Государственное бюджетное образовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 539

с углубленным изучением иностранных языков Кировского района

**Разработка внеклассного мероприятия**

**в формате интерактивной игры- квеста**

**на испанском языке**

**для 7 класса «La sabiduría de los incas/ Мудрость инков»**

Автор Горянина Виктория Анатольевна

**Содержание**

1. Пояснительная записка
2. Общие положения
3. Перечень реквизита
4. Проведение квеста
5. Источники
6. Приложение 1. Материалы для квеста
7. Приложение 2. Доклады на столе профессора
8. Приложение 3. Аудиофайлы для проведения квеста
9. Приложение 4. Фотографии созданного реквизита

**Пояснительная записка**

В последнее время все больше популярности набирает такой вид досуга, как квест. Слово «квест» происходит от английского «quest», что означает «поиск». Изначально это один из жанров компьютерных игр, который представляет собой интерактивную историю, в которой главный герой решает определенные головоломки и задачи, и через них осуществляется повествование и исследование мира. Сейчас квесты существуют не только в рамках компьютерных игр, но также и в формате интерактивных площадок, где игроки решают поставленные задачи в рамках реальных действий и реального времени. Ключевую роль в квесте играет именно поиск решения задач, требующих от игрока умственных усилий, а так же креативных решений и кругозора.

Исходя из этого такая форма занятия, как квест, может быть крайне продуктивна в образовательном процессе. Особенно это важно для изучения иностранного языка, так как дает возможность в рамках кабинета создать иноязычное пространство, а так же позволяет обучающимся на практике применить полученные знания и умения. Важен не только сам факт использования иностранного языка для выполнения заданий, а еще и сам факт использования иностранного языка в качестве инструмента для выполнения игровой задачи, не относящейся напрямую к образовательной программе. Таким образом во время проведения квеста учащиеся получают опыт использования языковых компетенций не ради оценки и не ради обучения, как такового, а ради решения головоломки. Такое смещение фокуса мотивации приближает квест как вид деятельности к модели реальной жизненной ситуации.

Отдельно хочется упомянуть про пользу подобных игр для развитя Softskills. Softskills или так называемые гибкие навыки, это навыки, не связанные с конкретной предметной областью, но тем не менее позволяющие достигать более высоких результатов и производительности при выполнении работы. Сюда относятся и навыки самоконтроля, и тайм менеджмент, и умение планировать и прогнозировать результаты, так же к гибким навыкам относят умение работать в команде, искать наиболее эффективный способ решения задачи и креативный подход к выполнению данного задания. Все эти навыки без исключения можно отработать в рамках квеста.

**Актуальность** создания квеста на иностранном языке обусловлена тем, что в наши дни нет площадок, которые бы предлагали организацию учебных квестов на иностранном языке. Если для английского языка еще можно найти какие-либо методические разработки (хотя во многих случаях за словом «квест» кроется формат игры по станциям), то для испанского языка разработок занятй в такой форме не существует. Конечно, остается формат компьютерных игр, который представлен на разных языках, но во всех случаях речь пойдет о квестах, ориентированных на высокий уровень владения языком, созданных для носителей. Исходя из вышесказанного разработка занятия такого формата, адаптированного к уровню учащихся, является востребованной и своевременной.

**Целью** квеста является актуализация языковых знаний и умений, расширение кругозора и развитее гибких навыков.

При разработке квеста ставились следующие **задачи**:

1. Написание сценария квеста, связанного с учебной программой 7 класса (для школ с углубленным изучением испанского языка), наполнение его головоломками, вплетающимися в сюжетную линию квеста
2. Создание комплекта учебных материалов и игрового реквизита для квеста, оформление игровой площадки
3. Проработка пошаговой инструкции для педагога, проводящего квест, при этом снимающей с педагога роль главного действующего лица. Ведущая роль отдается участникам квеста

