

Департамент освіти виконавчого комітету  
Кременчуцької міської ради Кременчуцького району Полтавської області  
Кременчуцька гімназія №12 Кременчуцької міської ради Кременчуцького району  
Полтавської області

Дніпровська Тетяна Володимирівна  
учитель англійської мови

## Методичні рекомендації щодо застосування квестів на уроках англійської мови



Кременчук-2022

**Дніпровська Т. В. Методичні рекомендації щодо застосування квестів на уроках англійської мови. – Кременчук, 2022 р. – 30.**

Цей навчальний посібник присвячений розробці науково обґрунтованих методичних рекомендацій щодо впровадження квестів на уроках англійської мови у базовій середній школі.

У ньому розглянуті шляхи використання квест технологій навчання на уроках англійської мови. Обґрунтовано можливості використання квестів у масовій педагогічній практиці в сучасних умовах. В посібнику подані методичні рекомендації для учителів щодо видів квестів, їх створення та реалізації в освітньому процесі, а також розробки квестів для різних вікових груп. Методичні рекомендації призначені для вчителів англійської мови, керівників гуртків, викладачів, методистів та фахівців з методики викладання іноземних мов.

**Ключові слова:** квестові технології, структура квесту, класифікація та етапи.

**Рецензенти:**

**Галина ЦЕЛІЩЕВА** – учитель англійської мови вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист Кременчуцького ліцею № 5 імені Т. Г. Шевченка Кременчуцької міської ради Кременчуцького району Полтавської області

**Еліна СУБОТІНА** – учитель англійської мови вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист Кременчуцької гімназії №12 Кременчуцької міської ради Кременчуцького району Полтавської області

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ .....	5
1.1. Основні характеристики освітнього квесту.....	5
1.2. Класифікації квестів та їх інтеграція в освітній процес.....	5
РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКИ ОСВІТНІХ КВЕСТІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	9
2.1. Квест «Цікавий та захоплюючий світ англійської мови та технологій». (Англійська мова, 7 клас) .....	9
2.2. Квест з англійської мови “Keep Open Your Eyes” (Англійська мова, 9 клас).....	15
ВИСНОВКИ.....	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	29

## ВСТУП

Нова українська школа потребує переосмислення ролі педагога та актуалізує потребу пошуку шляхів підвищення ефективності освітнього процесу.

Сучасне суспільство розвивається дуже швидко, йде значний потік нової інформації, нових розробок, технологій. Світові тенденції інтеграції та глобалізації суспільства визначають нові пріоритети розвитку освіти у світі та в Україні. Важливим аспектом реформування освітньої галузі є включення в навчальний процес сучасних методів та засобів навчання.

У контексті розвитку нових освітніх технологій та інтеграції навчання в освітній процес особливе місце посідають ігрові технології як засіб максимального наближення особистості до реального життя та залучення їх до розв'язання конкретних завдань у просторі міжособистісного та ділового спілкування і співпраці.

Навчання за допомогою квестових технологій на уроках англійської мови є сучасним освітнім пазлом, який в інтеграції з іншими методами та формами роботи сприяє формуванню ключових та предметних компетентностей учнів і дає змогу розвивати навички XXI століття, а саме: творчість, критичне мислення, комунікацію та навички співробітництва. Саме ці вміння є актуальними сьогодні та будуть необхідними в майбутньому.

Квести є універсальними, їх можна адаптувати під усі вікові категорії, а також до будь-якої теми з курсу «Англійська мова». Коли не завжди доречні ігри, наприклад, до тем «Цікавий та захоплюючий світ англійської мови» та інше, квести можна переорієнтувати в пошукову-дослідницьку роботу учнів.

Освітні квести знову перетворюють навчання на пригоду. Дозвольте учням стати чарівниками, інопланетянами, таємними агентами, дослідниками з майбутнього. Нехай вони шукають артефакти, збирають підказки, розгадують шифри та змінюють світ. Це не просто гра, а спосіб вивчити нові слова, закріпити, поглибити й застосувати знання й уміння. А ще — навчитися рішуче і зважено діяти в непередбачуваній ситуації, працювати в команді, розподіляти ресурси, обов'язки й повноваження.

У посібнику подані методичні рекомендації для учителів щодо видів квестів, їх створення та реалізація в освітньому процесі, а також розробки квестів для різних вікових груп.

# **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ КВЕСТІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

## **1.1. Основні характеристики освітнього квесту**

У педагогічній науці існують різні точки зору щодо визначення змістового наповнення поняття «освітній квест».

У класичному розумінні квест – це формат уроку, орієнтований на розвиток пізнавальної, пошукової діяльності учнів, на якому значна частина інформації здобувається через ресурси інтернету для вирішення поставлених завдань.

Технології квестів практично реалізують на традиційних уроках в школі чи під час уроків наступні функції: інформаційно-пізнавальну, дослідницьку, практичну, самоосвітню; вони передусім спрямовані на формування й розвиток ключових, предметних і загальнопредметних компетентностей учнів.

Дослідницьку функцію квест реалізує, заохочуючи учнів самостійно розв'язувати проблеми через поступове введення їх у курс власного дослідження на доступному рівні, враховуючи вікові особливості.

