

**Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
гимназия №44 города Сочи имени Героя Социалистического Труда
Василия Александровича Сухомлинского**

Методическая разработка

**СЦЕНАРИЙ ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «TREASURE SEARCHES»
ДЛЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 4-6 КЛАССАХ**

Адресат: учителя английского языка, обучающиеся 4-6 классов.

Составитель:

**Питинова Н.В., учитель английского языка
МОБУ гимназия № 44 г. Сочи им. В.А. Сухомлинского**

Сочи, 2025

Оглавление

1.	Аннотация.....	стр. 3
2.	Пояснительная записка.....	стр. 4
3.	Основная часть	стр. 5
4.	Заключение	стр. 9
5.	Список литературы.....	стр. 10
6.	Приложение	стр. 11

Аннотация

Данная разработка предназначена учителям английского языка начальной и основной школы, педагогам дополнительного образования, руководителям кружков и клубов английского языка.

Методическая разработка представляет собой сценарий интерактивной игры «Treasure Searches» ("Поиск сокровищ"), предназначенный для развития навыков устной речи и аудирования у учащихся 4-6 классов.

Разработка включает в себя:

- Подробный сценарий игры с пошаговым описанием этапов.
- Примеры возможных заданий и вопросов для участников.
- Инструкция по подготовке материалов и реквизитов для проведения мероприятия.
- Варианты адаптируемых ролей и уровней сложности заданий.
- Дополнительные советы и рекомендации по ведению игры и оценке достижений учащихся.

Работа оказывает поддержку педагогам в создании увлекательного игрового формата урока, позволяющего закрепить знания и навыки, полученные на предыдущих этапах изучения английского языка. Предложенная игровая технология формирует положительную мотивацию и желание учиться дальше, помогая преодолеть страх перед языком и активно взаимодействовать на уроках.

Пояснительная записка

Методическая разработка представляет собой сценарий интерактивной игры «Treasure Searches» в 4-6 классах. Игра нацелена на развитие навыков говорения и понимания английского языка в увлекательной игровой форме.

Главная задача сценария — создать условия для эффективного погружения учащихся в языковую среду, формируя уверенность в использовании разговорных навыков. В игре предусмотрены разнообразные задания, направленные на активизацию словаря, улучшение восприятия иностранной речи и развитие межкультурной компетенции.

Игровой сюжет разворачивается следующим образом: учащиеся становятся участниками приключения, попадающими в роль смелых викингов, путешествующих сквозь время и пространство в поисках спрятанных сокровищ. Через взаимодействие с персонажами и выполнение интересных заданий ребята приобретают ценные практические навыки общения на английском языке.

Обучение проходит в динамичной и позитивной атмосфере, создавая дополнительную мотивацию для дальнейшего совершенствования языковых навыков. Сценарий отличается простотой адаптации под разные уровни подготовки, обеспечивая комфорт и успех каждому учащемуся.

Таким образом, разработанная методика значительно обогащает учебный процесс, превращая уроки английского языка в захватывающее путешествие, наполненное новыми открытиями и достижениями.

Основная часть

Сценарий внеурочного занятия по английскому языку для обучающихся 4-6 классов

Игра "Treasure searches" помогает сделать изучение английского языка увлекательным и интерактивным. Главная цель игры - развитие навыков говорения — одно из ключевых направлений в изучении иностранного языка. Сценарий игры обладает высокой степенью гибкости и может быть адаптирован для учеников различного уровня подготовки. Сложность заданий легко регулируется в зависимости от потребностей конкретной группы, позволяя каждому участнику чувствовать себя вовлеченным и успешным.

Тема занятия: игра "Treasure searches"

Цель: создание условий для комплексного развития личности учащихся, включая формирование метапредметных и личностных компетенций.

Формирование познавательных универсальных учебных действий (УУД):

- Развитие критического мышления через анализ информации, решение задач и выполнение заданий.
- Формирование умения работать с различными источниками информации (тексты, аудиоматериалы, визуальные объекты).

