

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки и
методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»

Профиль подготовки
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему «Квест-экскурсия как метод формирования и развития
социокультурной компетенции на разных этапах обучения в средней
общеобразовательной школе»

Студент _____ Ивонина Анна Ивановна

Руководитель _____ к.ф.н., доцент Костина Н.Ю.

Нормоконтролёр _____ к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от ____ № ____)

Заведующий кафедрой _____ к.и.н., доцент Алёшина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от ____ № ____)

Секретарь ГЭК _____

Пенза, 2018

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Характеристика квест-экскурсии как метода формирования и развития социокультурной компетенции	7
1.1 Понятие социокультурная компетенция, этапы её формирования и развития.....	7
1.2 Характеристика квест-игры и квест-экскурсии как её вида. Особенности организации квест-экскурсии.....	12
1.3 Использование квест-экскурсии на разных этапах развития социокультурной компетенции	19
Глава 2. Разработка квест-экскурсии на английском языке с целью развития социокультурной компетенции	27
2.1 Анализ учебно-методического комплекса как базы для развития социокультурной компетенции и возможности его использования при организации квест-экскурсии	27
2.2. Разработка программы квест-экскурсии на английском языке	35
Заключение	46
Список источников и литературы	49
Приложение 1	53
Приложение 2	54
Приложение 3	55

Введение

В современном обществе мы сталкиваемся с необходимостью вступать в коммуникацию с представителями разных культур. При этом в общении могут возникнуть не только лингвистические трудности, но и проблемы с пониманием социальной стороны рассматриваемого вопроса. Именно поэтому многие учёные, в том числе В.В. Софронова и Г.А. Воробьёва на труды которых мы будем опираться в нашей работе, выделяют социокультурную компетенцию как составляющую коммуникативной. Только личность, у которой сформирована данная компетенция, способна адекватно реагировать на реплики собеседника, в полной мере понимая культурные, национальные и социальные аспекты в процессе общения.

Владение социокультурной компетенцией играет одну из ведущих ролей в формировании личности, готовой к межкультурному диалогу. Поскольку формирование коммуникативной и социокультурной компетенции происходит параллельно, то информацию о культурных особенностях не только других стран, но и своей родины необходимо преподносить обучающимся планомерно, регулярно на протяжении всего процесса обучения. Если социокультурная компетенция не будет сформирована, то в свою очередь и коммуникативные навыки будут неполными.

В современном обществе обучающемуся недостаточно просто получать информацию, необходимо пропускать её через личный жизненный опыт. Важнее владения информацией только умение её использовать. Неотъемлемой частью использования информации в коммуникативном процессе является проявление своего личного отношения к предмету разговора и приведение примера, с опорой на основную тему, аналогичного предмету суждений иностранного собеседника. В особой мере это касается и диалогов, затрагивающих обмен историко-культурной, страноведческой информацией, поскольку одной из важнейших целей общения

представителей разных стран является попытка познания культурных норм собеседника. Для этого необходимо иметь не только практику общения на иностранном языке, владея краеведческой информацией о другой стране, но и умения презентовать свою большую и малую родину на иностранном языке.

Мы выявили проблему приобретения личного социокультурного опыта, позволяющего совершать полноценную коммуникацию на тему родного края. Эта проблема, безусловно, актуальна в современном обществе, которое воспитывает личностей готовых к ведению диалога культур.

Актуальность работы обусловлена распространённостью проблемы понимания некоторых аспектов английского языка из-за незнания национальных особенностей страны иностранного языка, которые и являются причиной возникновения сложностей в коммуникативном процессе. С самого начала обучения английскому языку обучающиеся сталкиваются с уникальными языковыми явлениями, которые можно понять, только зная культуру изучаемой страны. Без сформированной социокультурной компетенции ученикам будет крайне трудно выстраивать общение на английском языке, поскольку они не смогут в полной мере отразить свои мысли и понять суждения собеседника. Наличие развитой социокультурной компетенции реализует принципы доступности и активности, сглаживая межкультурные барьеры в общении. Именно поэтому нам необходимо искать новые формы и методы работы, направленные на развитие социокультурной компетенции. В нашей работе мы предлагаем рассмотреть в качестве одного из таких методов квест-экскурсию.

Из этого вытекает цель нашей работы, достижение которой поможет рассмотреть квест-экскурсию как новый и эффективный метод развития социокультурной компетенции.

Цель – выявить эффективность квест-экскурсии как метода развития социокультурной компетенции на разных этапах обучения в средней общеобразовательной школе.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить ряд задач, представленных ниже.

Задачи: - дать понятие социокультурной компетенции, описать этапы её формирования и развития;

- дать характеристику квест-игры и квест-экскурсии как её вида, описать особенности организации квест-экскурсии;

- рассмотреть вопрос об использовании квест-экскурсии на разных этапах развития социокультурной компетенции;

- проанализировать методическое обеспечение в качестве базы для организации квест-экскурсии;

- разработать квест-экскурсию, которая направлена на развитие социокультурной компетенции, на английском языке.

Объект исследования – применение квест-экскурсии как метода развития социокультурной компетенции.

Предмет исследования – влияние выбранного метода на степень развития социокультурной компетенции.

При написании работы использовались следующие **методы исследования**: анализ, обобщение, систематизация.

Данная работа состоит из 2 глав: «Характеристика квест-экскурсии как метода формирования и развития социокультурной компетенции» и «Разработка квест-экскурсии на английском языке с целью развития социокультурной компетенции».

Первая глава теоретическая, вторая практическая. Первая глава работы включает в себя три параграфа: «Понятие социокультурная компетенция, этапы её формирования и развития»; «Характеристика квест-игры и квест-экскурсии как её вида. Особенности организации квест-экскурсии»; «Использование квест-экскурсии на разных этапах развития социокультурной компетенции».

В первом параграфе дается подробная характеристика и описание социокультурной компетенции. Представлена ее структура, особенности

формирования и развития. Данный параграф первой главы дает теоретическую базу для дальнейших исследований, представленных в работе.

Второй параграф теоретической главы содержит подробную характеристику и классификацию квеста как вида деятельности. Данная информация ложится в основу рассмотрения квест-экскурсии как метода развития социокультурной компетенции. Третий параграф включает в себя теоретический материал, который базируется на данных приведенных в предыдущих пунктах. В нём подробно поясняются возможности использования метода квест-экскурсии на разных этапах развития социокультурной компетенции.

Вторая глава работы состоит из двух параграфов. Первый раздел практической главы содержит анализ учебников по английскому языку с 6 по 9 классы. Цель анализа - выявление подходящих лексико-грамматических материалов в качестве базы для блоков квест-экскурсии. На базе данного исследования была разработана программа проведения квест-экскурсии на английском языке для учеников 8 класса на территории ЦПКиО им. В.Г. Белинского. Данная методическая разработка представлена во втором разделе практической главы.

Библиографический список включает научную литературу, словари, интернет источники.

Глава 1. Характеристика квест-экскурсии как метода формирования и развития социокультурной компетенции

1.1 Понятие социокультурная компетенция, этапы её формирования и развития

В нашей работе мы рассматриваем квест-экскурсию как метод развития социокультурной компетенции. Этот метод применяется с целью повторения, закрепления материала в игровой форме на английском языке и получения историко-краеведческой информации в экскурсионном блоке, который является базой для отработки материала на иностранном языке. Появляется необходимость дать определение такому термину как «социокультурная компетенция».

В нашей работе мы опираемся на работы Яна Ван Эка, который определяет социокультурную компетенцию как составляющую коммуникативной компетенции, понимаемой как способности к адекватному взаимодействию в ситуациях повседневной жизни, становлению и поддержанию социальных контактов при помощи иностранного языка [24, с. 211]. Также изучив труды П.В. Сысоевой и Г.В. Елизаровой, мы отметили, что социокультурную компетенцию можно представить в совокупности умений и качеств, которые формируются в процессе языковой подготовки к общению, как формально, так и неформально[21, с. 12].

Стоит отметить важность социокультурной компетенции, как части модели личностного развития. Обучающийся, владеющий социокультурной компетенцией, не обладает знаниями и умениями, но применяет их на практике для ориентации в межкультурном пространстве, грамотно применяя свои лингвистические навыки, соотнося их с теми или иными коммуникативными нормами общения. Личность, владеющая социокультурной компетенцией, способна грамотно выбирать стратегии

взаимодействия в процессе решения задач в рамках межкультурного общения.

В современном обществе, где обучающийся столкнётся с необходимостью вступать в коммуникативный процесс с представителями других культур, у него не должно возникнуть проблем с пониманием лингвистической и с социальной стороны предмета общения. Главной проблемой в процессе освоения социокультурной компетенции как информационного «фильтра» или «навигатора», является тот факт, что в современном обществе к информации относятся как к лёгкодоступным сведениям, не требующим вторичной обработки или осмысления. Таким образом, формируется противоречие между современным подходом к работе с информацией и необходимостью формирования у личности сознательного подхода к работе с ней, используя навыки, сформированные в рамках социокультурной компетенции [41].

Данная проблема нашла своё отражение в федеральном государственном стандарте среднего образования по иностранному языку, в котором формирование и развитие социокультурной компетенции является одной из главных целей образовательного процесса. Можно сделать вывод, что данную компетенцию ставят наравне с коммуникативной. Это говорит о том, что поддержание социального взаимодействия на иностранном языке без неё не возможно [8].

В своих работах В.В. Сафронова выделяет следующую структуру социокультурной компетенции как системы ценностей культуры изучаемого языка, которая состоит из следующих аспектов:

1) лингвострановедческий (лексические единицы с социально-культурной семантикой и умение их применять в ситуациях межкультурного общения: безэквивалентные слова, фоновые слова, реалии);

2) культурологический (социокультурный, историко-культурный, этнокультурный фон, знание традиций, обычаев народа изучаемого языка, сведения о национальном характере, об особенностях повседневной жизни,

об уровне благосостояния населения, об основных ценностях и типичных для членов данного общества оценках, о нормах поведения);

3) социолингвистический (языковые особенности социальных слоев, представителей разных поколений, полов, общественных групп, диалектов: речевые стереотипы, ситуативные клише, коммуникативные клише, формулы речевого этикета, модели речевого поведения);

4) социально-психологический (владение социо- и культурно-обусловленными сценариями, национально-специфическими моделями поведения с использованием коммуникативной техники, принятой в данной культуре) [19, с. 81].