Засобами технології квесту формується інформаційна компетентність учня. Вона передбачає наявність аналітичних, проектних, прогностичних умінь в засвоєнні та застосуванні інформації. За допомогою квестів учні швидко навчаються ознайомлюватись, перетворювати інформацію, критично її осмислювати, створювати власний результат інтелектуальної діяльності на основі отриманої чи самостійно знайденої інформації в ході квесту.

Отже, під час проведення квестів учитель перестає бути джерелом знань, а сприяє пошуку інформації, учні стають активними суб'єктами навчально-освітньої діяльності. По суті, квест є інтерактивним процесом, під час якого учні самостійно здобувають необхідні знання.

## **1.2. Класифікації квестів та їх інтеграція в освітній процес**

Квести допомагають формуванню в учнів навичок самоосвіти. Учні вчаться визначати ціль і досягати її; ставити запитання до фактів, шукати причини явищ, демонструвати своє розуміння проблеми, що вивчається; формулювати гіпотези та перевіряти їх слушність; критично опрацьовувати різні джерела інформації. Школярі мають можливість цілеспрямовано вибудувати процес самонавчання, порівняти здобуті результати із запланованим, проконтролювати виконання і оцінити свої успіхи.

Квести є універсальними, їх можна адаптувати під всі вікові категорії, а також до будь-якої теми з курсу «Англійська мова». При чому якщо не завжди доречні ігрові моменти, наприклад, теми «Цікавий та захоплюючий світ

англійської мови та технологій» та інших тем, квести можна переорієнтувати в пошукову-дослідницьку роботу учнів з вивчення цих тем.

Б. Додж виділив наступні принципи класифікації квестів:

1. За тривалістю проходження квесту: *короткострокові* (одне заняття) та *довгострокові* (як правило не більше тижня).
2. За предметним змістом: *монопроекти* (охоплюють тему однієї шкільної дисципліни), *міжпредметні квести*.

Під можливими видами завдань для квестів розрізняють:

- ✓ демонстрація розуміння теми на основі виконання інтерактивних прав;
- ✓ творчі завдання у певному жанрі: створення постановки, відеоролика, буклетів, написання статті (доповнення статті у Вікіпедії) та інше;
- ✓ обґрунтування певної точки зору та її аргументація;
- ✓ журналістське розслідування - об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів, їх аналіз та синтез).



За структурою сюжетів розрізняють квести:

- ✓ лінійні (послідовне виконання завдань);
- ✓ нелінійні (можливість вибирати черговість виконання завдань квесту);

За інформаційним освітнім середовищем:

- ✓ традиційне освітнє середовище (шкільна кімната);
- ✓ інтернет середовище (сайт, форум, соціальна мережа та інше).

За діяльністю учнів розрізняють квести дослідницькі, інформаційні, творчі, пошукові, ігрові, рольові, комбіновані.

Б. Додж наводить наступну **структуру квесту**:

- **вступ** – короткий опис теми, цілей, мети проведення квесту, очікуваних результатів;
- **завдання** – формулювання проблемного питання та логістики завдань квесту;
- **порядок роботи** – опис послідовності дій, розподіл ролей та об'єднання в групи;
- **керівництво до дії** – додаткова інформація, що може бути представлена у формі інструкцій, маршрутних листів;
- **оцінювання діяльності учнів** – опис критеріїв оцінювання виконання учнями завдань квесту, які презентуються у вигляді бланку оцінки або самооцінювання. Критерії оцінювання залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у квесті;
- **висновок** – у цьому розділі підсумовується досвід, який учні отримали в процесі роботи над квест-проектом;

Методика квестів навчає учнів знаходити необхідну інформацію, здійснювати аналіз, систематизувати і вирішувати поставлені задачі, її використання є нескладним та не потребує завантаження додаткових програм або одержання специфічних технічних знань та навичок.

Освітні квести відображають основні етапи навчання: постановку завдань і формування мотивів навчальної діяльності, повідомлення нової інформації; розкриття орієнтирів для виконання майбутніх дій; втілення даних дій у дослідницькій або творчій формі.

Візуалізація матеріалу, що опрацьовується учнями, створює умови для розвитку пам'яті і мови, робить знання відкритими, набуває великої виховної потужності, також стає ефективним знаряддям діагностування.

### ***Етапи підготовки квесту учителем і його реалізація 1***

#### ***етап: Вступ.***

Учитель визначає тему заняття відповідно до чинної навчальної програми, очікувані результати, тип квесту та час його проведення, описує головні ролі учасників та здійснює вибір середовища для створення квесту і наповнення його матеріалами.

#### ***2 етап: Створення цікавого сюжету.***

Для мотивації учнів необхідно також продумати цікавий творчий сюжет. В описі сюжету можна використовувати відеоролики, фотокартки, хмари слів тощо. При виборі сюжету необхідно враховувати: його цікавість, актуальність, відповідність цілям квесту, вік учасників, умови проведення. Якщо тематика заняття така, у якій ігровий сюжет недоречний, то слід обрати дослідницько-пошуковий тип квесту.

### 3 етап: Створення пошуково-творчих завдань відповідно до сюжету.

Слід пам'ятати, що квест - це пошук та аналіз знайденої інформації, тому варто ретельно продумати завдання, на які учасники мають знайти відповідь в межах самостійного дослідження, не забуваючи про очікувані результати після проходження квесту. Квести – це проактивне навчання, у ході якого учні самостійно отримують знання, уміння та навички у процесі активної пізнавальної діяльності, а учитель виконує роль модератора та партнера.