Развитие коммуникативных УУД:

- Практика устной и письменной речи на английском языке в рамках игровых ситуаций.
- Развитие навыков взаимодействия в группе, включая умение договариваться, аргументировать свою позицию и достигать общих целей.

Социально-коммуникативное развитие:

- Воспитание толерантности и уважения к культуре других народов через знакомство с историей и традициями викингов.
- Формирование навыков культурного самоопределения и гражданской идентичности.

Реализация личностно ориентированного подхода:

- Создание условий для самореализации и проявления индивидуальных способностей каждого участника.
- Поддержка мотивации к изучению английского языка через игровую деятельность.

Регулятивные УУД:

Развитие навыков планирования и управления временем, необходимых для успешного выполнения заданий.

Формирование ответственности за результат коллективной деятельности.

Инновационные образовательные технологии:

Использование игровых технологий для повышения интереса к учебному процессу и улучшения качества усвоения материала.

Применение мультимедийных ресурсов и интерактивных методик обучения.

Целевая аудитория:

Ученики среднего школьного возраста 4-6 класс (10-14 лет).

Участники: Ученики, поделенные на группы по 3–5 человек, ведущие по количеству заданий и основной ведущий игры (могут быть задействованы учителя или ученики старших классов)

Материалы:

- Карта деревни (класса или школы, таблички с названием мест в городе)
- Карточки с заданиями.
- Небольшие призы или "сокровища" (например, сладости, наклейки, сертификаты).
- Таймер (по желанию).

Концепция игры: Участники игры - это викинги, которые из прошлого попали в маленький курортный город Mousehole на берегу Англии. Они плохо знают английский язык, пытаются общаться с местными жителями и искать сокровища. В ходе игры участники выполняют несколько заданий, за каждое выполненное задание команда получает награду - часть карты, которая в итоге приводит команду к призу. Итоговое задание для обучающихся – ответить на вопросы о себе, рассказать о том, что с ними произошло в деревне. После его выполнения участникам выдают удостоверение личности, которое является доказательством того, что «викинги» умеют общаться на английском языке и имеют право проживать в деревне. То есть в ходе игры дети «приобрели сокровище» - умение общаться на иностранном языке.

Ход игры:

1. **Начало.** Ученикам раздается карта с отмеченными местами. Они делятся на команды (по 3-4 человека).
2. **Поиски.** Команды начинают движение по карте, находя задания в указанных местах. Каждая команда должна выполнить задание, чтобы получить следующую подсказку или перейти к следующему этапу.
3. **Выполнение заданий.** Задания выполняются устно, на английском языке. Учитель или ассистент (ученик старшего класса) проверяет правильность выполнения и помогает, если возникают трудности.

4. **Переход к следующему этапу.** После успешного выполнения задания команда получает карточку с новой подсказкой или переходит к следующему месту на карте.
5. **Финальное сокровище.** Последнее задание ведет команду к "сокровищу" — набору новых знаний, которые ученики приобрели во время игры.
6. **Обратная связь.** После окончания игры проводится обсуждение: какие задания были самыми интересными, что было сложно, какие новые слова или выражения узнали ученики.

Дополнительные советы:

- **Командная работа.** Стимулируйте сотрудничество внутри команд, чтобы ученики помогали друг другу и делились идеями.
- **Творчество.** Позвольте ученикам проявлять фантазию и креативность в выполнении заданий.
- **Поддержка.** Учитель должен быть готов поддержать тех, кто испытывает трудности, предлагая подсказки или упрощенные варианты заданий.

Эта игра не только развивает навыки говорения, но и способствует развитию уверенности в использовании английского языка в реальных ситуациях.

Ход игры:

Учитель: Good morning, everyone! Welcome to our adventure! Today, we're going on a journey back in time to England, where you'll become brave Vikings searching for hidden treasures. Your mission is to work together, solve puzzles, and use your English skills to find the greatest treasure of all. Are you ready to begin?

