похожи на традиционные викторины (“игры по станциям”).

Сделать квест действительно актуальным для учеников помогут популярные темы:

- блоггеры,
- отношения с друзьями,
- модные прически,
- недавно выпущенные популярные фильмы,
- аниме,
- К-поп,
- сериалы Netflix,
- компьютерные игры и др.

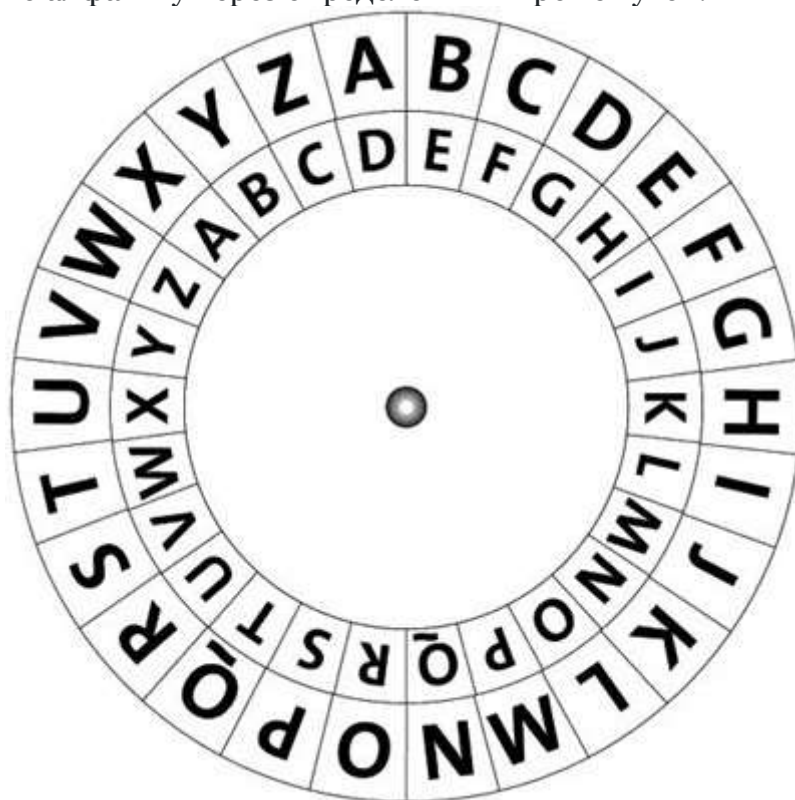
## План подготовки занятия-квеста:

1. Постановка обучающей цели на основе учебного плана.
2. Выбор вида квеста.
3. Выбор темы и цели игры (например, собрать материалы для постройки крепости или найти яйцо дракона).
4. Составление сценария квеста с применением игровых технологий.
5. Проведение игры.

## 6. Подведение итогов.

### Задания для проведения квеста в группе

- **Расшифровка послания.** Для маленьких детей подойдет простой картиночный шифр, для детей 3-4 класса можно попробовать шифр Цезаря, где каждая буква заменяется другой, находящейся правее или левее по алфавиту через определенный промежуток.



- **Ролевая игра.** По сюжету квеста дети получают карточки с описанием героев и их цели на данном этапе. Атрибуты и костюмы помогут лучше вжиться в роль.
- **Творческое задание** — составить видеоролик, собрать коллаж, подготовить презентацию, придумать рассказ.
- **Опросы.** Провести опрос одноклассников лично или через мобильные приложения
- **Загадка** по фактам из данного учителем контекста. Например: “У вас плохое зрение и поэтому, даже став героем, всегда носите с собой лупу для чтения. Чтобы спасти страну от гибели, вам пришлось отправиться на поиски Ледяного дракона. Сейчас вы крадетесь по темной пещере. Пол устлан соломой, через трещину в потолке пробивается яркий луч солнца. Впереди раздается рык ледяного дракона. Как его одолеть, если он боится только огня, а ваше огниво осталось в таверне?”
- **Поиск.** В веб квестах ученики ищут материалы в интернете, в life квестах — по кабинету, в текстах, по местности и т.д.
- **Решение любых заданий** по лексике/грамматике, которые рассматриваются как “испытания”. Даже drills в интересном контексте дети выполняют с энтузиазмом.
- **Игры на перемещение предметов.** Например: соберите только объявления с опечатками со стен вашего города (кабинета!). Дети любят

дополнительные аксессуары к играм. Они даже могут помочь их приготовить.