### 4 етап: Створення критеріїв оцінювання відповідно до завдань.

Важливо ретельно продумати критерії оцінювання учнівської діяльності під час роботи над квестом та ознайомити з ними учнів. Рекомендується розробити бланки самооцінювання для учнів і пояснити про роботу в них.

### 5 етап: Розробка додаткових матеріалів.

При необхідності можна розробити інструкції, список інтернет-посилань, рекомендації, маршрутні листи, анкети реєстрації, підсумкові рефлексійні форми. Але слід не зловживати додатковими матеріалами при їх великій кількості, учень просто може заплутатися в інформаційному потоці. Можливо, додаткові матеріали варто представити учням для ознайомлення вже по завершенню проходження квесту. Матеріали мають бути універсальні, відповідати віковим особливостям, зрозумілими.

### 6 етап: Реалізація квесту

Практична частина, а саме виконання учнями завдань квесту.

### 7 етап: Висновки.

Підведення підсумків квесту та постановка питань для подальшого розвитку теми (якщо потрібно). Рефлексія та саморефлексія.

Освітні квести потребують значної попередньої підготовки вчителя, тому такий формат уроку не може бути з об'єктивних причин постійним явищем в освітньому процесі. Але слід визнати, що ці технології значно підвищують мотивацію і пізнавальну діяльність учнів під час роботи. Також учнів можна залучати до підготовки завдань для класу (певної групи), і тоді вони будуть не тільки учасниками проходження квесту, але і його творцями.

Квестові технології сприяють формуванню емоційного інтелекту учнів, які навчаються виходити за рамки змісту навчального матеріалу за рахунок залучення різних джерел інформації (ілюстративний, відео та картографічний матеріал).

Особливість освітнього квесту як засобу навчання полягає у реалізації освітніх завдань через ігрову діяльність, при якій учні і вчитель – це партнери на уроці, учасники великого дійства під назвою «Знання». Ігрова діяльність на уроці, створює свій неповторний всесвіт, у якому виховується і зростає людина нового покоління з нестандартним мисленням та свіжим поглядом на життя.



## **РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКИ ОСВІТНІХ КВЕСТІВ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

### **2.1. Квест «Цікавий та захоплюючий світ англійської мови та технологій». (Англійська мова, 7клас)**

*Квест короткостроковий і розрахований на 1 заняття*

**МЕТА:** розвиток мовленнєвих здібностей; створити умови для розвитку спостережливості; вміння правильно узагальнювати дані і робити висновки; сприяти вдосконаленню мовних навичок; створити умови для розвитку вмінь виділяти головне, оцінці непередбачуваних ситуацій; створити умови для виховання позитивного інтересу до вивчення англійської мови; сприяти розвитку творчого ставлення до вивчення іноземної мови.

**ОБЛАДНАННЯ:** робочі аркуші смартфон.

**ТИП УРОКУ:** Комбінований

### **ПЕРЕБІГ УРОКУ**

#### **I. Підготовчий етап.**

**1. Перевірка готовності класу до уроку.**

**2. Активізація пізнавальної діяльності учнів.**

**Умови гри.** Учасникам видається перше завдання, яке вони повинні вірно розгадати та записати у маршрутний лист. Наступне завдання можна буде знайти у особи, опис якої є під кожним завданням. Всі відповіді необхідно вписати у маршрутний лист.

#### **II. Основний етап.**

**1. Оголошення теми, визначення навчальних цілей (очікуваних результатів) уроку;**

**мотивація пізнавальної діяльності учнів.**

На початку уроку учитель робить наступну промову:

У наш бурхливий час вивчення іноземної мови – це не лише просте бажання бути освіченою і всебічно розвинутою людиною, але й досить необхідне, престижне й корисне заняття. Англійська мова – мова міжнародного спілкування, яка займає друге місце в світі по кількості людей, що володіють нею, і з них близько 350-400 мільйонів вважають англійську своєю першою рідною мовою.

Вивчення англійської мови – це цікавий та пізнавальний процес, який тренує пам'ять, розвиває комунікативні навички, розширює кордони наших можливостей і сприяє певному престижу та дозволяє вільно спілкуватись в англомовних країнах з носіями цієї мови.

Людина розвивається духовно й фізично тільки в праці. Без праці вона деградує. Будь-які спроби уникнути продуктивної праці призводять до спричинення негараздів як для особистості, так і для суспільства. Праця сприяє їх розумовому розвитку. Діти, зайняті різними видами праці, кмітливіші, винахідливіші, вони стикаються з різними знаряддями праці, матеріалами, дізнаються, про їх призначення, збагачують свій словниковий запас.

«Квест» — є однією з різновидів ігор, яка досить популярна серед молоді, і заманює всіх справжніх цінителів пригод.

Якщо перекласти слово «quest» з англійської, то це буде означати «шукати щось, виконувати завдання», демонструвати особисту кмітливість та вміння вибудувати логічні ланцюжки, представляти особистий талант і отримувати від цього нескінченне задоволення.

Тож давайте зануримось у цей цікавий світ англійської мови та технологій за допомогою нашого квесту, під час проходження якого матимемо змогу перевірити знання з декількох предметів одночасно.