Let's split up into teams. Take the picture and find your team. (участники выбирают герб, с разными изображениями, и делятся на команды (Приложение 3)

Mission 1. Greetings Приветствие местных жителей (Приложение 2)

Описание: Викингам нужно поздороваться с местными жителями (из числа ассистентов) и представиться. Это задание поможет развить базовые навыки общения на английском языке.

Пример:

- *Учитель:* Вы встречаете местного жителя. Что вы скажете?
- *Ученик:* Hello! My name is [Имя]. I am from Viking times. Nice to meet you!

(Вся команда должна представиться и поздороваться с одним из ассистентов учителя/ учеником старшего класса (Приложение 1).

При правильном ответе команда получает подсказку, куда им следует идти дальше (Приложение 6)

Mission 2. Around the village Вопросы о городе

Описание: Викинги хотят узнать больше о городе, в котором оказались. Они задают вопросы местным жителям. **Пример:**

- *Учитель:* Спросите, как называется этот город.
- *Ученик:* What is the name of this town?
- *Учитель:* Узнайте, что есть в городе. Отметьте это на карте.
- *Ученик:* Is there a café?

Уточнить информацию о городе Приложение 2

Ассистент игры указывает место на карте, куда команде необходимо попасть.

Mission 3. Описание предметов

Описание: Викинги должны разгадать 4 загадки о предметах, которые находятся в кабинете (Приложение 4).

Пример:

- *Учитель:* Listen and find in the classroom. (Читает загадку)
- *Ученик:* It's a.....

За правильные ответы команда получает «деньги», которые пригодятся им для прохождения следующего испытания и список покупок (Приложение 7).

Mission 4. Shoppings Покупка еды и товаров

Описание: Викинги должны купить еду и необходимые товары на рынке согласно списку покупок. Они общаются с продавцами.

Пример:

- *Учитель:* Купите хлеб и молоко.
- *Ученик:* Can I have some bread and milk, please?
- *Учитель:* Спросите цену товара.
- *Ученик:* How much does it cost? / How much is it?

Mission 5. Рыбалка. Fisherman's Catch: Counting Fishes!

Описание: Викинги должны наловить рыбы. Каждому игроку необходимо «поймать» 2 рыбы, то есть назвать число, написанное на обороте рыбы (Приложение 5).

Mission 6. Final Mission. Финальное испытание

Описание: Перед тем как достать сокровище, викинги должны пройти последнее испытание — ответить на вопросы о себе и своих приключениях.

Пример:

- *Учитель:* Сегодня вы много тренировались, расскажите немного о себе.
- *Ученик:* My name' ... I'm ... years old. I come from... I live in....
- *Учитель:* Расскажите, что вы делали сегодня.

- *Ученик:* Today we met many friendly people, bought food at the market, asked for directions and found clues to the treasure.

После успешного прохождения задания каждый член команды получает удостоверение жителя деревни. (Приложение 8)

Описание: После успешного завершения всех заданий викингам вручают «удостоверения личности» местных жителей.

Пример:

- *Учитель:* Поблагодарите местных жителей за помощь.
- *Ученик:* Thank you very much for your help! You are all great!

Оценивание

Особое внимание уделяется качеству общения на английском языке: ясность, беглость, использование правильных фраз. Команда не получает подсказку, если не выполнит условие миссии.

Заключение

Проведение интерактивной игры «Treasure Searches» доказало свою эффективность в качестве инструмента развития навыков устной речи и аудирования у учащихся 4-6 классов. Эта форма работы позволила не только отработать учебные навыки, но и существенно повысила интерес ребят к изучению английского языка.

Педагоги получили удобный инструмент для реализации инновационных подходов в обучении, позволяющий разнообразить традиционные уроки и создавать комфортные условия для раскрытия потенциала каждого ребёнка. Методика способствует развитию творческих способностей, укрепляет командный дух и формирует активную жизненную позицию.