Проанализировав вышеизложенный материал, можно сделать вывод, что культурологический аспект является основным. Из этого следует, что если полученные обучающимся навыки и знания не проходят через его культурный опыт, не вступают во взаимодействие с его личностными и смысловыми структурами, то социокультурная компетенция не будет сформирована полностью.

Стоит отметить, что по окончании изучения школьного курса иностранного языка обучающийся обязан не просто знать определённые данные о культуре страны изучаемого языка, но и грамотно распоряжаться этой информацией: анализировать и систематизировать, использовать данные в соответствии с коммуникативной необходимостью, работать с информацией в глобальных компьютерных сетях. Рассматривая социокультурную компетенцию, как общекультурную компетенцию, отметим, что она необходима для целостного развития и становления личности. Нужно учитывать и ее информационную составляющую, что предполагает опору содержания образования на культурные нормы и ценности [16, с.201].

Для успешного совершения коммуникации участники обязаны владеть информацией не только о стране партнёра по коммуникации, но и о своей, а главное уметь правильно её излагать на иностранном языке. Процесс

коммуникации можно считать состоявшимся, только в том случае, если происходит взаимный обмен точками зрения среди участников общения касательно предмета обсуждения. Именно поэтому, лишь личность, овладевшая социокультурной компетенцией, способна стать хорошим представителем культуры нашей страны, сумев презентовать реалии нашего современного общества на иностранном языке.

Изучив работы С.Е. Чеховой, Г.А. Воробьева, И.К. Ярцевой, И.А. Зимней (не смотря на тот факт, что И.А. Зимняя в своих работах не определяет социокультурную компетенцию, как самостоятельную единицу, уровень важности которой сравним с коммуникативной компетенцией) мы можем выделить следующие этапы формирования социокультурной компетенции:

1) получение совокупности знаний об изучаемом языке, о функциях языка в обществе, о культуре страны изучаемого языка, о способах наиболее эффективного овладения языком, как средством общения, получение знаний на иностранном языке, достаточных для описания культуры своей страны;

2) практика поиска и анализа информации, представляющей ценность для совершения коммуникации, касательно особенностях общения и культуры страны изучаемого языка и родной страны;

3) использование краеведческой информации для выполнения заданий по результатам таких видов деятельности: аудирование; поисковое и ознакомительное чтение; просмотр видео материалов;

4) осуществление коммуникации в рамках учебного процесса. Обучающейся представляет заранее заготовленную модель монологического или диалогического высказывания, отрабатывая навыки с учителем или другим обучающимся;

5) практика участия в спонтанной коммуникации (диалог, полилог), тема которой затрагивает культурные, национальные аспекты нашей страны или страны на языке которой происходит общение;

6) работа в рамках проектной деятельности, как один из способов контроля и отработки полученных знаний, а также совершенствование умений и навыков командной работы [27].

Для успешной организации учебного процесса на каждом из этапов стоит использовать следующие общепедагогические методы:

1) герменевтические методы, которые предполагают рефлексивное осмысление и актуализацию субъективного опыта обучающихся, где каждый может сравнить уровень своего восприятия жизни с восприятием его другими, что обогащает субъективный опыт личности и развивает умение вкладывать освоенное знание в продуктивные формы социокультурной деятельности;

2) метод моделирования личностно-значимых социокультурных ситуаций, который развивает коммуникативные способности, умение отобрать, систематизировать и проанализировать необходимую информацию;

3) метод проектов, который призван научить не только какой-либо сумме знаний, а способам получения информации и их экстраполяции в будущую теоретическую и практическую деятельность; способствует выработке у обучающихся толерантности, умения генерировать идеи, гипотезы и прогнозировать их становление и разрешение.

4) метод исследовательской творческой деятельности, направленный на развитие умения пользоваться исследовательскими методами: собирать необходимую информацию, факты, умения осмыслять полученную информацию, выражать свое мнение, аргументировать его, систематически и четко излагать свои мысли в письменном и устном виде.

5) метод проблемного обучения, который способствует развитию творческого мышления, умения прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умение устанавливать причинно-следственные связи, умения анализировать проблемы с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения [9, с.118].

Подводя итог этого параграфа, можно сказать, что социокультурная компетенция включает в себе как коммуникативно-деятельностную составляющую, так социокультурные знания. Формирование компетенции происходит, когда обучающийся использует полученные знания и навыки в своём культурном опыте, пропуская их через свои культурные нормы и ценности. Таким образом, одним из основных компонентов обучения является смысловой опыт обучающихся. В рамках формирования и развития социокультурной компетенции человек осуществляет свой вклад в формирование единого социокультурного информационного пространства деятельности, общения и развития личности.

1.2 Характеристика квест-игры и квест-экскурсии как её вида. Особенности организации квест-экскурсии

Квест-игра — один из новых и популярных методов подачи и закрепления материала. Он позволяет нам работать по любой теме, совмещая образовательную и игровую деятельность. Для правильного использования любого вида квеста, необходимо ознакомиться с его характеристиками и особенностями проведения, свойственных каждому виду квест-игры. Начать исследование необходимо с определения, которое в достаточной мере раскрывает суть квеста как вида деятельности.

Квест-игра, сокращённо, называемая квест, игра, организованная в реальном, а не виртуальном пространстве, не имеет одного конкретного определения, так как каждый вид квеста имеет свою конкретную специфику, особенности, а как следствие и характеристику.

Но проанализировав все определения различных видов квест-игр, нами было составлено обобщающее определение термина «квест-игра». **Квест-игра** (заимствование англ. quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») — это игра как на открытом, так и в закрытом пространстве, перед участниками которой стоит ряд

определённых задач, направленных как на решение заданий мыслительного характера, так и физического. По выполнению данных задач должна быть достигнута цель данного квеста, которая заложена в основе сюжета. Выполнение задач представляет собой поиск вспомогательного материала для достижения цели. Цель, в свою очередь – найти что-либо, что является логическим завершением квест-игры, будь то разгадка основной сюжетной загадки или приз [29].

Существует большое количество видов квеста: виртуальные, реальные, живые, спортивные. Мы, в свою очередь, рассмотрим два основных вида квеста: сюжетный и тематический. Это связано с тем, что основной объект данной работы – квест-экскурсия, по своему характеру может являться тематическим или сюжетным видом квеста.

Основная разновидность квеста по сюжету - образовательный квест. Главной целью которого является «поиск знаний». Как правило, квест рассчитан на групповое участие, по соревновательному принципу (противостояние команд). Сам квест состоит из двух секторов:

- 1) Часть квеста, в которой происходит самообразование его участников, путём получения теоретического материала, для самостоятельного освоения. Этот материал может быть получен в качестве вознаграждения за выполненную задачу или же для выполнения конкретных задач по квесту.

- 2) Часть игры, в которой участник должен применить на практике, знания, полученные в теории во время квеста для самостоятельного освоения, для решения поставленных задач, которые в свою очередь ведут к достижению цели. Все задачи связаны с решением логических задач.

Основные качества, проявляемые участниками во время прохождения игры: умения самостоятельно осваивать материал, умение применять знания на практике, умение сообща принимать решения и делать логические выводы. Именно сюжетный образовательный квест преимущественно ложится в основу квест-экскурсии, которая будет описана ниже в работе.

Цель проведения образовательного квеста – расширить кругозор, применив на практике новые, полученные знания.

Ещё один вид квеста, так же один из самых старых, тематический квест. Тематический квест – игра основным правилом которой является выполнение поставленных задач, следуя при этом тематике квеста. Тематика квеста может быть совершенно любой, она должна стать смысловой основой для всех заданий в течении игры. Данную тематику может задавать главная мысль, суть экскурсии, как составляющая квест-экскурсии.

Суть данного квеста заключается в выполнении заданий с ярко выраженным отражением темы игры, направленных на достижение цели, которая является логическое завершение сюжета квеста, за которым следует получение приза или находка решения главной загадки. Задачи могут быть как физического, так и умственного характера.

Помимо разделения квест-игр по цели и их проведения, игры можно разделить по способу передвижения по маршруту. Можно разделить квест по данному признаку на 3 типа: пешеходный, транспортный, транспортно-пешеходный.

Пешеходный тип характерен для непродолжительных по километражу и времени маршрутов, преимущественно рассчитанный на лиц не имеющих личного транспорта. Транспортный тип пользуется наибольшей популярностью у лиц, путешествующих на машине – автокоравайнеров. Так же этот тип квеста используется для прохождения игры по длительному маршруту, требующему быстроту и мобильность от участника. Также в ходе квеста могут проверяться навыки участников как водителей. Транспортно – пешеходный предназначен для квестов, в которых требуется резкая смена места проведения в связи с тематической основой квеста или точки квеста расположены друг от друга на большом расстоянии. Протяжённые по маршруту квест-игры проводятся в пешеходном типе, преимущественно, если, игра имеет спортивную тематику.

Квест может быть совмещён с другими видами деятельности познавательного, развлекательного или спортивного характера. Квест игру можно сочетать с экскурсией в образовательных целях.

Квест-игра, совмещённая с экскурсией, ставит перед собой одной из задач – повысить интерес экскурсантов к проводимой экскурсии, мотивируя тем, что полученная в ходе экскурсии информация будет необходима для выполнения задач в ходе квеста, приводящих участников к цели игры. Таким образом участники квест-экскурсии (они же отчасти и экскурсанты) быстрее запоминают информацию и заинтересованнее слушают экскурсовода. Как было отмечено выше, квест экскурсия проводится по определённом сюжету (сюжетный квест) или тематике (тематический квест), что напрямую зависит от вида и содержания экскурсионной составляющей и этапов проведения самого квеста. Такой вид организации не имеет ограничений по типу передвижения.

Как правило, квест-экскурсия предназначена для группы участников и не проводится в индивидуальном порядке. Квест-экскурсия может быть проведена двумя основными способами:

- 1) предварительное проведение экскурсии для участников;
- 2) проведение экскурсии в течении квеста.

Предварительно проведение экскурсии используется для ознакомления участников квеста (экскурсантов) с местом (объектом) проведения веста, давая общую информацию о нём и возможность лучше познакомиться с территорией проведения. Такой тип проведения экскурсии наиболее подходит для лиц в возрасте от 15-16 лет, поскольку возрастная категория лиц до 14 лет сложнее воспринимает непрерывный поток информации, и после проведения экскурсии невысока вероятность того, что они смогут вспомнить необходимую информацию, полученную в экскурсии, для прохождения заданий.

Предварительное проведение экскурсии удобно тем, что на получение информации (т.е. на образовательную часть) отводится значительно большая

часть времени. В квест-игре с предварительным проведением экскурсии удобен тот факт, что после проведения образовательной части экскурсовод не принимает участие в дальнейшем процессе.