## **ІНСТРУКЦІЯ ДЛЯ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ КВЕСТУ**

1. Учні будуть працювати всі разом однією командою, лише на етапі групового завдання об'єднуються в окремі команди.
2. На кожному етапі очікують завдання, які слід виконати.
3. Під час роботи учні користуються маршрутним листом.

### **2. Опрацювання нового навчального матеріалу. Формування та вдосконалення предметних умінь та навичок.**

#### **Завдання 1**

**Дайте відповіді на запитання:**

1. Назвіть столицю Англії.
2. Водами якого океану омивається Велика Британія?
3. Скільки країн входить до складу Великої Британії?
4. Яка квітка є символом Англії?
5. Який птах протягом століть живе у лондонському Тауері?

Відповіді необхідно вписати у маршрутний лист.

**Завдання 2** ви знайдете у особи, *who is a pupil of 9 th form. She is a very clever and nice girl.*

**Завдання 2**

**Утворіть слова використовуючи цифрове значення. Для цього Вам потрібно буде згадати англійський алфавіт.**

1. 3—18—9—3—11—5—20.
2. 8—5—1--12—20--8.
3. 19—11—9—9—14—7.
4. 19—16—15—18—20—19—13—5—14.

Наприклад, 3--1—20 (отримали слово **cat**)

Не забудьте вписати відповіді у маршрутний лист.

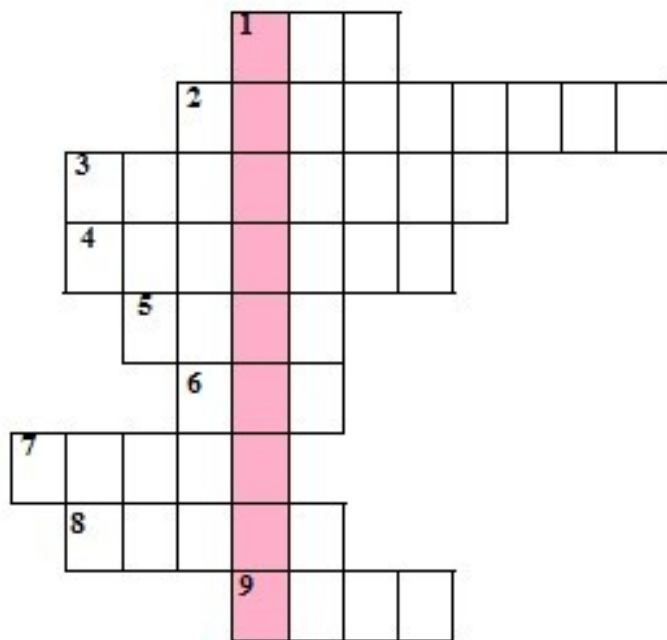
**Завдання 3** ви можете забрати у особи, *who prepares and prints the*

**Завдання 3**

Оскільки у нас інтегрований тиждень іноземної мови та технологій наступне завдання буде пов'язане з технологіями.

**Розгадайте кросворд**

1. Повар на кораблі?
2. Він буває складним і простим.  
Відкритим і закритим.
3. Пиріг з яблуками.
4. У теплицю його посадили.  
Поливали й доглядали.  
На кущах плоди висять, Світять  
боком червоненьким.  
Восени плодів тих збір.  
І цей овоч - ...
5. Документ, де записують  
приготування страв.
6. Гарячий, тонізуючий напій.



7. Його, зазвичай, кладуть в чай.
8. У пору осінню між листяних крон  
Для білок рудих, для людей і ворон  
В міцній шкаралупі зернятка зберіг.  
Росту в Україні і звусь я ....
9. Основа для омлету.

У маршрутний лист спочатку впишіть ключове слово, а потім всі відповіді у певному порядку – від 1 до 9.

**Завдання 4** ви знайдете у особи, who is the tallest man in our school.

#### **Завдання 4**

Запишіть англійською мовою назви всіх звірів, які потрапили до рукавички (у казці «Рукавичка») у правильному порядку.

Відповіді записуйте у маршрутний лист.

**Завдання 5** ви знайдете у людини, who knows large numbers of mathematical formulas.

#### **Завдання 5**

Світ англійської літератури дуже цікавий і захоплюючий. Давайте дізнаємось наскільки добре Ви знаєте його.

**Дайте відповіді на наступні питання:**

1. Назвіть ім'я відомого англійського поліцейського.
2. Англійський моряк, який потрапив у незвичайну казкову країну.
3. Хлопець сирота, який був учнем школи магії.
4. Відомий англійський письменник, автор «Ромео і Джульєтти».
5. Помічник Шерлока Холмса.
6. Доповніть прислів'я.

You can lead a horse to water but you can't make it .... a) jump;  
b) drink; c) swim; d) gallop.

Відповіді запишіть у маршрутний лист у певному порядку.

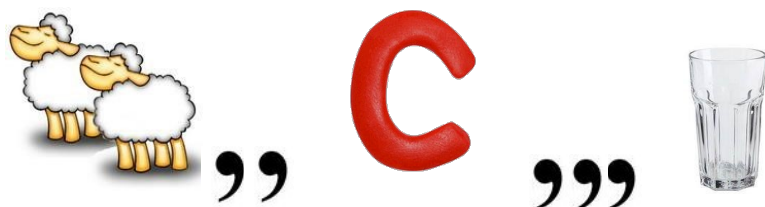
Завдання 6 ви отримаєте у людини, who knows a lot of about historical battles and events.