Опыт показал, что такая деятельность положительно влияет на мотивацию учащихся, улучшая их успеваемость и готовность применять английский язык в реальной жизни. Разработанная методика рекомендуется для широкого внедрения в школах и центрах дополнительного образования, направленных на развитие творческого и интеллектуального потенциала обучающихся.

Список литературы:

1. Кузьмина Н.А. Современные подходы к обучению иностранному языку. Ростов-на-Дону: Феникс, 2021.
2. Гущина А.С. Игровые методы на уроках английского языка в начальной школе // Вестник Московского педагогического университета. Серия Педагогика и психология. 2022. № 2.
3. Сергеева Ю.М. Эффективные способы повышения мотивации младших школьников на уроках английского языка // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия Гуманитарные науки. 2021. Т. 36. № 1.

Villager _____

Mission 1. Приветствие местных жителей

Вы встречаете местного жителя. Что вы скажете?

Поприветствуй участников команды. Представься.

Hello! My name's...

Вся команда должна представиться и поздороваться с тобой.

- Nice to meet you! Let's start our game. You have to learn more about the village. Take this and find Villager _____.

Mission 2. Вопросы о городе

- Ответь на вопрос команды, назови свое имя. Если «твоя команда нашла тебя», продолжи общение с ней.

Дай им карту города и ответь на их вопросы, показывая на карте места, о которых спрашивают участники.

- It's a Mousehole.
- Yes, there is. This is a café. (Показать на карте)
- Yes, there are. There are 543 small houses.
- No, there isn't. But there are lots of small shops. Look! This is the baker's, greengrocers.
- Yes, there is.
- No, there isn't.
- Yes, there is. Take these.
- You have to go to the market and find Villager _____.

Mission 4. Покупка еды и товаров

Сейчас ты продавец. Участникам команды необходимо купить у тебя товары, согласно Списку покупок.

- Can I have some bread and milk, please?
- **Yes, here you are.**
- How much does it cost? / How much is it?

• **It's pound(s) .**

Как только команда купила все товары по списку, отправь их дальше.

- Now go to the café and find Villager _____.
-

Mission 3. Описание предметов

Загадай команде 4 загадки о предметах, которые находятся в кабинете.

- Как только команда отгадала загадки, отправь их дальше. Команде необходимо найти Villager _____.

Next find Villager _____.

Выдай команде несколько «монет».

Mission 5. Fisherman's Catch: Counting Fishes!

Предложи команде «поймать» рыбу. Каждому необходимо поймать 2 рыбы, то есть озвучить число, написанное на рыбе.

- Let's go fishing. Take the fish and say the number. You have to catch 2 fish.

Проверь, чтобы игроки правильно назвали числа. Засчитывай только правильные ответы.

Now go to the City Hall and find Villager _____.

Mission 6. Final mission.

- This is your final task. Tell me about yourself/Answer my questions and get you prize.

Если игроки затрудняются с ответами, задай им наводящие вопросы.

- What's your name?
- How old are you?
- Where do you come from/ Where are you from?
- Where do you live?
- What's your hobby?

Как только ВСЕ игроки расскажут о себе, отправь их на рыночную площадь.

- You were great today! Now let's go to the market square.

Команда _____

Viking [ˈvaɪkɪŋ]

Mission 1. Greetings Приветствие местных жителей

Вы встречаете местного жителя. Что вы скажете?

Найди среди местных жителей человека, имя которого тебе назвал первый встреченный тобой человек в деревне. Не забудь, местные жители говорят на английском. Будь вежлив!

- Hello! I'm What's your name?

- Представились? Теперь отыщите человека, имя которого вы сейчас слышали.

Mission 2. Around the village Вопросы о городе

Молодцы! Вы отыскиали «нужного» человека. Возьмите у них карту деревни и выясните у него название деревни, что в ней есть. Напиши на карте названия всех мест, на которые тебе укажет местный житель. Придерживайся образца.

What is the name of this village?

Is there a café in the village?

Are there any houses? How many are there?

Is there a supermarket?

Is there a hospital?