**Общие положения**

|  |  |
| --- | --- |
| Название квеста | Мудрость инков/La sabiduría de los incas |
| Техническая организация | Игровое помещение, подготовленное в соответствующем антураже и укомплектованное игровым реквизитом |
| Цель участников квеста | как можно скорее расшифровать надпись инков на кипу (письменная система империи инков в форме веревочек с узелками) |
| Количество участников | 5-6 человек |
| Максимальное время квеста | 45 минут |
| Перечень предметов, запрещенных к взаимодействию | Полки, где лежат документы, компьютер, шкаф с личным вещами/одеждой учителя специальным знаком. Учащиеся оповещены о том, что предметы и зоны, знаком, не имеют отношения к квесту. |
| Контроль за проведением игры | Педагог присутствует в кабинете и дает детям подсказки в случае если они зашли в тупик |

**Перечень реквизита**

|  |  |
| --- | --- |
| Дощечка с прикрепленным кипу | 1 |
| Коробочки с узлами и спичками для шифровки чисел | 4 |
| Доклады на стол с выделенными словами | 5 |
| Накопители для бумаг на стол | 5 |
| Бланк для записи ключевой фразы | 1 |
| Газеты и книги с выделенными буквами и вложенными подсказками | 1 комплект |
| Бланк для записи глаголов с подсказками | 1 |
| сундук | 1 |
| кодовый замок | 1 |
| ключи с выгравированными числами | 3 |
| Кассетный магнитофон | 1 |
| QR код для магнитофона | 1 |
| Аудио запись с задачкой | 1 |
| Дневник Н. | 1 |
| Картины для оформления художественной зоны | 4 |
| Задник для картин с изображением кодового слова | 4 |
| Буквы для слова из сундука | 1 комплект |
| Аудиозапись легенды | 1 |
| Печатный текст с легендой | 1 |

**Проведение квеста**

1. Введение.

Участники заходят в кабинет. На столе стоит стеллаж с письмом на кипу. Легенда в напечатанном виде висит на двери кабинета, чтобы дети могли перевести, в т.ч с использованием телефонов. Включается аудизапись легенды на испанском. Русского перевода материалов квеста для учащихся нет, но здесь и далее он приведен для упрощения восприятия.

По-русски:

В 1492 году Христофор Колумб открыл Америку и это событие круто изменило историю. С начала 16 века пошла колонизация нового континента. Конкистадоры отличались жестокостью, и в кратчайшие сроки им удалось полностью сломить сопротивление коренного населения империи Инков. В ходе короткой кровопролитной войны были уничтожены памятники литературы и искусства, а так же научные знания древней цивилизации. Однако что-то все же удалось сохранить. Речь идет о письме на кипу (узелковое письмо инков). Ученые 21 века работали много лет над расшифровкой древней надписи. Ближе всех к разгадке древней тайны смог приблизиться ученый Н. Он даже успел отправить коллегам письмо о том, что понял смысл надписи, но прежде, чем был созван ученый конгресс, посвященный великому открытию, ученый скончался от сердечного приступа, так и не опубликовав результаты исследования. Вы – группа ученных, пришедших в рабочий кабинет Н. чтобы попытаться найти правду. Не мог же он нигде не записать результатов исследования? Разгадка наверняка кроется в материалах в ящиках его рабочего стола.

По-испански:

En el año 1492 Cristóbal Colón descubrió América y este acontecimiento radicalmente cambió la historia del mundo. A principios del siglo 16 empezó la colonación del nuevo continente. Los conquistadores eran muy crueles y lograron vencer muy rápidamente la guerra con las civilizaciones precolombinas, tales como el imperio incaico. Durante la guerra fueron perdidos para siempre los monumentos de arquitectura, las obras del arte, los conocimientos científicos... Sin embargo algunas cosas se conservaron. Se trata de las cartas escritas en quipu (sistema de escritura de los incas en forma de las cuerdas con nudos) Los científicos del siglo 21 han encontrado una de estas cartas y han trabajado mucho para descifrar la sabiduría de la civilización desaparecida, pero todo fue en vano. Uno de los científicos, llamado N casi lo ha hecho. Hasta que comunicó a los colegas que sabía el significado de la carta, y que quería compartir los resultados de su investigación con tódos los científicos del mundo en la próxima conferencia, pero desafortunadamente N. tenía problemas muy graves con la salud y murió antes de la conferencia por la causa del ataque de corazón. Ni siquiera pudo publicar sus informes. Vosotros sóis un equipo de científicos que han ido a su despacho para encontrar la verdad. N debía haber dejado una nota o algo, debía haber escrito algo antes de morir. Todas las respuestas deben de estar escondidas en su escritorio, en la carpeta con la información sobre las civilizaciones precolombinas.