## Как составить простой квест для одной группы, используя мессенджеры или Вконтакте

Это не так сложно, как кажется. Мы покажем вам принцип построения подобных квестов, вы же можете придумать их для любой темы и количества человек (1 и более). Вручную трудно отвечать большому количеству участников, поэтому можно использовать [ботов Вконтакте](#). Ученики получают сообщения по порядку. Они делают выбор из двух и более вариантов. От этого зависит, наберут ли игроки нужное количество баллов, виртуальных предметов, подсказок для решения загадки в игре. Потренироваться в прохождении и создании квестов (не обучающих) можно [здесь](#).

### Пример начала квеста:

*Обучающая цель:* отработать структуру “to be going to” в утвердительных, отрицательных и вопросительных предложениях.

*Развивающая цель:* развивать умение сравнивать, обобщать, анализировать

*Воспитательная цель:* создать условия, обеспечивающие воспитание интереса к изучению иностранного языка и его структуре.

*Механика:* линейная

*Игровая цель:* To become a human (чтобы Дэн стал человеком, он должен научиться мечтать о будущем).

*Возраст:* 9-10 лет.

*Герой:* Robot Dan

*Первое сообщение игры:*

Dr Brown created a unique robot — he can learn. His name is Dan. He is great! Dan likes cakes and football. Will Dan become a human? He can speak only about the present. The first step — to learn about the future! Dr Brown opens the door of his laboratory and lets Dan go and study the world. The robot has a screwdriver, a mobile phone, some paper and a pencil. Attention: Dan cannot speak about future!

1. The robot meets a boy.

1.1. Talk (+ 5 to humanity)

1.2. Go past (когда ученик выбирает этот вариант, он получает сообщение Dan thinks: “The boy is a human. I need to talk with him”).

1. The boy says: “I am going to play football tonight. My brother is going to play computer games. My mother and grandmother are going to eat a cake.”

## 2.1. Understand the boy

Подчеркните в речи мальчика фразы, выражающие намерение.

2.1.1. You are right! Get a cake and a ball, +10 to humanity

2.1.1. You are wrong! Help the boy with the homework.

Fill in the gaps.

1. I \_\_\_\_ going to play tennis tomorrow.
2. He \_\_\_\_ going to do homework on the weekends.
3. We \_\_\_\_ going to meet a friend next week.

Get + 5 to humanity and a ball.

(под мячом ссылка — Go to play football with the boy)

## 3. Go to the stadium

### 3.1. Play football

Fill in the gaps with the right form of the verb.

*Example:* Dad \_\_\_\_\_ (buy) a car tomorrow. — Dad is going to buy a car tomorrow.

1. Kate \_\_\_\_\_ (send) a message to her mum.
2. It \_\_\_\_\_ (rain) on the weekends.
3. They \_\_\_\_\_ (wear) jeans.
4. Children \_\_\_\_\_ (play) hide-and-seek.
5. My parrot \_\_\_\_\_ (eat).

(если правильных ответов больше +X к очеловечиванию, где X — количество голов)

### 3.2. Be a spectator.

Cheer up the team — put the words in the sentence in the right order.

1. to / going / The sun / is / shine
2. going / The friends / meet / are / on the weekends /to
3. The teacher / going / to / a lot of / give / homework
4. to the zoo / we / go / to / going / are
5. dance / The man / is / to / going

(если правильных ответов больше +X к очеловечиванию, где X — количество криков в поддержку)

Далее можете продолжить сами. Если с фантазией беда, попробуйте геймификацию на основе готового сайта — [Classcraft](#) — с разработанной механикой взаимодействия и сюжетной опорой.

*Квесты добавят мотивации ученикам и сделают обучение захватывающей игрой!*