## Завдання 6

Розгадайте ребуси:  
Технології



1.



2.

Англійська мова

3. Зашифрована назва твору англійською.



4.



Відгадки запишіть у маршрутний лист.

**Вітаємо! Ви справились з усіма завданнями, а тепер біжіть до координатора гри і віддайте йому маршрутний лист.**

## Маршрутний лист

<b>Завдання №1</b> <b>Відповіді на питання</b>	1. 2. 3. 4. 5.
<b>Завдання №2</b> <b>Слова</b>	1. 2. 3. 4.
<b>Завдання №3</b> <b>Кросворд</b>	<b>Ключове слово—</b> 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9.
<b>Завдання №4</b> <b>Назви тварин</b>	
<b>Завдання №5</b> <b>Відповіді на питання</b>	1. 2. 3. 4. 5. 6.
<b>Завдання №6</b> <b>Ребуси</b>	1. 2. 3. 4.

### **III. Заключний етап.**

**1. Систематизація, узагальнення вивченого на уроці. Контроль навчальних досягнень.**

Учитель звертає увагу учнів на те, що вони добре виконали всі завдання.

## **2. Підведення підсумків уроку. Рефлексія.**

Учні завершують оформлення маршрутних листків.

### **2.2. Квест “Keep Open Your Eyes” (Англійська мова, 8 клас)**

Квест короткостроковий

**МЕТА:** організувати активне дозвілля учнів, вдосконалювати знання та навички набуті на уроках англійської мови, розвивати навички всіх видів мовленнєвої діяльності, розширювати світогляд в учнів, розвивати мовну здогадку та логічне мислення, формувати та розвивати навички співпраці (робота в групі, взаємодопомога), виховувати позитивне ставлення та інтерес до вивчення англійської мови.

**ОБЛАДНАННЯ:** робочі аркуші, смартфон.

**ТИП УРОКУ:** Комбінований

#### **ПЕРЕБІГ УРОКУ**

##### **I. Підготовчий етап.**

**1. Перевірка готовності класу до уроку.**

**2. Активізація пізнавальної діяльності учнів.**

**План проведення квесту I.**

##### **Мотиваційний етап.**

На цьому етапі завдання учителя вмотивувати учнів на дослідження теми в рамках квесту .

##### **Вступне слово учителя**

Після попереднього ознайомлення з квестом учитель акцентує увагу учнів на план виконання завдань квесту

Відомий вислів говорить: «Скільки мов ти знаєш, скільки разів ти людина». Щоправда, якщо раніше вивчення іноземних мов було, скоріше, захопленням, то у наш час знання іноземної мови відкриває перед молодого людиною досить широкі перспективи. У сучасному житті ці знання дозволяють людині почуватися більш успішною.

Англійська мова — це одна з найпоширеніших мов світу, яка давно вже має статус міжнародної. Вона зародилася в період раннього Середньовіччя та була рідною для німецьких племен, що вдерлися на територію сучасної Великобританії. Потім, коли британські колонії поширилися світом, цією мовою

заговорили люди в Америці, Африці, Індії, Австралії та Новій Зеландії. Англійська мова в моєму житті відіграє дуже важливу роль. Я мрію опанувати її та знати досконало.

В мене немає ніякого сумніву щодо необхідності вивчення саме англійської. Багато жителів Європи вільно володіють цією мовою, тож під час подорожей я не матиму жодних проблем у спілкуванні. До речі, сьогодні у всіх країнах, які є колишніми британськими колоніями, англійська, як і раніше, залишається основною або однією з офіційних державних мов. Кількість людей, що розмовляють нею, у світі давно вже перевищила мільярдну позначку. Тому не дивно, що ця мова входить до переліку офіційних мов ООН. Це означає, що вона використовується для створення всіх основних документів цієї міжнародної організації.

Інтернаціональність англійської мови робить її вивчення необхідною умовою для побудови успішної кар'єри в майбутньому. Це актуально і для нашої країни, оскільки майже кожна українська організація сьогодні має іноземних партнерів.

Однією зі сходинок до успіху є вивчення англійської мови у школі.

Після попереднього ознайомлення з планом квесту учитель акцентує увагу учнів на план виконання завдань квесту.

## **II. Організаційний етап.**

На цьому етапі учитель описує сценарій квесту та головні ролі учасників, попередній план роботи та огляд усього квесту. Визначається підсумковий результат самостійної та командної роботи учнів. Учні ознайомлюються з основними критеріями та параметрами виконаного завдання, над яким буде працювати окрема учнівська команда. Так як формат роботи над квестом не змагальний, то учитель наголошує на тому, що в процесі роботи відбуватиметься взаємне навчання усіх учнів.

Учитель наголошує на тому, що запропонований мовознавчий квест - це своєрідне дослідження самої англійської мови.

Після попереднього ознайомлення з квестом учитель акцентує увагу учнів на план виконання завдань квесту

### **Хід гри**

Команди рухаються за підказками, які отримують на станціях. Маршрут кожної команди починається з різних станцій. На станції кожна команда знаходиться рівно 8 хвилин.

Маршрут команд проходить за такою схемою:

1-2-3-4

2-3-4-1

3-4-1-2

4-1-2-3



На кожній станції, після виконаного завдання, ліцеїстам надаються елементи карти. По закінченню квесту ліцеїсти складають всі частини та називають країну ,яку склали. Виграє та команда яка набрала найбільшу кількість балів.