1. Участники ищут в рабочем столе материалы. Там несколько накопителей для бумаг, подписанных по-испански. Русского перевода для учащихся нет, но для упрощения

|  |  |
| --- | --- |
| Las civilizaciones precolombinas | Доколумбийские цивилизации |
| El trabajo con los estudiantes | Работа со студентами |
| El trabajo en la escuela | Работа в школе |
| Los documentos viejos | Старые документы |
| Las carpetas vacías | Пустые папки |

Участники должны догадаться, что искать нужно среди документов про Доколумбийские цивилизации. В нужной папке участники квеста найдут несколько докладов на испанском и рукописный дневник ученого, в них выделены маркером слова, которые вместе складываются в фразу. «Вся суть моих исследований отражена на доске». «Todo el sentido de mis investigaciones está en el esquema en la pizarra». Там же игроки найдут подсказки в виде QR кодов, по которым они найдут подсказки, как именно выделены слова, а так же бланк для записи найденных слов. В дневнике ученого так же выделено, что 6 веревок в зашифрованном письме кипу означают 6 слов и информация о том, к каким частям речи эти слова относятся в зависимости от цвета веревок (зеленые числительные, оранжевые – глаголы, желтые – союзы, синие – существительные).

1. Участники идут к доске. На ней схема и подпись «6 веревок это 6 слов»:

Seis cuerdas son seis palabras

Участники должны догадаться, что эти же символы (они будут яркими) встречаются на разных предметах в кабинете. Приклеены/напечатаны. Необходимо по очереди отгадать каждое слово. Там же прикреплен бланк ответов с ключевой фразой.

1. 1-ое слово, соответственно, первая веревка. Символ наклеен на сундук, закрытый на кодовый замок, а так же на ящиках, коробках, дверцах и полках, где спрятаны ключи, на которых выгравированы числительные (ОДИН, ПЯТЬ, ВОСЕМЬ/UNO, CINCO, OCHO). Должны догадаться, что из этих чисел нужно сложить код, который подходит к замку. В сундуке буквы, из которых нужно составить слово и узел, идентчный узлу из письма на кипу. (Cuando/Когда)

 2-ое слово, соответственно, вторая веревка. Символ приклеен на магнитофон. На ручке магнитофна опять же, узел как на стенде. Участники должны догадаться открыть отделение для кассеты. Там вложена картинка с QR кодом. Участники должны пройти по ссылке и найти аудиофайл с арифметической задачей на испанском языке. Участники должны отгадать. Возможно, прослушать несколько раз, расслышать и записать по словам, чтобы перевести и посчитать. Ответ «Uno» (один)

Escucha y calcula



Текст задачи на русском:

На горе жило 33 индейца, 12 из них ушли работать в поле, 3 ушли в лес, 11 пошли в гости в другую деревню, а 6 отправились в город Куско продавать фрукты. Сколько индейцев осталось в деревне?

Текст на испанском:

En la montaña vivían treinta y tres indígenas. Doce de ellos fueron a trabajar en el campo, tres fueron al bosque, once fueron de visita al otro pueblo. Y seis fueron a la ciudad de Сusco para vender las frutas.¿ Cuántas indígenas se quedaron en la montaña?

1. 3-е слово, соответственна, третья веревка. Символ встречается на картинах, которыми украшены стены кабинета. По цвету веревки участники должны догадаться, что это существительное. На обратной стороне картин приклеено изображение зашифрованного предмета. В бланке ответов игроки должны указать испанское название предмета. (Puerta/дверь)
2. 4-е и 6 слово, глаголы. Символом отмечена книжная полка, где лежит аутентичная испанская пресса, там же лежит бланк ответов с подсказками, на каких страницах находятся выделенные буквы напмер, «газета Эль Паис, Мадрид, 15 апреля 1995 года, страница 5», «статья по Москву, 1986» Цель - собрать слово, вписав найденные буквы в бланк ответов (Se cierra, se abren).