Is there a cinema?

Is there a market?

Where shall we go?

Внимательно прослушайте ответы, найдите на карте место, куда вам необходимо двигаться дальше. Найдите его в деревне.

Mission 4. Shoppings Покупка еды и товаров

Найди рынок, купи продукты согласно списку покупок.

Can I have some bread and milk, please?

How much does it cost? / How much is it?

- Все купили?

Внимательно прослушайте куда вам необходимо двигаться дальше. Найдите этого человека в деревне.

Mission 3. Описание предметов

Молодцы! Вы пришли в кафе и отыскали «нужного» человека.

Отгадай загадки местного жителя о предметах, которые находятся вокруг тебя.

It's a ...

Внимательно прослушайте ответы, найдите на карте место, куда вам необходимо двигаться дальше. Найдите его в деревне (кабинете).

- Разгадали загадки? Пора двигаться дальше.

Внимательно послушайте, куда вам необходимо двигаться дальше. Найдите этого человека в деревне.

Mission 5. Рыбалка. Fisherman's Catch: Counting Fishes!

- Поприветствуйте собеседника. Выполните его задание.

Внимательно послушайте, куда вам необходимо двигаться дальше. Найдите этого человека/место в деревне.

Mission 6. Final mission.

Молодцы! Осталось еще одно испытание. Расскажите о себе по плану и получите приз.

- Name
- Age
- Country
- City
- Hobby

Эмблемы команд

Команда "Морские Волки"

(Sea Wolves)



Команда "Северные Орлы"

(Northern Eagles)



Команда "Боевые Топоры"

(Battle Axes)



Команда "Храбрые медведи"

(Brave Bears)



Команда "Мудрые вороны" (Wise Ravens)



Загадки о предметах, находящихся в кабинете

1. Книга (Book)

Загадка: "I have pages, but no legs. I keep secrets inside, waiting to be read. What am I?"

У меня есть страницы, но нет ног. Я храню секреты внутри, ожидая, когда меня прочитают. Что я?

2. Карандаш (Pencil)

Загадка: "It's long and thin, used for writing. Sometimes yellow, sometimes green. It leaves marks wherever it goes. What is it?"

Он длинный и тонкий, используется для письма. Иногда желтый, иногда зеленый. Оставляет следы везде, куда идет. Что это?

3. Стёрка (Eraser)

Загадка: "Little pink, soft and square. It helps make mistakes disappear. What is it?"

Маленькая розовая, мягкая и квадратная. Она помогает ошибкам исчезнуть. Что это?

4. Стол (Table)

Загадка: "It has four legs, but cannot walk. It holds things on top, like books or pens. What is it? "

У него четыре ноги, но он не может ходить. Он держит вещи сверху, такие как книги или ручки. Что это?

5. Компьютер (Computer)

Загадка: "It has a screen, a keyboard, and a mouse. It helps you type letters, draw pictures, and play games. What is it?"

У него есть экран, клавиатура и мышь. Он помогает печатать буквы, рисовать картинки и играть в игры. Что это?

6. Стул (Chair)

Загадка: "You sit on me when you're tired. I have four legs and a backrest. What am I?"

Вы сидите на мне, когда устаёте. У меня четыре ноги и спинка. Что я?

7. Ручка (Pen)

Загадка: "Slim and pointy, it writes words on paper. Blue, black, or maybe even red. What is it?"

Стройная и острая, пишет слова на бумаге. Синяя, черная или, возможно, красная. Что это?

8. Комнатное растение (Houseplant)

Загадка: "It grows in a pot, doesn't talk a lot. It likes water and sunlight, making homes look bright. What is it?"

