

**Автор:**

**Поречная Виктория Игоревна**

магистрант

**Научный руководитель:**

**Петухова Елена Владимировна**

канд. филол. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Курский государственный университет»

г. Курск, Курская область

DOI 10.21661/r-117673

**ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ  
«WELCOME TO GRAVITY FALLS» С ЦЕЛЬЮ ФОРМИРОВАНИЯ  
ЯЗЫКОВОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ СТУПЕНИ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЫ  
ВО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

***Аннотация:** данная статья посвящена рассмотрению процесса разработки и внедрения квест-игры «Welcome to Gravity Falls» во внеурочную деятельность учащихся. Демонстрируются возможности применения квеста в качестве одного из ключевых факторов повышения мотивации к изучению иностранного языка, а также достижения одной из главных целей его преподавания в школе (формирования языковой компетенции).*

***Ключевые слова:** квест-игра, внеурочная деятельность, языковая компетенция, мотивация, изучение языка, мультимедийная презентация.*

В условиях современной школы одна из главных сложностей обучения иностранному языку заключается в том, что процесс его преподавания происходит в русскоязычной среде при строго ограниченном количестве часов, отводимых на изучение той или иной темы. Такой подход приводит к тому, что время на работу ученика на уроке, его говорение, сводится в среднем к 2–3 минутам [2]. Выполнение многочисленных упражнений, направленных на развитие речевых умений и навыков, которым и подчинена большая часть времени урока, безусловно, способствует процессу формирования языковой компетенции. Однако

низкий уровень мотивации, подкрепляемый практически полным отсутствием возможности реализации своего языкового и речевого потенциала, оказывает негативное влияние на данный процесс.

На этом фоне актуальность приобретает внеурочная деятельность по иностранному языку, позволяющая создать ситуацию естественной языковой среды, а также способствующая возрастанию уровня усвоения английского языка. Одним из её основных преимуществ является возможность выбора направления деятельности на основе интересов и потребностей учащихся.

Как правило, содержание внеурочных занятий формируется на основе пожеланий родителей и самих учащихся. Формы проведения занятий, в свою очередь, могут включать в себя кружки, секции, конференции и т. д. Основной задачей педагога при этом является не только использование средств английского языка в качестве инструмента познания, но и повышение мотивации учащихся к изучению языка, без которой процесс овладения языком оказывается практически неосуществимым. Особую актуальность развитие мотивации приобретает в начале средней школы, когда большинство школьников только начинают изучение иностранного языка.

Целью работы является демонстрация процесса формирования языковой компетенции школьников на примере применения мультимедийной презентации «Welcome to Gravity Falls» в рамках внеурочного занятия по английскому языку в 5-м классе. Содержание занятия представляет собой квест-игру, сочетающую элементы игровой технологии и проблемного обучения. В ходе решения различных проблемных ситуаций учащиеся освобождают город Гравити Фолз от злодея. Выбор мультфильма, на котором основан квест, обусловлен его популярностью и узнаваемостью у 10–12 летних подростков. Апробация квеста состоялась в 5А классе МБОУ «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением предметов художественно-эстетического цикла №27 имени А.А. Дейнеки» г. Курска.

Задачей первого этапа квеста было «введение» учащихся в занятие, их мотивация к выполнению заданий. Для достижения указанной задачи при использовании вкладки «Дизайн» на панели инструментов в качестве фона всей презентации, в том числе и главного слайда, была задана картинка из заставки мультфильма, легко узнаваемая учащимися. Кроме того, вкладка «Вставка» → «Звук» позволила включить в первый слайд саундтрек из мультфильма.



Рис. 1. Слайд 1.1

Комплексное применение изображения и текста способствовало успешному выполнению задачи, учащиеся сразу же идентифицировали мультфильм и определили, экскурсию в какой город им предстояло совершить вместе с учителем. Правильность их предположения подтвердило появление надписи «Welcome to Gravity Falls», которое было задано посредством использования вкладки «Анимация» → «Настройка анимации».



Рис. 2. Слайд 1.2

Второй этап квеста включал в себя непосредственное выполнение заданий. Он был связан с решением сразу нескольких задач:

- продолжить формирование аудитивных, лексических и орфографических навыков;
- формировать способность к сотрудничеству и взаимопомощи при работе в группе.

Была создана проблемная ситуация, которую учащимся предлагалось разрешить. Её введение было связано с показом небольшого видеофрагмента, демонстрирующего захват города Гравити Фолз Билом Шифром, главным антагонистом мультфильма. Вставка видео на слайд была произведена тем же способом, что и при работе с аудио, посредством вкладки «Вставка» → «Фильм».