## Introduction

Greeting. T. Good afternoon! I am glad to see you and our guests. I hope you are quite well and ready for our unusual class. Let`s begin our course with unusual Psychological training for understanding the mood of our meeting. Now look at the whiteboard. *You see different figures; choose the figure you like. What do you choose? What do you like? What about triangle (rhombus, square, star, circle)?*



-You are leader; you are always active.



-You like to work, study especially English



- You are in a good mood you are happy that today we have unusual lesson



-You are very creative person. You are full of idea, fantasy, and energy.



-You are a friendly person. You have a lot of friends.

Увага! Наступні правила гри допоможуть вам досягти успіху! (демонструються на мультимедійному екрані).

### Правила квесту

1. Час перебування на одній зупинці – 8 хвилин. За часом слідкують координатори.
2. Якщо час вичерпаний, то координатор припиняє роботу.

3. Завдання для переходу до наступного випробування (зупинки) дається тільки після розв'язання відповідного завдання.
4. Координатори не мають права дати автоперехід швидше ніж за вказаний у завданнях час.
5. Координатори не мають права давати підказки і надавати допомогу командам.
6. За шум – штрафні 2 бали на завданні.

### **The rules of the Quest**

1. Time of staying at one station is 8 minutes. The time is followed by coordinators.
2. If time is out, the coordinators will shut down.
3. The task for the change-over to the next station is given only after the task is solved.
4. Coordinators do not have the right to give an auto-jump faster than the time specified in the tasks.
5. Coordinators do not have the right to give hints and help teams.
6. For noise - penalty 2 points for the task.

## **Grammar station**

### **1. Переробіть речення з прямої в непряму мову:**

1) Emily: "Our teacher will go to Leipzig tomorrow."

Emily said that \_\_\_\_\_.

2) Helen: "I was writing a letter yesterday."

Helen told me that \_\_\_\_\_.

3) Robert: "My flew to Dallas fath last year."

Robert told me that \_\_\_\_\_.

4) Christopher: "Do you want to dance?"

Christopher asked me \_\_\_\_\_.

5) Betty: "When did you come?"

Betty wanted to know \_\_\_\_\_.

6) Mark: "Has John arrived?"

Mark asked me \_\_\_\_\_.

7) Teacher: "Don't talk to your friend."

The teacher told me \_\_\_\_\_.

8)Dad: "Do your homework."  
Dad told me \_\_\_\_\_.

**Додаткове завдання:**

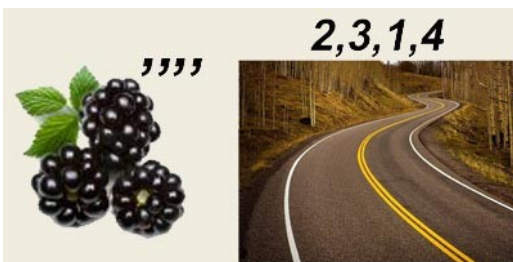
Make up 10 words from the letters

B C A D O R G S U E

**Загадка для переходу на іншу станцію:**



Riddle Station





1,2,3,5,5



**M  
DAY**

**D  
W**

**Додаткове завдання:**

**Match the famous people with their professions.**

- |                        |                 |
|------------------------|-----------------|
| a. William Shakespeare | 1) a scientist  |
| b. Charlie Chaplin     | 2) a playwright |

- |                          |                 |
|--------------------------|-----------------|
| c. Isaac Newton          | 3) a musician   |
| d. John Lennon           | 4) an actor     |
| e. Joseph Turner         | 5) a politician |
| f. Mark Twain            | 6) an artist    |
| g. Sir Winston Churchill | 7) a writer     |

**Загадка для переходу на іншу станцію:**



### **Station "Around the world"**

1. The capital of Ukraine
2. The national symbols of Ukraine
3. The capital of Great Britain
4. Name 4 main parts of Great Britain
5. Name rivers in Ukraine and in England
6. What is the population in Ukraine?
7. The oldest museum which was a prison , a fortress and a castle .
8. The place of coronation of British monarchs .
9. The square with a big column and a statue of Admiral Nelson .
- 10.It's the London home of the Queen .
- 11.The famous museum of wax figure .
- 12.The British government is there .

**Додаткове завдання:**

**Riddles.**

1. What has a face but no head, and hands but no fingers? (a clock)
2. What can fly but has no wings? (time)
3. The little old woman who has 12 children: some short, some long, some cold, some hot. What is it? (a year)

**Загадка для переходу на іншу станцію:**

**What is Walt Disney?** (Walt Disney is a prominent American cartoonist. He is famous for his cartoons).

A famous American cartoon maker.

**Station "Proverbs"**

1. Never give up.
2. Success is a ladder that cannot be climbed with your hands in your pockets
3. Take things a day at a time
4. Always be moving forward.
5. Success is never blamed
6. Famous people belong to the world

**Додаткове завдання:**

**The task is to put the verbs in brackets in the correct tense.**

Hi, Mum!

We \_\_\_\_\_ (to be) in Northern Ireland at the moment. It \_\_\_\_\_ (to be) foggy. And planes \_\_\_\_\_ (not to fly) in bad weather. So we have to wait until the weather \_\_\_\_\_ (to change). We \_\_\_\_\_ (already to visit) England, Scotland, Wales. I \_\_\_\_\_ (to make) a lot of photos and Lera \_\_\_\_\_ (to buy) many souvenirs for her friends. I hope, we \_\_\_\_\_ (to come) back home tomorrow.