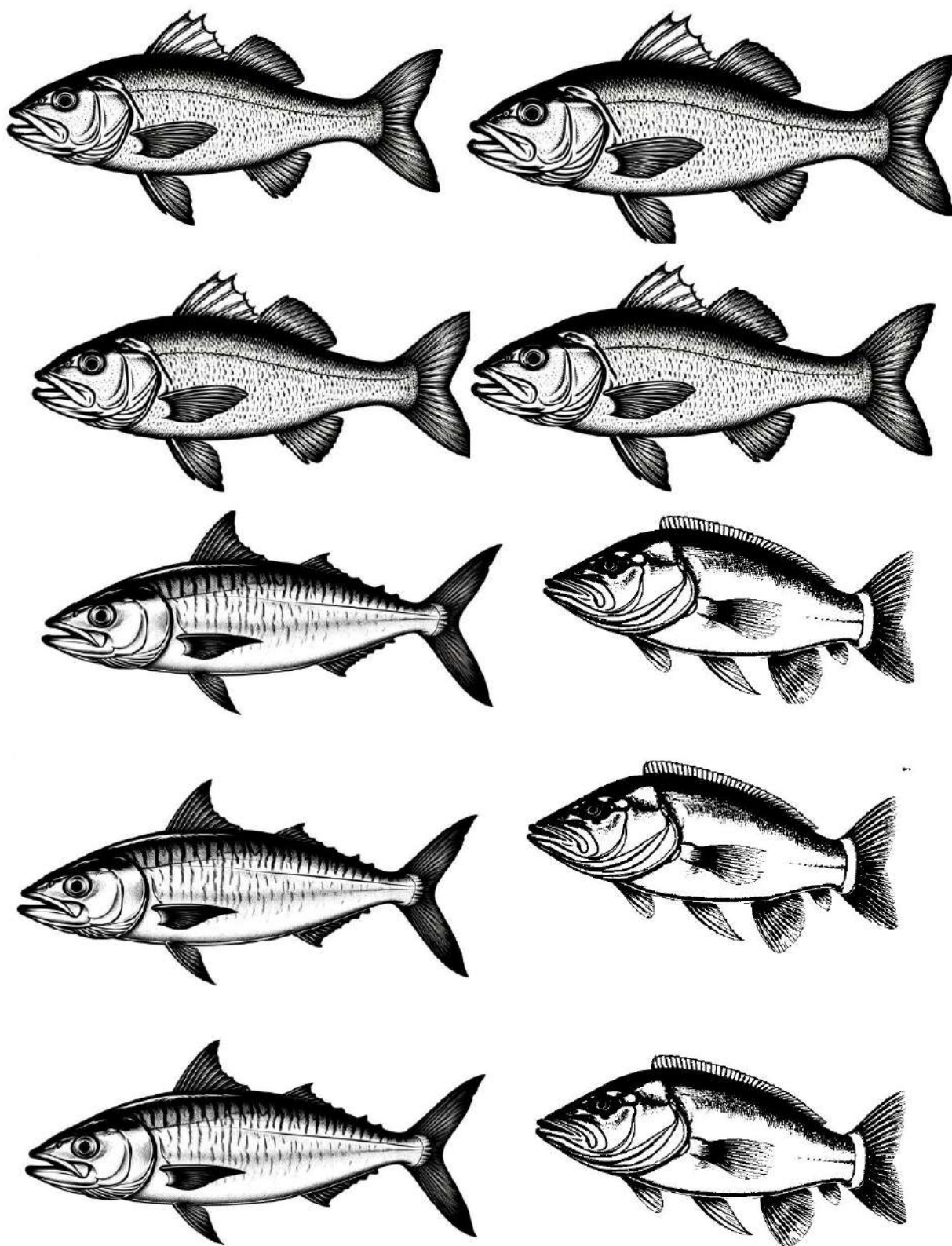
Оно растет в горшке, много не разговаривает. Любит воду и солнечный свет, делает дома яркими. Что это?

