**Планируемые результаты:**

**Предметные:**

Повторение лексики по теме «Великобритания».

Повторение страноведческого материала по теме «Великобритания».

Уметь применять изученную лексику в устной/письменной речи.

Закрепление произносительных и орфографических навыков.

**Личностные:**

Формирование уважительного отношения к языку и культуре народов.

Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, умений не создавать конфликтных ситуаций и находить выход из спорных ситуаций.

**Метапредметные:**

Овладение умениями ставить цели и задачи учебной деятельности и поиска средств ее осуществления.

Формирование умений планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

Выполнив данный квест, учащиеся активизируют знания о Великобритании, совершенствуют лексические навыки по теме «Соединенное Королевство Великобритании и Северная Ирландия», освоят новую полезную информацию, закрепят как лексические, так и грамматические навыки устной и письменной речи.

**Оборудование:** задания для каждой станции, интерактивная доска, компьютер,призы для награждения.

**Сценарий квеста**

**Цель квеста:**

* совершенствование форм и методов внеклассной и внешкольной работы по изучению английского языка обучающимися через вовлечение их в занимательное интерактивное действие;
* развитие интереса к изучению английского языка.

**Задачи квеста:**

* привлечь внимание подрастающего поколения к памятникам архитектуры и объектам культуры Соединенного Королевства;
* ознакомить со страноведческой информацией;
* развивать чувство причастности к решению заданий;
* помочь освоить новую полезную информацию;
* создать условия для раскрытия творческого потенциала участников;
* создать условия для самореализации обучающихся;
* побудить обучающихся к дальнейшему изучению истории и географии Великобритании, ее культурных и языковых особенностей, привить им уважение к истории, культурным и историческим памятникам.

**Правила проведения игры-квеста "TREASURE HUNTERS":**

Игра-квест «Treasure Hunters» представляет собой ряд заданий, которые последовательно выполняют все команды.

На 6 станциях ребят ждут разнообразные конкурсы и викторины. Каждая команда за определённое время должна выполнить ряд заданий и достичь результата – собрать максимально возможное количество «золотых дублонов», чтобы забрать «сокровища».За правильные ответы команда получает «золотой дублон». Прохождение каждого этапа даёт возможность перейти к следующему этапу.

**Участники квеста:**

2 команды по 6 - 7 игроков в каждой.

Названия командам даны в соответствии с названиями англоязычных стран - *“British”* и*“Americans”*

Распределившись на команды, участники приступают к заданиям.

**1 станция «Lexicology Palace»**(игра в ассоциации)

**2 станция «Curiosity Land»**(страноведческий «паззл» по Британии)

**3 станция «Grammar Village»**(домино на неправильные глаголы)

**4 станция « Valley of questions»**(составить и перевести вопросы)

**5 станция «Ocean of Numbers»**(переписать слова цифрами)

**6 станция «Spy Glass»**(расшифровать пословицу)

Учащиеся проходят испытания, где участники команд отвечают на вопросы викторины, решают кроссворды, устанавливают логические связи, отгадывают загадки, а также совершают другие определённые действия. За правильные ответы на задания команда получает «золотой дублон», за неправильный ответ –ничего не получает.



**1 Задание: «Lexicology Palace»**(игра в ассоциации)

вспомнить слова, которые ассоциируются со словом в центре карточки, и записать их в свободные ячейки: SHOPPING,MEAT,SCIENCE,HOLIDAY,EDUCATION,SPACE.

**2 Задание: «Curiosity Land»**(страноведческий «паззл» по Британии)

Учитель демонстрирует презентацию с изображениями достопримечательностей и символов Британии и её частей. Необходимо назвать данную достопримечательность (см.презентацию).

ENGLAND

SCOTLAND

WALES

THE BUCKINGHAM PALACE

THE DOUBLE DECKER

THE HOUSES OF PARLIAMENT

THE LONDON EYE

THE TOWER OF LONDON

IRELAND

**3 Задание: «Grammar Village»**(домино на неправильные глаголы)

**команды** получают наборы домино (картонные прямоугольники). На одной половинке домино – глагол в первой форме, а на второй – вторая форма, но уже другого глагола. Каждый игрок получает 5 карточек. Оставшиеся карточки лежат в стопке. Учащимся нужно сопоставлять первую форму со второй формой. Выигрывает та команда, у который вперед закончатся карточки.