Kisses, \_\_\_\_\_

### **Загадка для переходу на іншу станцію:**

#### **Riddle( порахуй)**

There are nine cakes  
On a little plate;  
I eat one of them  
And now there are .....

Підведення підсумків.

#### **Key:**

#### **Grammar station**

- 1) Emily:"Our teacher will go to Leipzig tomorrow."  
Emily said that their teacher would go to Leipzig the next day.
- 2) Helen:"I was writing a letter yesterday."  
Helen told me that she had been writing a letter the day before.
- 3)Robert:"My father flew to Dallas last year."  
Robert told me that his father had flown to Dallas the year before.
- 4) Christopher:"Do you want to dance?"  
Christopher asked me if I wanted to dance.
- 5) Betty:"When did you come?"  
Betty wanted to know when I had come.
- 6) Mark:"Has John arrived?"  
Mark asked me if John had arrived.
- 7)The teacher told me not to talk to my friend.
- 8)Dad told me to do my homework.

#### **Додаткове завдання:**

Make up 10 words from the letters

**B C A D O R G S U E**

**Загадка для переходу на іншу станцію:**

England

**Riddle Station:**

Friendship, monkey,blackboard,chess,motherland,nightingale,Monday,wind

**Додаткове завдання:**

a-2

b-4

d-3

e-6

f-7

g-5

**Загадка для переходу на іншу станцію:**

Street

**Station “Around the world”**

1. The capital of Ukraine (Kyiv)
2. The national symbols of Ukraine (emblem, anthem, flag)
3. The capital of Great Britain (London)
4. Name 4 main parts of Great Britain (England, Scotland, Wales, Northern Ireland)
5. Name rivers in Ukraine and in England (The Thames, Dnipro )
6. What is the population in Ukraine? (42 million people)
7. The oldest museum which was a prison , a fortress and a castle . ( The Tower of London)
8. The place of coronation of British monarchs . (Westminster Abby)
9. The square with a big column and a statue of Admiral Nelson . (Trafalgar Square)
- 10.It's the London home of the Queen . (Buckingham Palace)
- 11.The famous museum of wax figure . (Madame Tussaud ` s)



12. The British government is there . (the Houses of Parliament)

**Додаткове завдання:**

***Riddles.***

1. What has a face but no head, and hands but no fingers? (a clock)
2. What can fly but has no wings? (time)
3. The little old woman who has 12 children: some short, some long, some cold, some hot. What is it? (a year)

**Загадка для переходу на іншу станцію:**

**What is Walt Disney?** (Walt Disney is a prominent American cartoonist. He is famous for his cartoons).

A famous American cartoon maker.

**Station “Proverbs”**

1. Ніколи не здавайся.
2. Відомі люди належать всьому світу.
3. Постійно рухайся вперед.
4. Успіх не підлягає засудженню.
5. Успіх - це сходи, по якій не піднімешся, засунувши руки в кишені.
6. Живи і працюй днем сьогоднішнім.

**Додаткове завдання:**

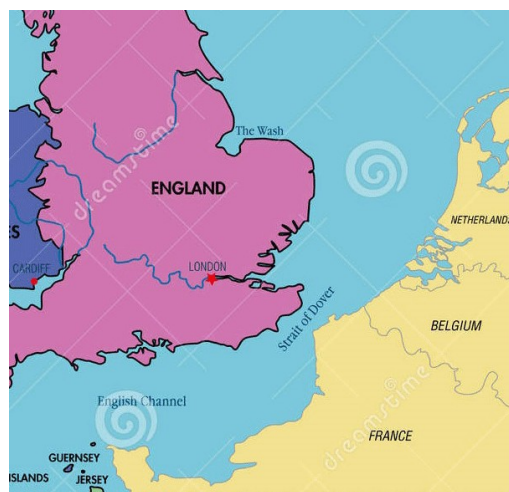
**The task is to put the verbs in brackets in the correct tense.** Hi, Mum!

We are (to be) in Northern Ireland at the moment. It is (to be) foggy. And planes don't fly (not to fly) in bad weather. So we have to wait until the weather changes (to change). We have already visited (already to visit) England, Scotland, Wales. I made (to make) a lot of photos and Lera bought (to buy) many souvenirs for her friends. I hope, we will come (to come) back home tomorrow.

Kisses, \_\_\_\_\_

**Загадка для переходу на іншу станцію:**

Eight (8)



<b>The name of station</b>	<b>Points</b>
<b>1.Станція “Grammar Station”</b>	
<b>2. Станція ”Riddle Station”</b>	
<b>3. Станція “Around the World”</b>	
<b>4. Станція “Proverbs”</b>	
<b>Total</b>	

<b>The name of station</b>	<b>Points</b>
<b>1.Станція “Grammar Station”</b>	
<b>2. Станція ”Riddle Station”</b>	
<b>3. Станція “Around the World”</b>	
<b>4. Станція “Proverbs”</b>	
<b>Total</b>	

<b>The name of station</b>	<b>Points</b>
<b>1.Станція “Grammar Station”</b>	
<b>2. Станція ”Riddle Station”</b>	
<b>3. Станція “Around the World”</b>	
<b>4. Станція “Proverbs”</b>	
<b>Total</b>	

#### **IV. Підсумково-рефлексивний етап.**

На цьому етапі в школі або під час заняття учням пропонується представити результати свого дослідження, обговорити питання, що були позначені для кожної команди, зробити висновки і узагальнення роботи над квестом, представити свої листки самооцінювання та озвучити свої враження від роботи над квестом.