Постер «Английский алфавит»

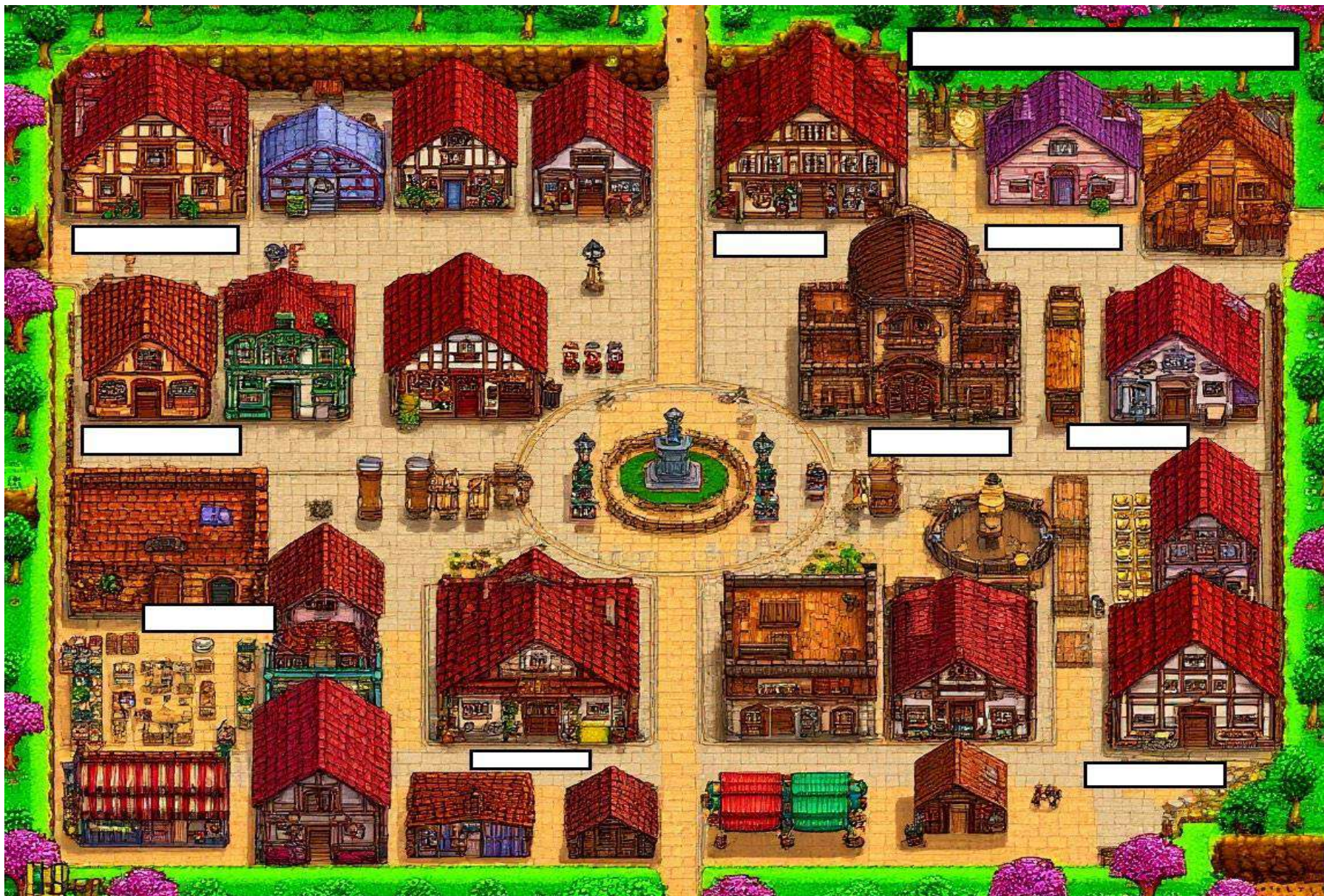
Загадка: "It hangs on the wall, teaching ABC. Colors and letters for you and me. What could it be?"

Он висит на стене, учит ABC. Цвета и буквы для тебя и меня. Что это может быть?

Изображения рыб



Карта деревни











Изображение монет - <https://i.pinimg.com/originals/0d/88/52/0d8852de26c337f6ac9e9ac0ea40b020.jpg>

IDform

