



# «Квест-игра как форма внеклассной работы по иностранному языку»

«Игра - это искра, зажигающая огонек  
пытливости и любознательности»

*Сухомлинский В. А.*





## Цель:

Совершенствование форм методов внеклассной работы, развитие интереса к изучению иностранного языка

## Задачи :

- знакомство со страноведческой информацией;
- помощь в освоении новой, полезной информации;
- создание условий для раскрытия творческого потенциала участников;
- создание условий для самореализации обучающихся;
- побуждение обучающихся к дальнейшему изучению истории праздников, культурных и языковых особенностей,
- привитие уважения к истории, культурным и историческим традициям





## План реализации проекта

<b>№ п/п</b>	<b>Мероприятие</b>	<b>Срок исполнения</b>	<b>Ресурсное обеспечение</b>
1	Знакомство с формой и содержанием квест-игры	январь	Компьютер и интернет
2	Сбор материала по теме	февраль	Компьютер и интернет
3	Разработка правил своей игры	февраль	Компьютер
4	Подготовка оборудования и материалов для игры	март	Бумага, краски
5	Подготовка команды	март	студенты 1-2 курсы
6	Проведение игры	Февраль-март	студенты 1-2 курсы
7	Анализ проделанной работы	май	преподаватель и студенты



**Квест** (калька с англ. *Quest* — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Особенно активно этот прием используется в жанре фэнтези. Так как этот жанр тесно связан с ролевыми играми, то термин перекочевал в игры, немного изменив свой смысл.

**Квест** — компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и

исполнения специальных задач.

- **Квест** — интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами.

**Квест** — вид салонных детективных игр, предназначенных для широкой аудитории.



# Актуальность проекта- пробуждение чувства интереса к иноязычному культурному пространству





# Теоретическая основа квеста как образовательной технологии

- -критическое и творческое мышление;
- -проблемное обучение;
- ситуационно обусловленное обучение в аутентичных условиях;
- -обучение в группе.



# Практическая значимость квест игры

## Введение

- знакомство с темой
- постановка проблемы
- распределение ролей

мотивирующая и познавательная ценность



проблемный вопрос



роли



работа в группе

# Подготовительная работа





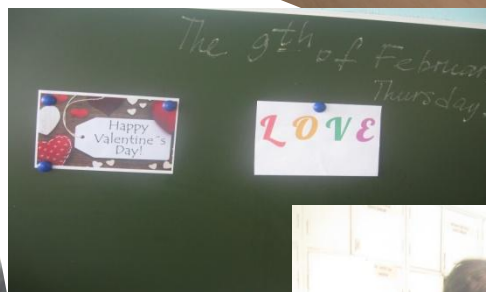


U



E

Q



S  
T







# QUEST