## ВИСНОВКИ

Виконання квесту сприяє ефективному вирішенню ряду завдань:

- учасники квесту навчаються виходити за рамки змісту навчального матеріалу за рахунок залучення різних джерел інформації;
- створюється можливість розвитку навичок спілкування, тобто розвитку комунікативної компетенції;
- квест сприяє розвитку критичного мислення;
- підвищується мотивація учнів до вивчення англійської мови, вдосконалюються вміння працювати в команді, шукати спільні рішення.

Для відповіді на ключове питання кожного квесту учням необхідно якомога якісніше виконати завдання у мікрогрупах, а потім ознайомитись з результатами роботи інших груп, і лише після цього здійснити власну рефлексію. Тобто учням для вирішення конкретних завдань необхідно інтегрувати знання, вміння і засвоєнні способи діяльності стосовно конкретних умов, у конкретній ситуації роботи над квестом.

Це і є ті складові, необхідні для оволодіння інформаційною компетентністю:

- здатність систематизації та узагальнення інформації, що і є мистецтвом критичного мислення;
- вміння конструювати інформаційні бази з різних джерел, спираючись на здатність зібрати та оцінити факти та судження без упереджень;
- усвідомлення співпраці з іншими учасниками процесу та здатність знаходити контакти з ними для обговорення питань і одержання допомоги;
- розуміння проблеми та здатність розробити систему запитань, які дозволять знайти та одержати необхідну інформацію;
- розуміння відносності суджень щодо законності та значимості довідкового матеріалу з гіпертекстовими зв'язками;
- здатність до якісної та кількісної оцінки і самооцінки інформації з тим, щоб виявити спірні питання, закладені в інформації;
- здатність використовувати та застосовувати інформацію відповідно до ситуації.

Таким чином, використання технології квесту на уроках англійської мови та в позаурочній діяльності учнів сприяє формуванню ключових та предметних компетентностей учнів, готує школярів до успішного життя в сучасному суспільстві.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Нова українська школа: порадник для вчителя / за заг. ред. Н. М. Бібік. - Київ: Літера ЛТД, 2019.
2. Басіна А.В. Методика викладання іноземної мови в школі: навч. посіб. / А.В. Басіна. – К.: Шк. світ, 2007.
3. Добра О.Й. Роль позакласної роботи у здійсненні комунікативних цілей оволодіння англійською мовою / О.Й. Добра // Іноземні мови. – 2008. – №2.
4. Єрмоленко Л.П. Комунікативна компетенція засобами позакласної роботи з англійської мови / Л.П. Єрмоленко. – Х.: Вид. група «Основа», 2011.
5. Казачінер О.С. Позакласна робота з англійської мови в школі / О. С. Казачінер. – Х.: Вид. група "Основа", 2010.
6. Коломинова О.О. Сучасні технології навчання англійської мови у школі / О.О. Коломинова // Іноземні мови. – 2010. – №2.
7. Мекенченко Т. М. Использование новых информационных технологий в обучении иностранным языкам / Т. М. Мекенченко // Англійська мова та література. – 2010. – № 19-21.
8. Співаковська-Ванденберг Є.О. Використання комп'ютерних технологій у розвитку молодших школярів / Є. О. Співаковська-Ванденберг // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2007. – №7
9. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика [учеб. пособ. для препод. и студ.] / А.Н. Щукин. – М.: Филоматис, 2004.
10. Кадемія М. Ю., Шестопалюк О. В. Квест у підготовці майбутніх учителів: навчально-методичний посібник / М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. – Вінниця : ТОВ Фірма «Планер», 2013.  
[http://ito.vspu.net/el\\_ppz/el\\_ppz/files/Kademiya/web\\_kvest\\_u\\_navch\\_robymo\\_nov.pdf](http://ito.vspu.net/el_ppz/el_ppz/files/Kademiya/web_kvest_u_navch_robymo_nov.pdf)
11. Васильєва М. В. Квест как способ организации самостоятельной работы студентов / М. В. Васильєва // Организация самостоятельной работы студентов на факультете вуза: Материалы междунар. науч.-прак. конф. – Минск, 16-17 ноября 2006 г. / Отв. ред. В. В. Сергеевкова. – Мн.: БГУ, 2006.
12. Ільченко О. В. Використання квестів у навчально-виховному процесі. [Електронний ресурс]. - Режим доступу:  
[http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/proftech/32834/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/proftech/32834/)

13. Кононец Н. В. Педагогічні інновації вищої школи: ресурсно-орієнтоване навчання / Наталія Кононец // Педагогічні науки: зб. наук. праць. – Полтава, 2012. – Вип. 54.
14. Харіна О. О. Бердянський державний педагогічний університет, Україна / Квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури. [Електронний ресурс]. – Режим доступу:  
[http://www.confcontact.com/2013rolukrainovedeniya/6\\_harina\\_web.htm](http://www.confcontact.com/2013rolukrainovedeniya/6_harina_web.htm)