Проведение экскурсии в течении квеста даёт участникам возможность получать информацию порционно. Таким образом, она легче усваивается, и данный тип проведения квест-экскурсии наиболее подходит для лиц в возрасте до 14 лет. Проведение экскурсии во время квеста предполагает, что экскурсоводом является человек, который находится на точке маршрута и курирует выполнение задания. Аниматор (куратор задания на точке квеста) проводит определённую часть экскурсии, которая непосредственно связана с заданием, которое он проводит. Такой текст как правило небольшой, но достаточно информативный, и несёт в себе подробную информацию. Аниматор может проводить экскурсионную часть как до начала выполнения участниками задания, так до и после задания. Такое проведение экскурсии происходит на всех точках квеста. Информация легко усваивается участниками, так как полученные знания сразу же закрепляются их применением на практике. Такой тип проведения квест-экскурсии удобен также тем, что происходит постоянная смена деятельности участников, что просто необходимо при работе с детьми дошкольного возраста и учениками начальных классов[34].

Квест-экскурсия проводится, как на русском, так и на иностранном языках. Она может являться формой внеклассной деятельности, которая позволит закрепить и отработать пройденный материал на иностранном языке, увеличить активный словарный запас, развить навыки аудирования и устной речи. Для успешного участия в квест-экскурсии на английском языке учащимся необходима хорошая лексическая база, ширина возможностей организации экскурсий прямо пропорционально зависит от количества топигов, которыми владеют участники. Очень важно, чтобы школьники были на том этапе, когда они способны воспринимать непрерывный поток информации средней продолжительности с возможностью использовать

полученную информацию, и что немаловажно, были заинтересованы в возможности ознакомиться с краеведческим материалом (предоставляемая информация была бы для них новой). Именно поэтому в качестве целевого сегмента нами выбраны учащиеся 6-8 классов, с расчётом на которых была разработана квест-экскурсия, представленная во второй главе данной работы.

Для правильной организации квест-экскурсии с образовательными целями для школьников среднего звена важнейшим аспектом является выбор правильного подхода, обозначив основные особенности данного возраста.

Согласно описанию возрастных характеристик психологом А. Гезелом, этот период выделяется своими особенностями, такими как:

- 1) развитие самосознания, формирование самооценки – незрелая личность;
- 2) интенсивное формирование характера – акцентуации характера;
- 3) чувство взрослости – реакции эмансипации;
- 4) интимно-личностное общение (ведущая деятельность) – реакции группирования;
- 5) потребность в самоутверждении – патологические увлечения и хобби-реакции;
- 6) потребность в активности и социальной значимой деятельности – реакции компенсации, гиперкомпенсации;
- 7) критическое мышление – негативизм и реакции отказа;
- 8) любознательность и жажда проверки себя – побег, бродяжничество, асоциальное поведение;
- 9) повышенная эмоциональность – аффективное поведение, острая чувствительность к неудачам, агрессивность[8, 92 с.].

Личностно-ориентированный подход, ставит в центр учебно-воспитательного, познавательного процесса (эти процессы являются неотъемлемой частью экскурсионной составляющей квест-экскурсии) личность участника, учет его способностей, возможностей и склонностей, предполагает особый акцент на социокультурной составляющей иноязычной

коммуникативной компетенции. Это должно обеспечить культуроведческую направленность познавательного процесса, приобщение школьников к культуре или определённой теме с использованием иностранного языка, лучшее осознание культуры своей страны, умение ее представить средствами иностранного языка.

Опираясь на сформулированные выше возрастные особенности подросткового сегмента, на выбранный подход по работе с участниками квеста, на перечень результатов, которых необходимо достичь, можно выделить следующие особенности проведения квест-экскурсии для учеников среднего звена:

- 1) мероприятие должно проводиться во второй половине дня;
- 2) в ходе квеста должна осуществляться периодическая смена деятельности;
- 3) экскурсионная составляющая должна занимать не более 25 минут;
- 4) команды должны быть сформированы согласно предпочтениям участников;
- 5) процесс игры должен контролироваться самими участниками внутри команды;
- 6) квест должен содержать соревновательный аспект;
- 7) осуществление коммуникации между аниматором на точке и участниками должно осуществляться с позиции наставника, но при этом не обозначая того, что аниматор имеет больше прав или полномочий. Коммуникация должна осуществляться на равных;
- 8) подсказки при возникновении трудностей в ходе выполнения заданий, должны даваться ненавязчиво;
- 9) общение на английском языке должно осуществляться с учётом уровня знаний участников;

10) коммуникация на английском языке должна сопровождаться использованием невербальных средств общения и вспомогательных материалов.

Таким образом, можно сделать вывод, что для успешного проведения квест-экскурсии прежде всего нужно выбрать правильный подход к работе с участниками квеста. Затем необходимо обозначить основные задачи, которые должны быть реализованы в ходе квеста. При этом, стоит учитывать социальные, возрастные, физиологические особенности участников, для формирования правил (требований) к проводимому квесту. Данные требования должны опираться на особенности участвующего в игре сегмента. Помимо особенностей описанных выше (социальные, возрастные, физиологические), необходимо учитывать, что квест-игра, разработка которой будет представлена в главе 2, должна проводиться на английском языке. Принимая во внимание эту особенность квеста, был выбран именно личностно-ориентированный подход, целевая аудитория и сформированы задачи, которые должны быть достигнуты в ходе квеста на английском языке.

1.3 Использование квест-экскурсии на разных этапах развития социокультурной компетенции

Выше в работе мы подробно рассмотрели понятие социокультурной компетенции, дав характеристику, сделав акцент на её структуре и функциях. Помимо этого, выделили основные этапы её формирования, каждый из которых закладывает у обучаемого необходимые знания и навыки, которые являются базой рассматриваемой компетенцией.

Мы раскрыли понятие квест, и дали определение квест-экскурсии, охарактеризовав и описав особенности её организации. В данном разделе нами будет описано, использование квест-экскурсии как метода, который

можно использовать на разных этапах формирования и развития социокультурной компетенции.

На первом этапе формирования социокультурной компетенции закладываются основные знания как лексического, так и культурного характера, дающие в будущем возможность для совершения коммуникации, предметом которой являются национальные черты, на иностранном языке. В рамках квест-экскурсии, может быть использован метод предпоказа или предрасказа. Он предвещает основную сюжетную линию экскурсии, раскрывая тему шире, упрощая процесс понимания материала участниками экскурсии. В качестве реализации такого приёма, экскурсантам могут быть выданы раздаточные материалы с новой или основной лексикой, которая будет встречаться им в ходе экскурсионного блока. Лексика может быть выдана с переводом на русский язык или с объяснением на английском, это напрямую зависит от уровня обучаемых и от сложности необходимого вокабуляра.

Во время экскурсионной части, гид может проводить параллели с нашей культурой и культурой страны изучаемого языка, что поможет ученикам лучше понять реалии общества. Это способствует развитию навыка языковой догадки, что безусловно положительно сказывается на развитии социокультурной компетенции. Не зная определённых слов или выражений, обучающийся может догадаться об их значении с помощью синонимов или развёрнутого описания (на иностранном языке), соответствующего знакомым ему понятиям в нашем обществе.

Одним из элементов, входящих в квест-экскурсию, может являться мастер-класс, он станет отличной базой для введения новой лексики, её закрепления и отработке. Информация будет легко восприниматься и усваиваться за счёт отличной реализации принципов наглядности и доступности. Мастер-класс актуален в случае неоднородности группы участников по уровню владения языком, так как можно объединить их в пары или команды, в которых языковой барьер будет менее чувствителен из-

за взаимопомощи. Примером такого мастер-класса может служить организация чаепития, в рамках которого имеет место быть освещение культурных и исторических особенностей чаепития в Англии.

Участники могут перенимать способы наиболее эффективного владения языком у лица, проводящего для них квест-экскурсию. Это также может являться одним из заданий квеста, как например использование новой лексики, конструкции предложений, фразеологизмов, которые были использованы в ходе проведения экскурсионного блока. Такой тип заданий наиболее подходит для проведения экскурсии в течении квеста [36,42].

Второй этап развития социокультурной компетенции предполагает самостоятельную работу обучаемого с информацией, а именно поиск, анализ и систематизацию. Квест как метод наилучшим образом подходит для работы на этом этапе, поскольку большая часть его заданий основывается именно на поиске нужной информации. Основную часть необходимого материала участники получают из рассказа экскурсовода, именно поэтому обучающиеся сильно мотивированы в прослушивании экскурсионной составляющей, так как знают, что эта информация будет ими использована для прохождения заданий квеста и от того, насколько внимательны они были зависит их победа в игре.

Экскурсионная часть развивает не только навыки аудирования, но и письма, поскольку участники могут конспектировать отдельные фрагменты и использовать их для проведения и анализа полученной информации при прохождении точек игрового блока квест-экскурсии.

Систематизация информации происходит в процессе проведения экскурсии в течение квеста, когда теоретический материал дополняется практическим заданием для закрепления и отработки полученных знаний. Помимо этого квест-экскурсия может быть разделена на блоки: тематические (сюжетные) и лингвистические. Разделение на тематические составляющие предполагает логическое построение экскурсионной части (завязка, кульминация, развязка; хронологический порядок; от общего к частному),

так участникам проще определить причинно-следственные связи, как следствие проще запомнить. Разделение на лингвистические составляющие предусматривает, что конкретные блоки игрового блока направлены на закрепление разных навыков (аудирование, письмо, чтение). В первую очередь это облегчает процесс прохождения квеста, давая возможность участником проявить свои сильные стороны на подходящих точках маршрута. Так, обучающийся не будет чувствовать дискомфорт по причине трудностей с грамматикой, если внимание на неё заострено только на одном этапе, и участник может проявить себя других точках, где грамматика не будет превалировать. Таким образом, каждый сможет достичь ситуации успеха [42].

На третьем этапе основной деятельностью обучающихся в рамках развития социокультурной компетенции является использование историко-краеведческой информации для отработки умений и навыков. Квест-экскурсия является отличным методом, позволяющим доступно и наглядно преподнести данную информацию, а затем проконтролировать её закрепление. В ходе квест-экскурсии краеведческая информация является приоритетной.