**Вариант домино:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| |  |  | | --- | --- | | *had* | eat | |
| |  |  | | --- | --- | | *ate* | teach | |
| |  |  | | --- | --- | | *taught* | hear | |
| |  |  | | --- | --- | | *heard* | swim | |
| |  |  | | --- | --- | | *swam* | write | |
| |  |  | | --- | --- | | *wrote* | become | |
| |  |  | | --- | --- | | *became* | drink | |
| |  |  | | --- | --- | | *drank* | see | |
| |  |  | | --- | --- | | *saw* | feel | |
| |  |  | | --- | --- | | *felt* | buy | |
| |  |  | | --- | --- | | *bought* | rise | |
| |  |  | | --- | --- | | *rose* | have | |

**4 задание «Valley of questions»**(составить и перевести вопросы)

Команды получают по 5 предложений со словами в хаотичном порядке, из которых учащиеся составляют вопросы и переводят их.

1. Did, happen, when, the accident?
2. Do, the boys, do, what, housework?
3. Machines, what, you, can, use?
4. Does, Molly, what, do, her, room, in?
5. You, do, like, film, this?

**5 Задание: «Ocean of Numbers»**(переписать слова цифрами)

команды получают карточки с числовыми выражениями, написанными словами. Нужно определить тип числового выражения и переписать данные выражения с помощью цифр.

Five times five is twenty-five, Two hundred and fifty-five, One thousand and ten, Seven hundred and fourty- three, Eighteen ninety-nine, Five thousand and ten, Three fifths, Two and a half, Seven point four, Nineteen hundred, Five times five is twenty-five.

**6 задание «Spy Glass»**(расшифровать пословицу)

команда получает карточку, на которой находятся зашифрованные английские пословицы или поговорки. Необходимо расшифровать поговорку и подобрать к ней русский эквивалент. По 2 поговорки для каждой команды.

***A – 1 F – 23 K – 20 P – 17 U – 14 Z - 10***

***B – 6 G – 2 L – 24 Q – 21 V - 18***

***C – 11 H – 7 M – 3 R – 25 W - 22***

***D – 15 I – 12 N – 8 S – 4 X - 26***

***E – 19 J - 16 O – 13 T – 9 Y - 5***

**Друг познается в беде.–** T h e f r i e n d i n n e e d i s a f r i e n d i n d e e d.

9,7,19, 23,25,12,19,8,15, 12,8, 8,19,19,15, 12,4, 1,

23,25,12,19,8,15, 12,8,15,19,19,15.

**В гостях хорошо, а дома лучше.** – E a s t o r w e s t h o m e i s b e s t.

19,1,4,9, 13,25, 22,19,4,9, 7,13,3,19, 12,4, 6,19,4,9.

**Нет дыма безогня.** - T h e r e i s n o s m o k e w i t h o u t f i r e.

9,7,19,25,19, 12,4, 8,13, 4,3,13,20,19, 22,12,9,7,13,14,9, 23,12,25,19.

**Лучше поздно, чем никогда.** – B e t t e r l a t e t h a n n e v e r.

6,19,9,9,19,25, 24,1,9,19, 9,7,1,8, 8,19,18,19,25.

**Подведение итогов:**

По итогам квеста определяется та команда-победитель, которая набрала больше «золотых дублонов». Участники команды, занявшие призовые места, награждаются сертификатами победителей, остальные команды награждаются сертификатами участников. Все участники получают«сладкие» призы. Выставляются оценки.

**Рефлексия**

После подведения итогов учитель раздает участникам листочки, на которых они должны будут выбрать свои варианты по проведенному уроку-квесту.

|  |  |
| --- | --- |
| На уроке я работал(а)…  Своей работой на уроке я…  За урок я…  Мое настроение…  Материал урока мне был… | Активно/пассивно  Доволен/недоволен  Коротким/длинным  Устал/не устал  Стало лучше/стало хуже  Понятен/непонятен  Полезен/бесполезен  Интересен/скучен  Легким/трудным  Интересным/неинтересным |