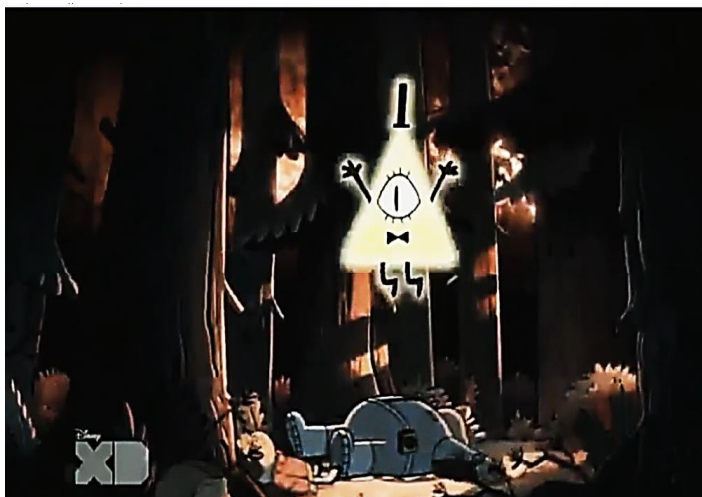


Рис. 3. Слайд 2

После просмотра фрагмента учащиеся самостоятельно определили, что основной целью их путешествия будет уже не экскурсия, а освобождение города от захватившего его злодея. Учитель произвольно разделил их на две команды, в которых они совместно решали лексический ребус, предложенный им в качестве некого послания, оставленного Шифром. Ребус представлялся в виде таблицы, созданной в Microsoft Office Word, а затем вставленной на слайд презентации. Правильность выполнения задания учащиеся смогли проверить на следующем слайде, выведенном учителем на проектор после выполнения работы командами.

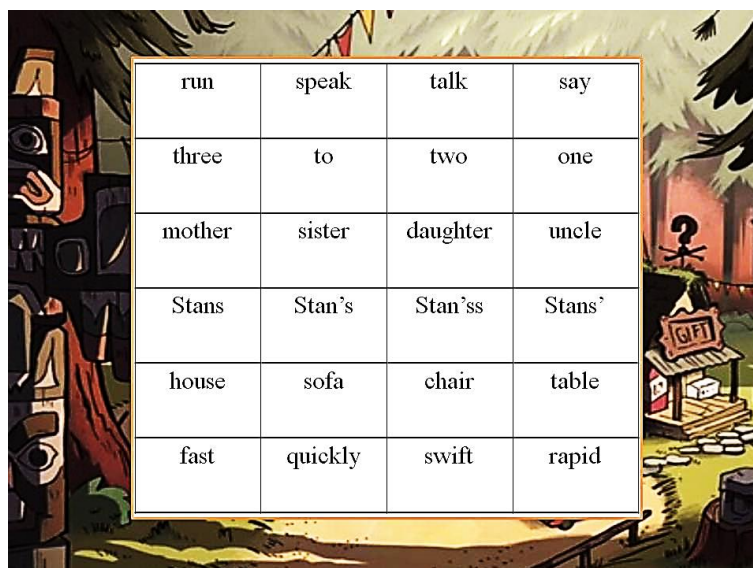


Рис. 4. Слайд 3

Особенностью данного этапа стало наличие физкультминутки, являющейся необходимым звеном в достижении цели квеста (расшифрованное послание – Run to uncle Stan's house quickly!).

Следующие два элемента данного этапа также были связаны с использованием изображений, аудио и видео в ходе выполнения квеста. Так, дорогу к дому дяди Стена учащимся преградили два голодных охранника, представленных на слайде. Как и в случае с заглавной картинкой, данное изображение было вставлено с помощью вкладки «Дизайн» → «Стили фона» → «Формат фона» → «Рисунок или текстура». Для того чтобы охранники «впустили» учащихся в город, им было необходимо прослушать аудиозаписи, в которых говорилось о том, что каждый из охранников предпочитает есть на завтрак, и выложить карточки, с изображёнными на них необходимыми продуктами на своих столах. Оба звуковых файла были добавлены на слайд с помощью вкладки «Вставка» → «Звук». Воспроизведение аудио было установлено по щелчку.



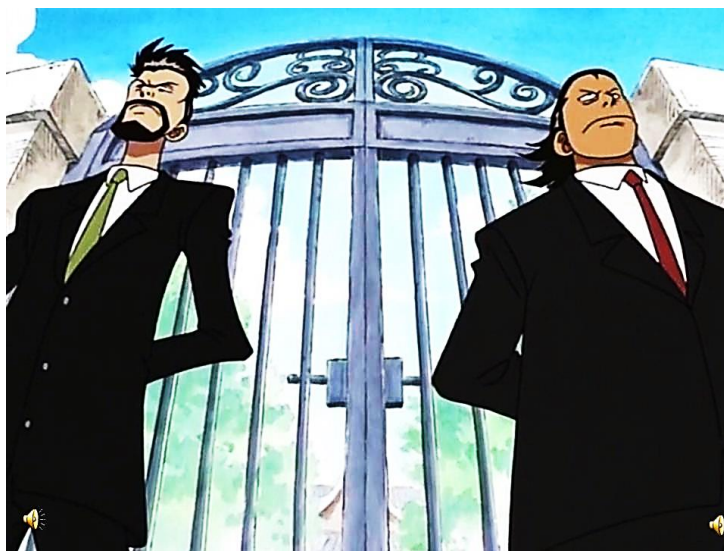


Рис. 5. Слайд 4

Текст воспроизводимых аудиозаписей:

1. *This is Jack's breakfast. He usually starts a day with fried eggs, bacon, some milk and an apple.*
2. *This is Tom's breakfast. Two slices of toast with strawberry jam, sausages and some milk make a good meal for him [1].*

Наконец, последними двумя элементами данного этапа стало «нахождение» Шифра в доме дяди Стена, пропуск в который учащиеся получили после выполнения предыдущего задания. На слайде вновь оказалось представлено изображение и аудио.



Рис. 6. Слайд 5

Открытая дверь в дом, из которой раздавался плач, а также комментарий учителя о том, что злодей захватил город только потому, что сегодня был день его рождения, но никто не вспомнил об этом, являлись средством перехода к следующему слайду. На нём было представлено видео с песенкой «Happy Birthday to You», вставленное в презентацию способом, аналогичным тому, который был использован с первым видеофрагментом.



Рис. 7. Слайд 6

На данном этапе занятия учащиеся получили возможность вместе спеть песню и поздравить Шифра и, таким образом, проявить свои творческие способности и приобрести дополнительную мотивацию к изучению языка.

На заключительном этапе была произведена рефлексия настроения и эмоционального состояния учащихся. После исполнения ими песни на проектор был выведен слайд с улыбающимся злодеем, который очень обрадовался поздравлению и освободил город. Учитель поблагодарил всех за участие в квесте и попросил оценить свою работу на занятии. Учащимся были выданы вырезанные из бумаги человечки, олицетворяющие их самих. Им предлагалось прочитать варианты настроения, предложенные на последнем слайде, и прикрепить своего человечка к одному из вагонов поезда на магнитной доске (зелёный, жёлтый, красный), исходя из выбранного ими варианта.

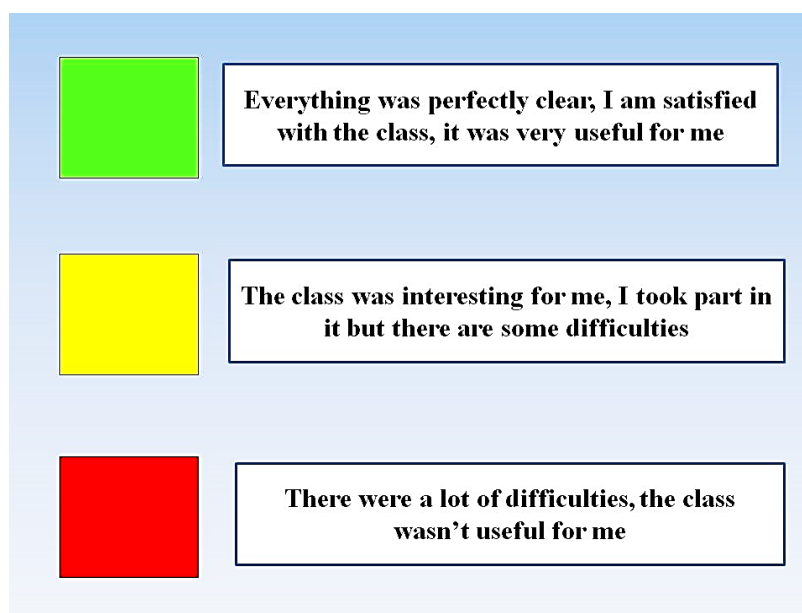


Рис. 8. Слайд 7

По итогам рефлексии, все учащиеся поместили свои фигурки в зелёный вагон, тем самым продемонстрировав, что занятие показалось им полезным, и что они удовлетворены своей работой. Показателен и тот факт, что по окончании занятия многие учащиеся просили о его повторении. Таким образом, справедливо утверждение о том, что проведение данного внеурочного занятия в форме квеста оказало положительное влияние на формирование мотивации к изучению английского языка, которая и является одним из ключевых факторов, отправной точкой в процессе формирования языковой компетенции у школьников.

### ***Список литературы***

1. Задание по теме «Еда» с аудио и видео // KEnglish.ru. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://kenglish.ru/zadanie-po-teme-eda-s-audio-i-video/> (дата обращения 20.01.2017).
2. Канунник И.В. Внеурочная деятельность по иностранному языку как инновационная составляющая ФГОС // Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.openclass.ru/node/360417> (дата обращения 20.01.2017).