Знание истории своего края, родины, народа формирует личностные ценности и ориентиры. Чем больше личность погружается в изучение иностранного языка, в культуру другой страны, тем сильнее меняется образ её мысли, так как он напрямую зависит от особенностей языка на котором она думает и говорит. Так многие современные обучающиеся ставят перед собой одной из целей изучения иностранного языка возможность смены места жительства. Это результат недостатка информации о родной стране в процессе изучения иностранного языка. В рамках квест-экскурсии историко-краеведческие сведения преподносятся в актуальной и интересной форме. Участники имеют высокий уровень мотивации, так как понимают, что новые знания будут использоваться ими для решения заданий игрового блока.

Квест может быть тематическим, и тогда его участниками могут почувствовать себя героями определённой эпохи, проживая исторические события, для этого проведение квест-экскурсии сопровождается работой с инвентарём. Если квест-экскурсия проводится в закрытом помещении (например, музей), то функции экскурсовода частично могут быть заменены просмотром видео материалов на иностранном языке, соответствующих теме квеста. Материал, может сопровождаться субтитрами, что упростит задачу его понимания. Лицо, проводящее экскурсионный блок, может быть заменено аудиогидом на иностранном языке. Так, каждый участник может прослушать определённые фрагменты несколько раз, для лучшего понимания, вернуться к тексту экскурсии во время прохождения заданий, для выбора необходимой информации. Каждый участник может осуществлять работы в индивидуальном, удобном для него ритме.

На четвёртом и пятом этапах развития социокультурной компетенции основной деятельностью обучающихся является совершение коммуникации. Коммуникативный процесс является основной задачей квеста, по достижению которой можно добиться цели всей игры. Именно на компоненте общения построена вся система квест-экскурсии.

Заранее подготовленное монологическое высказывание или диалогическая речь, как правило используются только как часть выполнения определённого задания. Вся остальная коммуникация является спонтанной. Её можно разделить на два вида. Первый представляет собой общение, которое осуществляется на иностранном языке, участниками внутри команды. В рамках этого может использоваться простая лексика, сленг, простые грамматические конструкции. За речью нет постоянного контроля, главное, чтобы коммуникация состоялась. Это влечёт за собою ошибки, совершаемые некоторыми обучающимися, которые могут закрепиться у других участников, но при этом, отсутствует страх совершения подобных ошибок, из-за чего процесс общения протекает свободнее, и в нём принимает участие наибольшее количество человек.

Другой вид коммуникации – общение между членами команды и организаторами квеста. В рамках данного процесса речь участников более грамотная, чёткая и продуманная, так как от её качества зависит успех прохождения квеста. Ответные реплики обучающихся как правило повторяют грамматическую и лингвистическую структуру речи организаторов заданий. Участникам могут быть выданы раздаточные материалы, проведено дополнительное аудио, видео сопровождение, что облегчит процесс общения, сделав его доступным для лиц с разным уровнем владения иностранным языком. Так, им могут быть предложены модели, образцы или схемы высказываний с необходимым набором лексики, что значительно упростит достижение коммуникативных целей.

На следующем этапе развития социокультурной компетенции осуществляется контроль использования полученных знаний и навыков. Одним из методов является проектная деятельность. Данный вид деятельности получил важное место в рамках проведения квест-экскурсии в блоке выполнения заданий. Любое задание в ходе квеста может иметь в качестве своего выполнения создание проекта. Такая деятельность направлена на сплочение команды. Именно поэтому, часто основой квеста является создание проекта, составляющие которого участники могут получить как призы за выполнение отдельных заданий [33].

Стоит отметить, что создание проектов не требует минимального вмешательства организаторов на точке квеста, что даёт возможность участникам проявить самостоятельность и индивидуальность. Организатор выполняет лишь роль модератора процесса. В рамках создания общего проекта осуществляется активная коммуникативная деятельность внутри коллектива. Такой метод помогает выявить лидера среди учащихся, грамотно сформировать команды, распределить внутри них роли, что сделает процесс проведения квеста продуктивнее.

Командная работа в рамках проектной деятельности помогает более слабым обучающимся легче справляться с заданиями, за счёт помощи

товарищей по команде и грамотно продуманной роли в процессе, что влечёт ситуацию успеха. Такая работа способна помочь ученикам лучше узнать свои слабые и сильные стороны, что в дальнейшем поспособствует саморазвитию при изучении иностранного языка и самоопределению. Проект как результат проделанной работы позволяет зафиксировать успехи участников, что в дальнейшем учебном процессе может использоваться как мотиватор, так как имеет сильный положительный эмоциональный фон, связанный с воспоминаниями.

Таким образом, мы можем отметить, что квест-экскурсия может эффективно использоваться как метод формирования и развития социокультурной компетенции на разных этапах. Одной из главных особенностей этого метода является высокий уровень мотивации учащихся по отношению к восприятию историко-краеведческой информации, из-за необходимости её использования для достижения хороших результатов и победы в игровом блоке квест-экскурсии. Отметим, что из-за периодической смены деятельности, обучающиеся будут лучше справляться с заданиями меньше устанут. Квест-экскурсия позволяет подать новую информацию, провести её закрепление и контроль её употребления в речи. Данный метод направлен на развитие всех видов навыков участников в рамках одного процесса. Квест-экскурсия помогает организовать деятельность учеников с разным уровнем владения иностранным языком одновременно, при этом давая проявить себя в той или иной сфере деятельности каждому из них.

В первой главе мы подробно описали и охарактеризовали квест-экскурсию и особенности её проведения; изучили понятие социокультурной компетенции и её значимость. На основе этих исследований мы смогли сформулировать возможности использования квест-экскурсии в качестве метода формирования социокультурной компетенции на разных этапах развития социокультурной компетенции [35].

По результатам первой главы мы можем отметить, что для полноценного совершения коммуникации в современном мире, личность

должна владеть социокультурной компетенцией, что в первую очередь предусматривает умение работать с информацией, а главное правильно её использовать. Именно поэтому историко-краеведческая информация играет важную роль, она даёт возможность лучше понять особенности языка, культуру общения, национальные особенности иностранца, помогает правильно выстроить процесс коммуникации в соответствии с культурными нормами и устоями. Необходимо знать не только сведения о культуре страны изучаемого языка, но и уметь рассказать аналогичную информацию о своей родине (на иностранном языке). Для этого необходимо знать свою культуру и историю, владеть лексикой по данной теме и иметь личный опыт коммуникации, затрагивающий данный аспект. Квест-экскурсия даёт возможность достичь вышеперечисленных требований. Этот метод включает в себя практико-ориентированный подход, давая возможность участникам пропустить через свой опыт культурные вопросы. Лексика при такой деятельности лучше закрепляется и эффективнее отрабатывается. Таким образом, резюмируя ранее изложенную информацию, отметим, что метод квест-экскурсии способствует развитию социокультурной компетенции через преподнесение историко-краеведческой информации в игровой форме и форме экскурсии, отработки необходимых грамматических и лексических навыков, а главное, основой данного процесса является коммуникация, навыки владения которой сейчас являются приоритетными в изучении.

Глава 2. Разработка квест-экскурсии на английском языке с целью развития социокультурной компетенции

2.1 Анализ учебно-методического комплекса как базы для развития социокультурной компетенции и возможности его использования при организации квест-экскурсии

Квест-экскурсия как метод развития социокультурной компетенции рассматривается нами как часть образовательного процесса, следовательно, должен вписываться в концепцию изучения иностранного языка, предложенную в учебниках соответствующих ФГОС. Квест будет являться дополнением к материалу, предложенному в разделах учебника соответствующей тематики, а также как способ контроля знаний по пройденным юнитам. Квест-экскурсия может заменить некоторые задания, предложенные авторами методических разработок, разнообразив образовательный процесс.

Стоит отметить, что такой вид деятельности способен сочетать в себе различные способы развития коммуникативной компетенции, которые предлагаются в учебниках, поэтому он равнонаправлен на развитие всех навыков, связанных с изучением иностранного языка. Методические указания и лексико-грамматический материал, представленный в учебниках и рабочих тетрадях может выступать основой квест-экскурсии, в том числе как элемент предпоказа или предрасказа, который будет выдаваться в качестве опорного материала при выполнении заданий квеста, как справочная информация при проведении экскурсионного блока. Это обеспечит доступности и наглядность изучаемого материала поспособствует созданию благоприятной безбарьерной среды для изучения иностранного языка, в которой каждый обучающийся мог бы чувствовать себя уверенно.

Именно поэтому, в данной работе необходимо рассмотреть методическое обеспечение, в рамках тематики которого будет разработан квест, представленный во втором разделе этой главы.

Нами будут рассмотрены следующие учебники: «English» авторы: В.П. Кузовлев, Э.Ш. Перегудова, О.В. Стрельникова, О.В. Дуванова; «Forward» авторы: М. В. Вербицкая, Б. Эббс, Э. Уорелл, Э. Уорд. Эти учебники полностью соответствуют федеральному государственному образовательному стандарту, рекомендованы министерством образования Российской Федерации, и являются широко распространёнными учебно-методическими комплексами.

Мы проанализируем возможности использования учебников по английскому языку, представленных выше в качестве рамок и основы для разработки квест-экскурсии. Нами будут рассмотрены учебные пособия с 6 по 9 классы включительно. Это поможет нам в выборе наиболее подходящей для квест-экскурсии возрастной группы, проследить динамику развития социокультурной компетенции на разных этапах обучения, подобрать подходящие темы, в рамках которых может быть применён метод проведения квест-экскурсии.

При изучении учебно-методических комплексов, в первую очередь мы ориентируемся на темы страноведческого характера, связанные и изучением культуры других народов, а так же на юниты посвящённые России, родному городу или краю. Отметим, что при изучении культуры других народов есть задания на проведение аналогии с нашими обычаями и культурными ценностями.

В учебнике по английскому языку «English» за 6 класс, нами не было найдено подходящей нашим целям и задачам темы, в отличии от учебника «Forward», где есть раздел «Postcard from another country», в рамках которого идёт наиболее явное развитие социокультурной компетенции.

Тематический акцент в юните сделан на культуру Великобритании, а главной целью раздела является написание письма другу в Англию. Авторы учебника предлагают написать в письме отрывок о своей стране, о её культуре, по аналогии с приведёнными в разделе текстами. Это задание можно сделать целью квест-экскурсии. Участники должны собрать всю

необходимую информацию из экскурсионного блока и изложить её в письме. На данном этапе обучения можно поставить перед учащимися проблему сообщения информации о родине на английском языке и показать необходимость изучения не только культуры страны изучаемого языка, но и родной, а главное изучение всех необходимых лексических и грамматических средств, которые позволят совершать коммуникацию на иностранном языке [3,12].