1. Символ встречается на коробках, в каждой из которых лежит узел и определенное количество счетных палочек. Участники должны найти и открыть несколько коробок, провести аналогию между количеством витков на узле и количеством палочек и догадаться, какое зашифровано число. Если аналогию не смогли найти, есть второй вариант решения. На столе, среди докладов, есть статья про значение узлов кипу. Там вложена закладка на странице, содержащей описание числительных с иллюстрациями. Могут рассмотреть иллюстрации и найти значение нужного узла. Расшифровать значение веревки можно, рассмотрев узел на стенде с кипу на соответствующем символе. (Siete/семь)
2. Итог - дети вписывают фразу на листик, который вручают организаторам. Время вручения листка – остановка секундомера. Если фраза синонимична – ответ засчитан. Если смысл утерян, то команда дисквалифицируется. Если команда не успела полностью выполнить задание, то результат определяется по количеству отгаданных слов.

**Источники**

I. Квест составлен для 7 класса на основе школьной программы испанского языка для школ с углубленным изучением испанского языка в рамках темы «Доколумбийские цивилизации/ Civilizaciones precolonbinas». Методический комплект включает:

1. Испанский язык. Книга для учителя. 7 класс, Кондрашова Н. А., Просвещение
2. Испанский язык. Рабочая тетрадь. VII класс, Кондрашова Н. А., Просвещение
3. Испанский язык. 7 класс. В 2-х ч. Ч.1, Кондрашова Н. А., Просвещение
4. Испанский язык. 7 класс. В 2-х ч. Ч.2, Кондрашова Н. А., Просвещение

II. Для создания реквизита использовались статьи из следующих испано-язычные источников:

1. <https://www.karaniart.com.mx/dioses-de-la-mitologia-azteca/>
2. <https://es.wikipedia.org/wiki/Mitolog%C3%ADa_mexica>
3. <https://www.caracteristicas.co/culturas-precolombinas/>.
4. https://elmundoviajes.com/los-quipus-la-escritura-secreta-de-los-antiguos-incas/
5. <http://www.americas-fr.com/es/civilizaciones/leyendas/titicaca.html>
6. <https://incarail.com/blog/es/cultura/leyenda-del-origen-del-imperio-inca/>
7. <https://www.jotdown.es/2013/05/el-imperio-espanol-y-las-culturas-precolombinas/>
8. <https://es.wikipedia.org/>

III. Для оформления кабинета использовались следующие испаноязычные издания:

1. La revista ABC de lunes 22 de marzo de 1993, Madrid
2. Periódico Juventud rebelde, 7 de julio de 2002, Cuba
3. Periódico AS, 4 de noviembre 1993, Madrid
4. Periódico Orbe, 13 -19 de julio de 2002, prensa latina
5. Periódico Granma, Cuba, 15 de julio de 2002
6. El periódico El mundo, Madrid, 4 de noviembre de 1993
7. Periódico Trabajadores, de 15 de julio de 2002, Cuba
8. La revista ABC de 6 de agosto de 1993, Madrid
9. Periódico El País, 22 de octubre de 1993, Madrid
10. Periódico Juventud rebelde, 7 de julio de 2002, Cuba
11. Periódico Trabajadores, de 8 de julio de 2002
12. La revista ABC de 22 de octubre de 1993, Madrid
13. Periódico El País, 22 de noviembre de 1993, Madrid
14. Periódico Granma, Cuba, 8 de julio de 2002

IV. Для оформления аудиодорожки для квеста использовались следующие источники с музыкой, не требующей лицензии для использования:

1. https://zvukipro.com/
2. <https://tunetank.com/>

V. Сюжет квеста, а также текст материалов квеста, таких, как легенда, текст аудирования и дневник профессора является авторской разработкой автора квеста.