Тема, затронутая в данном разделе учебника имеет своё продолжение в «Forward» за 7 класс в юните «World of English». Раздел посвящён знакомству с англоговорящими странами, особое внимание уделяется Англии и Америке. В юните также есть задание на чтение, топики посвящены удивительным мистическим местам в мире. При обсуждении представленных текстов возникает вопрос о знании о подобных местах на территории нашей страны, области. Квест-экскурсия в рамках мистического туризма дала бы возможность обучающимся познакомиться с аналогичными объектами на территории их края, а главное выстроить рассказ о них, тем самым поддержать диалог, совершив процесс коммуникации.

Неотъемлемой задачей для учителя является донести до обучаемого, что важно не только понимать и знать информацию о стране изучаемого языка, но и уметь поддержать общение на эту тему на иностранном языке, приводя аналогичные факты о своей родине. Для этого необходимо знать историко-культурную информацию о своей стране, крае и владеть необходимой лексикой для её донесения на английском языке [3].

Учебник «English» за 7 класс может помочь в выполнении данной задачи педагога. В разделе «What is best about your country?» идёт сравнение с англоговорящими странами и Россией, даётся краткое описание основных достопримечательностей и культурных брендов нашей страны. Необходимо подвести к тому, что эта информация не достаточно широко раскрывает культурный потенциал нашей страны, в следствии чего необходимо получение дополнительной информации, которую можно черпать из квест-

экскурсии и одновременно её закрепить в рамках коммуникативного процесса на английском языке. Одним из недостатков раздела является, то, что тексты и задания на английском языке повествуют о только Москве и Питере. Эти города достаточно известны и популярны, и обучающимся не удаётся расширить свой кругозор. Это также способствует укреплению ассоциаций и стереотипов о России у иностранцев, у которых представление о нашей родине сводится только к знаниям о вышеупомянутых дестинациях.

В этом же учебнике, но в разделе №9 «What are the most famous sight of your country?» прослеживается явная тема родного города, в рамках которой обучающиеся должны презентовать значимые места, достопримечательности малой родины. Блоком идёт тема обсуждения музеев, где учащимся предлагают рассказать об их походах в музеи родного города. Этот раздел можно использовать в качестве базы проведения квест-экскурсии: экскурсионный блок может проходить в музее, про который они расскажут в рамках предложенных в учебнике и рабочих тетрадях заданиях. Стоит объединить разделы №6 и №7 данного учебника и отработать полученный лексический материал в игровых заданиях квест, а также использовать вокабуляр, составленный по материалу учебника в качестве памятки при прохождении квест-экскурсии. Объединение этих двух юнитов будет представлять один единый тематический концепт, а проектную часть, как вариант закрепления материала, предложенный авторами учебника, заменить квест-экскурсией, которая будет более мультизадачной и лучше отразит практическую значимость пройденного материала в процессе коммуникации при групповой работе, которую предполагают данные юниты [13].

Также отметим недостаточное количество аудиоматериалов внутри разделов, квест-экскурсия способна компенсировать это. Помимо этого, эти темы направлены в большей степени на развитие навыков монологического высказывания, необходимо добавить задания, в основе которых лежит диалогическая речь, это можно использовать в игровом блоке квеста. В

качестве способа проведения квест-экскурсии можно выбрать обзорную экскурсию по городу или посещение конкретного музея.

В первом варианте обучающимся легче будет воспринимать информацию, так как они предварительно знакомы с ней в большей степени, к тому же, её можно применить в большем количестве заданий из обоих юнитов и упростить её подачу сделав более доступной с языковой точки зрения, учитывая средний уровень владения английским обучающимися. Во втором варианте затронута будет узкая тематика, но он является более подходящим для тех, у кого высокий уровень владения английским языком. Так они смогут проверить свои знания и подтвердить языковой уровень. Такая квест-экскурсия будет более интересна с точки зрения информативной составляющей и может стать уникальным языковым и культурным опытом для обучающихся, так как вероятность, того, что они все бывали в одном музее при посещении определённой экспозиции с заданной тематикой экскурсии мала, в отличие от обзорной экскурсионной программы по городу, которая может показаться недостаточно интересной и не иметь высокого мотивационного уровня.

В учебнике «English» за 8 класс в первом юните «My country at a glance» повторяется страноведческий аспект, затронутый в учебнике за 7 класс. Основная тематика текстов и заданий схожа с той, что предложена в предыдущем уровне учебника, главным отличием является сложность уровня сложности лексики, представленной авторами. Также обучающимся предлагается более сложный грамматический материал. Это даст возможность участникам квест-экскурсии лучше понимать материал и выполнить расширенный и усложнённый список лексико-грамматических заданий в игровом блоке квеста.

Отдельное внимание стоит обратить на занятия №8 и №9 «What is your hometown like?». Эти разделы направлены на развитие навыков монологического и диалогического высказывания, которые можно отработать в заданиях квеста, используя информацию полученную в

экскурсионном блоке. Так повышается уровень замотивированности учащихся при прослушивании историко-краеведческих фактов. Это позволит не только закрепить, но и расширить лексику представленную в учебнике по заданной теме. Изучив эти два раздела учебника, мы можем предположить, что можно было бы заменить отведённое на их изучение время, в рамках стандартных школьных занятий, на проведение квест-экскурсии, так как её классическая структура соответствует материалу юнита, а задания этих разделов можно отразить в игровом блоке. Результатом квест станет проект по схеме, предложенной авторами учебника, в последнем контрольном занятии раздела [14].

Можно проследить явную связь между проанализированными темами в учебниках серии «English» за 7 и 8 классы, поэтому ученики старшего звена могут принимать участие в создании и проведении квест-экскурсии для младших учеников. Это обеспечит преемственность метода квест-экскурсии при изучении английского языка, обеспечит системный подход при освоении социокультурной компетенции. Таким образом, возможно обеспечить более успешное овладение коммуникативной и социокультурной компетенции, через возможность получения личного культурного опыта на английском языке, применив свои знания в речевой практике.

Стоит отметить, что потенциально, для проведения квест-экскурсии подходит раздел №3 в учебнике «English» за 8 класс «Do you like travelling». Ученикам предлагается рассказать о туристических местах, которые они посетили, а также узнать о некоторых достопримечательностях. Данному обмену культурным опытом, поспособствует предварительное проведение квест-экскурсии на базе предыдущих разделов. Это поспособствует развитию социокультурной компетенции, предполагающей наличие личного культурного опыта, имеющего языковой аспект. Можно использовать полученную от квест-экскурсии информацию для организации дискуссии на тему «the best travelling destination», предложенную авторами учебника. Фото и видео материалы, полученные в результате проведения квест-экскурсии

можно использовать для проектной работы в качестве контроля полученных знаний по теме [14].

В учебнике «Forward» за 8 класс мы также видим юнит, темой которого является родной край: «No place like home». Он насыщеннее аудио материала нежели предыдущий учебник, но не ориентирован на диалогическую речь, больше на монологическое высказывание.

Для данного раздела можно взять экскурсию на английском языке по одной из улиц города, она дожить в концепцию заданий приведённых в рабочей тетради, которая идёт в комплекте с учебником. Одной из тем раздела является обсуждение особенностей родного города, но для этого не даётся достаточных примеров для обучающихся, квест мог бы компенсировать это, примером являлась бы речь экскурсовода и модели высказываний, составленные учениками в рамках урока.

Задания данного раздела учебника подразумевают самостоятельный поиск учениками информации на иностранном языке (или перевод на английский) о родном городе. В рамках проведения квест-экскурсии возможно, что роль экскурсоводов выполняют обучающиеся используя свои текстовые заготовки, которые были разработаны и проверены педагогом, в качестве домашнего задания [5].

Рассматривая учебник «Forward» за 9 класс мы отметили раздел «Europe, Europe». Большая часть раздела посвящена информации о Европейском Союзе, о истории его возникновения, интересных фактах, но есть несколько заданий, которые нацеливают обучающихся на обсуждение нашей страны. Предполагается, что ученики рассмотрят особенности европейских стран и составят рассказ по аналогии, но мы думаем, что эффективно можно использовать предложенный аудио и печатный материал в виде викторины и составить схожий опрос как часть квест-экскурсии.

В теме представлена лексика, которая помогла бы помочь обучающимся во время участия в квесте, но её нельзя считать оптимальной базой для организации квест-экскурсии в рамках образовательного процесса.

Но при возможности можно провести квест в качестве дополнительного внеклассного мероприятия, для углубленного изучения иностранного языка [6].

В учебнике «English» за 9 класс нашему вниманию предлагается юнит №3 «My country in the world». В нём повествуется об уникальности России, о важных культурных особенностях. Отдельно отметим раздел «What people make your country famous?». На основе этого параграфа можно провести тематическую квест-экскурсию, которая посвящена известным историческим людям, принявшим участие в жизни города. На данном этапе обучения, участники уже владеют достаточным объёмом лексики и грамматических навыков, которые смогут практиковать в процессе квеста [15].

Подводя итог проанализированной информации, представленной выше, мы можем сделать вывод, что квест-экскурсия отлично ложиться в концепт развития социокультурной компетенции по средствам использования учебников, приведённых в начале раздела. Материал, изложенный в учебниках, может являться актуальной и полезной базой при выборе тематики квест-экскурсии и составлении заданий на основе лексико-грамматического материала используемых юнитов. Рассмотрев темы представленные авторами учебников и предполагаемый ими уровень владения английским языком, мы пришли к выводу, что оптимальными участниками квест-экскурсии станут ученики 8 классов.

На данном этапе они уже владеют необходимыми лексико-грамматическими навыками, которые упростят процесс понимания экскурсионного блока и позволят разработать более широкий спектр заданий внутри квеста. Также отметим, что тематика юнитов в рассмотренных учебниках за 8 класс наиболее подходящая для проведения квест-экскурсии, так как рассчитана осуществление коммуникации на тему родного города. Квест не только дополнит разделы учебника недостающими материалами, но и станет способом вторичного закрепления и контроля знаний по теме.

В следующем разделе этой главы мы представим разработку квест-экскурсии, которая основывается на теоретической базе первой главы и практического материала этого параграфа.

2.2. Разработка программы квест-экскурсии на английском языке

В предыдущих разделах первой главы мы представили полную теоретическую информацию от квест-экскурсии как о методе развития социокультурной компетенции. В первом разделе второй практической главы мы проанализировали учебники английского языка разных изданий, соответствующих ФГОС и пришли к выводу, что оптимальной группой участников квеста на иностранном языке будут обучающиеся восьмых классов. Это связано с тем, что на данном этапе ученики уже владеют достаточным для понимания экскурсионного блока лексико-грамматическим материалом, а также основой для квеста может стать одна из тем представленных в учебниках, которая напрямую или косвенно направлена на развитие социокультурной компетенции, затрагивая страноведческий аспект изучения английского языка.

Местом проведения экскурсии был выбран ЦПКиО им. В.Г. Белинского. Объект показа был выбран так как, учащиеся 8 классов уже знакомы с ним и предположительно неоднократно там бывали, следовательно, смогут там самостоятельно ориентироваться при выполнении заданий квеста. Ещё одной важной причиной выбора объекта стало его место в культурной истории города, его изучении раскроет важные элементы из жизни Пензы. Территория парка и разнообразие тематик предполагаемого материала, которые можно использовать в экскурсионном блоке и при составлении заданий.

Нами было решено проводить экскурсионные блоки в течении квеста. Это обеспечит постоянную смену деятельности участников. Общая

продолжительность квест-экскурсии должна составить 45-55 минут. Все обучающиеся будут поделены на две равные команды, за которыми будут закреплены экскурсоводы, они же аниматоры на точках (часть перемещений по парку осуществляется участниками самостоятельно без контроля экскурсовода).

С учётом методических указаний, ниже представлен индивидуальный текст экскурсовода на английском языке в сопровождении пояснительных комментариев по проведению и описание заданий на точке, соответствующих данному блоку.

Блок 1

«Hello children, my name is Anna and I will be your tour guide for today. I'll tell you about the amazing history of our Central Park of Culture and Recreation named after V.G Belinsky. Everything that you will learn during the excursion, will be necessary in the quest.

Your victory in the quest will depend on the information about the history of the park.

At the beginning I will conduct the excursion on the territory of the Central Park of Culture and Recreation named after V.G Belinsky. After that I am going to tell you about the quest. So, let's go!

В рамках этого блока ученикам предлагают проверить их общие знания о парке, отвечая на вопросы. Ниже представлена речь аниматора и задание:

Children, you can see the letters on the ground. I will ask you questions about the park. You must lay out the answer to the question of these letters. Are you ready?

Им будут предложены карточки с английскими буквами, из которых и нужно поочерёдно выкладывать слова.

1) Именем кого назван Парк? (Белинский) Who was the Park named? (Belinsky)

2) *Кем он был? (писатель/ критик) Who was he? (writer/ critic)*

3) *Это расположено на тропе здоровья, их два. (источники) It is located on the Tropa Zdorovia, there are two of them. (springs)*

4) *Первое название этого здания – Народная обсерватория. The first name of the building is the People's Observatory. (planetarium)*

5) *В какую игру играли в бывшем здании Летнего театра? Подсказка, это игра для самых умных. (шахматы) What game was played in the former building of Letny Teatr? It is a game for the smartest. (chess)*

Для выполнения данного задания ученикам даётся возможность использовать сотовые устройства с выходом в интернет. В процессе поиска ответов на заданные вопросы, они смогут найти дополнительную информацию о парке. Процесс участия станет более интерактивным и интересным для обучающихся по причине популяризации использования личных сотовых устройств в образовательном процессе.

Блок 2

The park was founded in 1821. The first name was a public park. Alexander I ordered to establish it.

Fedor Petrovich Lubyansky was the head of this order. He was the governor of Penza at those years.

In 1820 Ernst Magzig arrived from Germany. He studied at Penza breech School (казённое училище).

There was a lie that Alexander I wanted to make the city more beautiful. People said that the main purpose of building the park was a desire to hide the emperor's gold. Penza was the perfect place for the gold. People did not want to live in Penza. The first citizens were prisoners. Gold could not be found by chance, because the park was under protection.

Later, in 1836 Ernst Magzig got an important award for his work.

In 1821 Governor Lubyansky ordered Magzig "to find a place where the public garden could be arranged." The area of Penza was investigated. The suburb was chosen. The territory was administered far from the center. Lubyansky

ordered to clear the forest for construction. He was ordered to make the small benches, and necessary buildings.

The territory was made better by 149 people. The peasant Gavrila Lepikin made 10 lights for the garden, a carpenter Aleksei Grigoriev made benches and umbrellas. The money was given by the governor. The first official name of the park was "Verhneye Gulyanie".

Для лучшего понимания речи экскурсовода и грамотного выполнения последующего задания участникам выдаются памятки со словами и выражениями, с которыми у них могут возникнуть сложности. Содержание образца памятки представлено ниже:

- *to establish* – *учреждать, заложить, основать*
- *governor* - *губернатор*
- *Penza breech School* – *Пензенское казённое училище*
- *an award* - *награда*
- *to arrange* – *договариваться, устраивать, организовывать*
- *to investigate* – *исследовать, расследовать, изучать*

Заданием к данному блоку является восстановление письма, в котором в краткой форме повествуется история парка. В тексте пропущены слова, которые также даны, необходимо заполнить пропуски, поставив глаголы в правильную форму, если необходимо. Задание представлено ниже.

*My dear friends, I know a secret, a mysterious legend about the park "Verhneye Gulyanie". The main **purpose** of building the park was a desire to **hide** the emperor's gold. Penza was the perfect **place** for the gold. People did not want to live in Penza. The first citizens **were prisoners**. Gold could not be found by chance, because the park was under protection. That is why Alexander I **ordered** to establish it.*

*149 people made the territory better. Lubyansky was the **governor**, he gave a lot of money for lights for the garden, benches and umbrellas.*

But I am sure, that there was a imperial treasure! I hope, you can find it...

Слова, выделенные жирным шрифтом, будут пропущены и даны отдельно.

Блок 3

We are on the territory of "Verhneye Gulyanie". "Nizhneye Gulyanie" was on the territory of the old library named M.Y. Lermontov.

The Letny Teatr was built in 1875. The performances started in 1897. During the summer holidays, V.E. Meyerhold played in the plays. He was a student of Moscow University.

In the park there were such poets, writers, scientists, public figures and statesmen as: VA Zhukovsky, PI Sumarokov, VV Mayakovsky, VV Kamensky, AN Budyscha, II Lazhechnikov, MY Lermontov, MN Zagoskin, VG Belinsky, Denis Davydov, ME Saltykov-Shchedrin, AG Malyshkin, NI Zamoyski, FI Buslaev, II Sprygin, VA Magnitsky, MG Popov, EP Korovin, VV Popov, N. Lobachevsky, IN Ulyanov, VO Klyuchevsky, KA Savitsky, NN Burdenko and many others.

В данном блоке квест-экскурсии участники узнают об известных творческих людях, которые бывали в этом парке. Поэтому обучающимся предлагается прочесть стихотворение одного из известных гостей этого парка, М.Ю. Лермонтова «Парус», на английском языке. Ученики получают раздаточные материалы с текстом стихотворения. Затем они разбиваются на 3 группы внутри команды, и каждая из них отчитывает один из трёх абзацев стихотворения. Предварительно участники прослушивают аудио запись с профессиональным чтением этого произведения на английском языке. Текст стихотворения представлен ниже.

The Sail

A lone white sail shows for an instant

Where gleams the sea, an azure streak.

What left it in its homeland distant?

In alien parts what does it seek?

*The billow play, the mast bends creaking,
The wind, impatient, moans and sighs...
It is not joy that it is seeking,
Nor is it happiness it flies.*

*The blue wave dance, they dance and tremble,
The sun's bright ray caress the seas.
And yet for storm it begs, the rebel,
As if in storm lurked calm and peace!*

Блок 4

The important question is “Why was the name of Belinsky given to the park?”

In 1911, the City Council organized a special commission to celebrate the 100th anniversary of the V.G. Belinsky. It offered to give the name of V.G. Belinsky to the city park and built a monument to the great countryman. The entrance of the park was decorated with gates. On May 10, 1911 Penza City Duma approved the new name of the park. The park was named after V.G. Belinsky. It has become popular.

In 1912 there was the new Letny Teatr.

On your left you can see the place where Letny Teatr was, and in this building there was the city chess club.

In May 23, 1927 it was ordered to open the People's Observatory. The observatory was opened in June 24, 1928 at 11:00. You can see The Planetarium in front of you.

The first equipment of The Planetarium was bought in 1954.

В рассказе экскурсовода по ходу экскурсии встречается большое количество предложений в пассивном залоге, именно поэтому одним из заданий квест-экскурсии является работа с данным грамматическим аспектом. Задание представлено в конце данного экскурсионного блока.

1) The park _____ in 1821. (found)

- 2) The area of Penza _____. (investigate)
- 3) The territory of the park _____better ____ 149 people. (make)
- 4) The Letny Teatr _____ in 1875. (build)
- 5) “Why the name of Belinsky to the park?” (give)
- 6) The entrance of the park _____ with gates . (decorate)
- 7) The park _____V.G. Belinsky. (name after)

Блок 5

The park worked during World War II. The park informed the citizens about the events at the front, and conducted classes for young children. The park was visited by recovering soldiers and officers.

In winter 1952, the park rental base skates and skis for children was opened.

In November 1955 Penza City Council decided to improve the park further. They started the building of Zeleny Teatr.

"Russian swing" was the first attraction, "The room of laughter" was opened in 1958. Boris Diomidovich Pecorino was the director. The historical form of “Russian swing” was changed. “The room of laughter” did not change. It is a popular attraction.

Now, I invite you to visit this place. Come in, do not hesitate! You have chance to laugh with your classmates and return to childhood.

I hope everyone could smile. And we continue our acquaintance with the history of the park.

На этапе проведения экскурсии рядом с аттракционом «Комната смеха» участникам предлагается перевести ряд английских шуток на русский. На группу выдаётся словарь, и назначается ответственный за работу с ним. Участники также получают листки с шутками и полями, куда могут записать перевод. Пример шуток вы можете видеть ниже:

«I always learn from the mistake of others who take my advice.»

«What’s the definition of a pessimist? A pessimist is a well-informed optimist.»

Блок 6

In 1958 the park was declared the winner of the All-Russian review of the work of cultural and educational institutions. In 1960, The Summer Cinema "Mir" was opened. There were 400 seats. Zeleny Teatr was opened in 1961,. Three new rides were installed, "Detskie Kacheli" (1960), "Loshadki" (1963); " Shooting range", "Zal Dobryh Vstrech," "Chess Club", "Reading Club" were built and are opened for visitors. The building of the chess club is still working, it is not far from the Pedagogical Institute. On your right you can see a shooting range If you want, you can shoot after the quest.

In 1970-1979 the town gave additional territory for the construction of buildings, attractions, alleys, flower gardens, recreation areas. After the reconstruction of the economy, the park area was 220 hectares.

The reconstruction of new 13 rides was held.

More than 1,000 different events were held in the year in the park.

22 slot machines were bought.

All footpaths were repaired

Six times the park was the winner of the All-Russian review parks competition.

11 new attractions were installed. The dance hall for 1000 people was built.

The alley of 10.6 km long was built. Now we are going along this road leading to two springs. We are going to the upper spring.

And I think it's time to rest. I invite you to play "Sports auction." So, you call sports, and the player who names the last is the winner. Let's start ...

Блок 7

Modern attractions are "Lesnaya skazka", "Track", "Waltz", "Emelya", "Tornado", "Forsazh", "Astronaut", "Vertolyotiki", "Kosmos", "Polyot", "Samolyotiki", "Geroi Multfilmov ", " Kenguru ", " Swimming Boats ", " Interactive shooting gallery ", " Hip Hop ", " NLO ", " Krokodil ", " Skazka ", " Batut ".

The sculpture "Bears" is set in the central part of the park. The mini-sculptures "Storks", "Turtle", "Frog", are located close to the attractions.

В данной части квест-экскурсии участники получают ребус, который им необходимо разгадать для дальнейшего следования по маршруту. Ребус размещён в приложении 3.

Блок 15

And now we will talk about the modern life of the park.

Tropa Zdorovia was made for the family. There the forged "Tree of Love", on which the couple could hang the "lock of own happiness"; keys could be drowned into the "wells".

And now I will choose two captains, of the teams ...

Captains, come to me and take the envelopes. Inside the envelope is a key that will help you to find your next waypoint. When the team passes the tests, it will be able to find the treasure of Alexander I. Good luck!»

Финальным испытанием для участников становятся вопросы по тематике квеста, за ответы на которые они получают части кодовой фразы, собрав и произнеся которую они смогут закончить квест и найти спрятанные «сокровища Александра I».

Кодовая фраза – «A friend in need is a friend indeed.»

Участникам предлагается самостоятельно догадаться о её смысле, если у них не выйдет, то им поможет экскурсовод.

Ниже представлено итоговое задание:

Your task is to answer my questions as quickly as possible. I will not take into account your answer, if it is not true.

- 1) *Кто был основателем парка? Who was the founder of the park?*
- 2) *Кто приказал основать парк? Who ordered to establish the park?*
- 3) *В каком году был основан парк? When was the park founded?*
- 4) *Какой аттракцион был первым? What was the first attraction?*
- 5) *Куда пары вешают замки счастья? Where do couples hang locks of happiness?*
- 6) *Почему парк был назван именем В.Г. Белинского? Why was the park named after V.G. Belinsky?*

7) *Какие скульптуры украшают парк? What are the sculptures in the park?*

8) *Как раньше называлось место, где сейчас расположен парк? What was the name of the place where the park was founded?*

Результатом квест-экскурсии становится последняя станция, но которой участники находят «сокровища Александра I», в качестве которых может выступать сувенирная продукция, поощрительные призы [47].

В рамках разработанной квест-экскурсии участники смогут развить коммуникативную и социокультурную компетенции, путём общения на английском языке внутри своих команд для решения общих задач основанных на историко-культурной информацией на иностранном языке, связанной с родным краем.

Задания квеста позволяют отработать следующие навыки: чтения, фонетически грамотного произношения, перевода, устной монологической и диалогической речи, работы со словарём, письма. Также в рамках квест-экскурсии обучающиеся смогут улучшить и закрепить свои знания грамматического материала.

Результатом второй главы, является разработанная программа проведения квест-экскурсии. (Технологическая карта и маршрут квеста представлены в приложениях 1,2) Такая методическая разработка обеспечит доступное, наглядное, а главное интересное преподнесение материала по теме «My city». Ученики будут с большим интересом и мотивацией воспринимать краеведческую информацию на английском, зная, что она необходима им для решения совместных задач и достижения цели. Ученики не просто получают новый лексико-грамматический материал, но и сразу отрабатывают его на практике, что, безусловно, делает процесс обучения более эффективным. Такое мероприятия развивает навыки работы в команде, делает акцент на развитие коммуникативных навыков, так как, общение на английском языке будет единственным способом работать продуктивно. Квест-экскурсия на иностранном языке способствует развитию

социокультурной компетенции, так как делает краеведческий материал более практико-ориентированным, поскольку учащиеся знают о его необходимости для решения заданий. Квест-экскурсия формирует у участников навык ведения диалога на тему родного края на английском языке на основе личного жизненного опыта. Это даст обучающимся возможность цельного формирования социокультурной компетенции в дальнейшем.

Заключение

В нашей работе мы подробно рассмотрели социокультурную компетенцию, её структуру, характеристику, этапы формирования и развития. Проведя исследование можно сделать вывод, что формирование данной компетенции играет одну из важнейших ролей при изучении иностранного языка. Только личности со сформированной и развитой социокультурной компетенции способны правильно применять коммуникативные навыки и знания о культуре и национальных особенностях страны изучаемого языка.

Формирование и развитие социокультурной компетенции происходит планомерно на протяжении всего периода обучения английскому языку. Эта компетенция основывается на краеведческой информации о стране, которая со временем преобразуется в знания обучаемых. В нашей работе мы выяснили, что этого не достаточно. В современном мире получение информации отходит на второй план, поскольку у большинства есть доступы к неограниченным информационным интернет ресурсам. Поэтому важно научить анализировать и систематизировать информацию, а главное сформировать навыки по её грамотному использованию. В свою очередь, все знания должны быть пропущены через личный опыт учеников, а фильтром выступает социокультурная компетенция. В нашей работе мы подробно описали, что именно социокультурная компетенция отвечает за понимание и правильную реакцию на социальный аспект обсуждаемых проблем в процессе коммуникации. Личность с недостаточно развитой компетенцией не сможет достойно презентовать нашу страну в современном межкультурном пространстве.

Именно поэтому объектом нашей работы стал процесс развития социокультурной компетенции. Первый раздел теоретической главы мы полностью посветили изучению данного аспекта. И по её результатам пришли к выводу, что для успешного формирования и развития

компетенции, ученики должны обладать личным жизненным опытом по использованию историко-краеведческой информации на иностранном языке на практике. По этой причине, целью нашей работы стало рассмотрение квест-экскурсии как метода развития социокультурной компетенции.

Для этого мы подробно изучили квест, его виды, особенности организации и возможности его использования на разных этапах развития рассматриваемой компетенции во втором и третьем разделах первой теоретической главы. По их результатам мы пришли к заключению, что квест-экскурсия позволит эффективно развивать социокультурную компетенцию, и применима на разных этапах развития. По результатам первой главы мы сделали вывод, что квест-экскурсия подходит для развития социокультурной компетенции через преподнесение историко-краеведческой информации в игровой форме и форме экскурсии, отработки необходимых грамматических и лексических навыков, а главное, основой данного процесса является коммуникация, навыки владения которой сейчас являются приоритетными в изучении.

Для достижения поставленной цели одной из ряда задач являлась разработка квест-экскурсии на английском языке. Это и стало главной целью второй, практической главы. Для грамотного составления программы квеста, в первом разделе практической главы мы изучили содержание некоторых учебников английского и пришли к выводу, что определённые разделы являются отличной базой для блоков квест-экскурсии. Также мы выяснили, что оптимальной возрастной группой для участия в квесте являются ученики восьмых классов.

Опираясь на теоретический материал, изложенный в первой главе и анализ методического обеспечения, представленный во второй, мы разработали квест-экскурсию на английском языке для учеников восьмых классов по ЦПКиО им. В.Г. Белинского. Разработанная квест-экскурсия на иностранном языке способствует развитию социокультурной компетенции, так как делает краеведческий материал более практико-ориентированным,

поскольку учащиеся знают о его необходимости для решения заданий. Квест-экскурсия формирует у участников навык ведения диалога на тему родного края на английском языке на основе личного жизненного опыта.

Таким образом, по результату выполнения задач, изложенных в ведении, мы смогли достичь цель нашей работы, а именно рассмотреть квест-экскурсию как метод развития социокультурной компетенции. Мы доказали, что на примере разработанного нами квеста данный метод может эффективно применяться на разных этапах развития социокультурной и коммуникативной компетенции. Подводя итог вышеизложенному, мы рекомендуем внедрить данный метод в стандартные программы обучения английскому языку.

Список источников и литературы

1. Альмухаметов Р.В., Давлетбаева Р.Г., Давлетшина М.С., Тагирова С.А., Вырыпаева Л.М. Формирование лингвокультурологической компетенции учащихся– Уфа: Изд-во БГПУ, 2013. – 373с.
2. Безрукова В. С. Педагогика: учебное пособие– Ростов н/Д.: Феникс, 2013. – 402 с.
3. Вербицкая М.В., Эббс Б., Уорелл Э., Уорд Э. Forward 6 класс– М.: Просвещение, 2014. – 208 с.
4. Вербицкая М.В., Эббс Б., Уорелл Э., Уорд Э. Forward 7 класс– М.: Просвещение, 2014. – 216 с.
5. Вербицкая М.В., Эббс Б., Уорелл Э., Уорд Э. Forward 8 класс– М.: Просвещение, 2014. – 218 с.
6. Вербицкая М.В., Эббс Б., Уорелл Э., Уорд Э. Forward 9 класс– М.: Просвещение, 2014. – 221 с.
7. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам – М.: Академия, 2015. - 359с.
8. Гезел А. Педология раннего возраста – СПб.: КАРО, 2013 – 340 с.
9. Елизарова, Г.В. Культура и обучение иностранным языкам – СПб.: КАРО, 2015. - 352 с.
10. Закирова, А.Ф. Концептуальные основания педагогической герменевтики – М.: Философия, 2017 – 46с.
11. Зимняя, И.А. Ключевые компетенции — новая парадигма результата современного образования – М.: Эйдос, 2016 – 401с.
12. Кузовлев П.В., Перегудова Э.Ш, Стрельникова О.В., Дуванова О.В. English 6 класс – М.: Просвещение, 2015 – 192 с.
13. Кузовлев П.В., Перегудова Э.Ш, Стрельникова О.В., Дуванова О.В. English 7 класс – М.: Просвещение, 2015 – 192 с.
14. Кузовлев П.В., Перегудова Э.Ш, Стрельникова О.В., Дуванова О.В. English 8 класс – М.: Просвещение, 2015 – 192 с.

15. Кузовлев П.В., Перегудова Э.Ш, Стрельникова О.В., Дуванова О.В. English 9 класс – М.: Просвещение, 2015 – 192 с.
16. Леонтьев А.А. Принцип коммуникативности сегодня – СПб.: МИР, 2012 – 230 с.
17. Муллағалиева Л.К. Межкультурный диалог в условиях билингвизма – Нефтекамск: РИО НФ БГУ, 2016. – 148с.
18. Походзей Г. Руководство по совершенствованию английского языка, – М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2013 – 168 с.
19. Сафронова В.В. Коммуникативная компетенция: современные подходы к многоуровневому описанию в методических целях. Серия: О чем спорят в языковой педагогике – М.: Еврошкола, 2014 – 394 с.
20. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии – М.: Возрождение, 2017 – 361с.
21. Сысоев П.В. Язык и культура: в поисках нового направления в преподавании культуры страны изучаемого языка – М.:Феникс, 2013. – 411 с.
22. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам. Теория и практика – М.: Филоматис, 2014–354с.
23. Яковлева Т.А. Краеведение как средство формирования социокультурной компетенции – М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2014 – 208 с.
24. Ek van J. Threshold Level – Strasbourg: Council of Europe Press , 2013 – 362 с.
25. Красильникова Е.В. Сборник статей [электронный ресурс] URL: <http://avkrasn.ru>
26. Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов [электронный ресурс] URL: <http://www.jurnal.org>
27. Интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://classinform.ru> (дата обращения 02.04.2018)

28. Интернет журнал «Педагогика исследователя» [электронный ресурс] URL: <http://si-sv.com/> (дата обращения 19.01.2018)
29. Информационный интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://masterfuns.com> (дата обращения 20.04.2018)
30. Информационный интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://s-narodom.ru> (дата обращения 13.03.2018)
31. Информационный интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://spisok-literaturi.ru> (дата обращения 13.03.2018)
32. Информационно-образовательный портал [электронный ресурс] URL: <http://www.vevivi.ru> (дата обращения 13.03.2018)
33. Информационно-образовательный портал [электронный ресурс] URL: <http://uchebilka.ru> (дата обращения 18.03.2018)
34. Информационный портал [электронный ресурс] URL: <https://psyera.ru> (дата обращения 12.05.2018)
35. «Мир знаний», интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://mirznanii.com> (дата обращения 20.04.2018)
36. Образовательный интернет портал [электронный ресурс] URL: <https://azbyka.ru/pedagogika> (дата обращения 20.04.2018)
37. Образовательный портал [электронный ресурс] URL: <https://infourok.ru> (дата обращения 26.04.2018)
38. Педагогическая мастерская открытый урок, интернет портал [электронный ресурс] URL: <http://открытыйурок.рф> (дата обращения 10.02.2018)
39. Пермский государственный педагогический университет, официальный сайт [электронный ресурс] URL: <http://shvarts.pspu.ru> (дата обращения 11.04.2018)
40. Сборник методических рекомендаций [электронный ресурс] URL: <http://www.rlspace.com> (дата обращения 10.02.2018)

41. Свободная общедоступная мультязычная универсальная интернет-энциклопедия [электронный ресурс] URL: www.wikipedia.org (дата обращения 10.02.2018)
42. Социальная сеть работников образования [электронный ресурс] URL: www.nsportal.ru (дата обращения 11.04.2018)
43. Толковые словари и энциклопедии, интернет портал [электронный ресурс] URL: <https://www.psyoffice.ru> (дата обращения 21.03.2018)
44. Файловый архив [электронный ресурс] URL: <https://studfiles.net> (дата обращения 11.03.2018)
45. ФГОС Всероссийский портал [электронный ресурс] URL: <http://rosfgos.ru> (дата обращения 18.02.2018)
46. Фундаментальные исследования, научный журнал [электронный ресурс] URL: <https://fundamental-research.ru> (дата обращения 21.03.2018)
47. Центр современных методик преподавания, официальный сайт [электронный ресурс] URL: <http://www.dioo.ru> (дата обращения 21.03.2018)
48. ЦПКиО имени В.Г. Белинского, официальный сайт [электронный ресурс] URL: www.park-belinsky.ru (дата обращения 11.04.2018)

Приложение 1

Методическая разработка квест-игры

Таблица 1

Методическая разработка квест-игры

Маршрут	Остановка	Время	Наименование станции	Методические и организационные указания
Парк им. В.Г. Белинского	Здание планетария	40 минут	«Веселая викторина»	Детям задаются вопросы на тему «Парк им. В.Г. Белинского». После их ответов им вручается подсказка в виде ребуса для следующей станции.
	Аттракцион «Комната смеха»		«Письмо из прошлого»	Необходимо вставить в текст письма верные слова в нужной форме.
	Аттракцион «Емеля»		«Конкурс чтецов»	Чтение стихотворения на английском языке
	Аттракцион «Силовые качели»		«О парке в пассивном залоге»	Необходимо переделать предложения из активного залога в пассивный
	Тропа здоровья		«Ловкость рук»	Каждая команда проходит небольшую эстафету.
	Памятник им В.Г. Белинского		«Английский юмор»	Перевод английских шуток и их толкование
	Монумент «Медведи»		«Сокровище Александра I»	Дети должны разгадать загадку и найти клад, ответив на вопросы

Приложение 2

Схема маршрута квеста

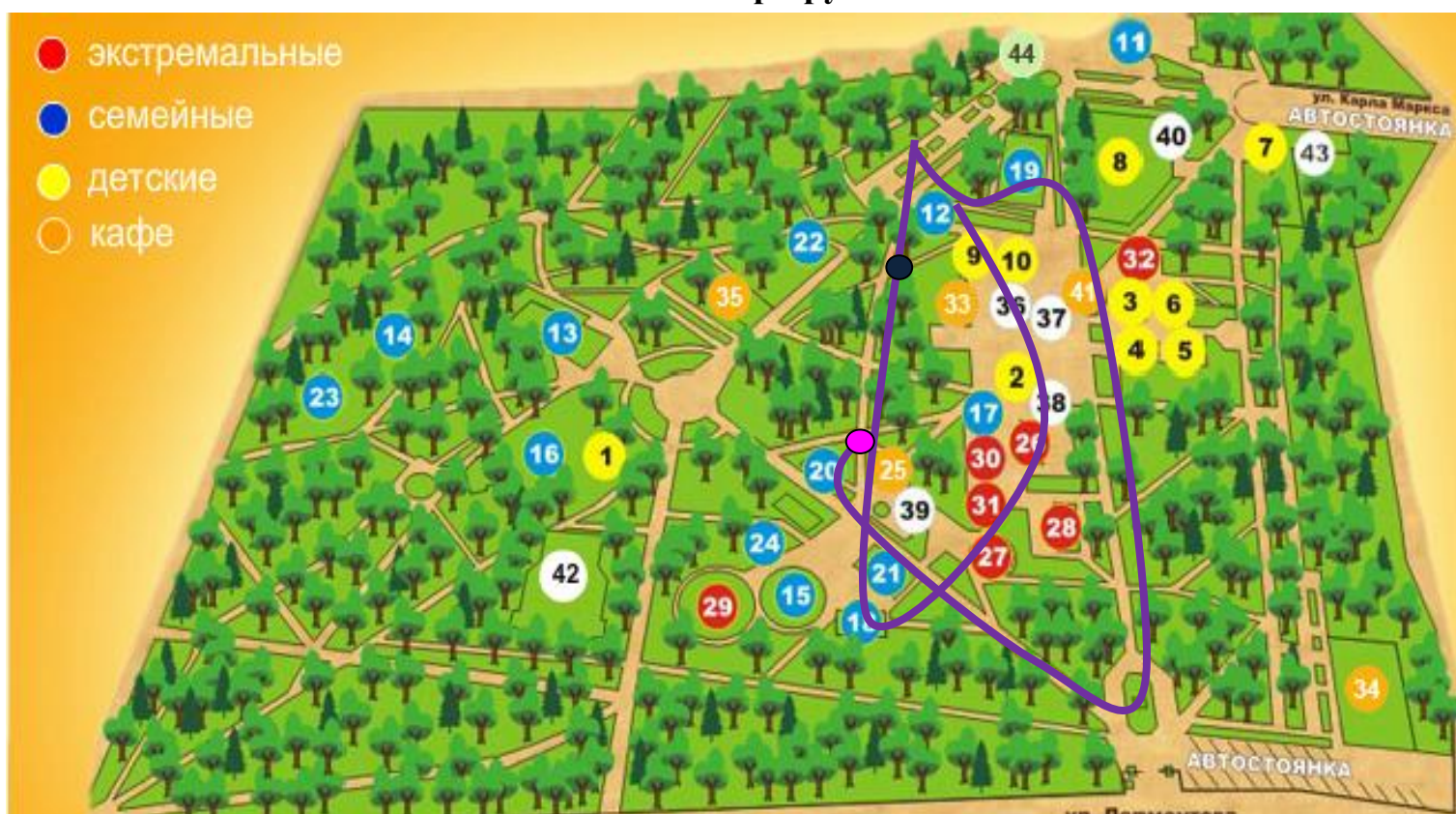


Рисунок 1 – Схема ЦПКиО им. В.Г. Белинского

- | | |
|------------------------------|-------------------------|
| 1- Батуты | 23- Карусель «Вихрь» |
| 2- Вертолёты | 24- Бассейн с лодочками |
| 3- Ж/Д Герои
мультфильмов | 25- Киоск «Нестле» |
| 4- Полёт | 26- Емеля |
| 5- Ракета | 27- Сюрприз |
| 6- Космос | 28- Торнадо |
| 7- Весёлая радуга | 29- Весёлые горки |
| 8- Солнечный мир | 30- Форсаж |
| 9- Юнга | 31- Астронавт |
| 10- Лошадки | 32- Батут «Кенгкру» |
| 11- Планетарий | 33- Кафе «Эстрада» |
| 12- Комната смеха | 34- Кафе «Времена года» |
| 13- Игровые автоматы | 35- «Кухня Востока» |
| 14- Волна | 36- Эстрада |
| 15- Орбита | 37- Касса |
| 16- Танцплощадка | 38- Касса |
| 17- Вальс | 39- Касса |
| 18- Силовые качели | 40- Касса |
| 19- Колесо обозрения | 41- Киоск «Нестле» |
| 20- Интерактивный тир | 42- Верхнее гулянье |
| 21- Авто-трек | 43- Администрация |
| 22- Тир | |
- - последняя точка маршрута; ● - первая точка маршрута;
 - перемещение — участников на маршруте

Приложение 3

Задание на точке маршрута

E+[What do you see,
when you look in the
mirror]+'''+''' 'a

Рисунок 2 - Ребус к слову «Емеля»