Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»,
филиал (МАУДО «ДПШ»)

Учебно-методическая разработка проекта: «Language Quest (Языковой квест)» (Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Английский язык для детей»)

Автор:
Чегодаева Дарья Сергеевна
педагог дополнительного образования

Челябинск 2026

Пояснительная записка

В современном мире владение иностранным языком — важный инструмент самореализации и познания мира. Для детей 10–13 лет изучение английского перестаёт быть просто «уроком в расписании»: это способ открыть новые истории, игры, фильмы и возможность общаться с ровесниками из других стран. Однако именно в этом возрасте у обучающихся нередко снижается мотивация: материал кажется сложным, а прогресс — незаметным; не хватает ощущения «я справляюсь и двигаюсь вперёд». Кроме того, традиционные формы работы не всегда позволяют системно отслеживать индивидуальный прогресс и сочетать языковую практику с активной, игровой деятельностью, к которой дети этого возраста особенно восприимчивы.

С целью повышения мотивации, усиления практической отработке языковых навыков и визуализации прогресса в рамках дополнительной общеобразовательной программы «Английский для детей» было принято решение разработать и внедрить проект «Language Quest (Языковой квест)». Его идея — превратить освоение английского в серию игровых миссий, где каждое задание даёт реальный языковой результат, а продвижение по уровням делает успех видимым и ощутимым. Такой формат помогает ребёнку не просто «выучить слова», а использовать язык как рабочий инструмент для решения понятных и интересных задач.

Паспорт проекта: «Language Quest (Языковой квест)»

1. **Общая информация**
   Название проекта: «Language Quest (Языковой квест)».
   Тип проекта: Образовательный, практико - ориентированный, с элементами геймификации.
   Система: Дополнительное образование.
   Программа: ДООП «Английский язык для детей».
   Руководитель проекта: ПДО Чегодаева Дарья Сергеевна**.**
2. **Цели и задачи проекта**
   Цель: повышение мотивации и эффективности освоения английского языка детьми 10–13 лет через систему игровых квестов, обеспечивающих регулярную языковую практику и наглядное отслеживание прогресса.
   Задачи:
   1. Разработать структуру квеста (уровни, миссии, критерии успеха).
   2. Создать набор заданий, направленных на развитие всех видов речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение, письмо) в рамках актуальных для возраста тем.
   3. Внедрить систему баллов и наград, стимулирующую регулярность и самостоятельность.

4. Обучить участников работе с инструментами фиксации прогресса (дневник достижений, чек листы, трекеры).

5. Провести анализ результатов и скорректировать содержание миссий для следующих циклов.

3. Целевая аудитория

- Обучающиеся 10–13 лет, занимающиеся по ДООП «Английский для детей».
- Педагоги, реализующие программу, и родители, поддерживающие самостоятельную работу ребёнка.

4. Ожидаемые результаты

1. Участники будут регулярно применять английский язык в игровых, но реалистичных ситуациях (запросы, инструкции, описания, мини диалоги).
2. У детей повысится мотивация за счёт видимого прогресса (уровни, баллы, награды) и ощущения «я могу».
3. Улучшатся показатели по лексике и грамматике в рамках заданных тем, а также навыки аудирования и говорения.
4. Дети освоят простые инструменты самоконтроля (дневник, чек лист, трекер) и станут более самостоятельными в учёбе.

5. Методы и формы работы

- Игровые задания в формате квеста (индивидуальные и командные миссии).
- Практико - ориентированные задачи (составление маршрутов, описаний, инструкций, мини проектов).
- Регулярные рефлексивные сессии (что получилось, что было сложно, что хочу улучшить).
- Индивидуальные консультации и разбор типичных ошибок.

6. Ресурсы

Материальные: раздаточные материалы, карточки, наклейки, небольшие призы; доступ к цифровым платформам (LMS, Google Forms, Canva, Quizlet).

Человеческие: педагог, методист, при необходимости — тьютор или волонтёр помощник.

Финансовые: бюджет на расходные материалы и призы.

7. Сроки реализации

***Начало проекта*:** 01.09.2025.

***Окончание проекта*:** 31.05.2026.

Этапы реализации:

1. Подготовительный этап (1 месяц): разработка структуры квеста, подбор и адаптация заданий, подготовка материалов и системы баллов.
2. Основной этап (7 месяцев): проведение миссий, регулярная фиксация прогресса, промежуточные награждения.
3. Завершающий этап (1 месяц): итоговые проекты, рефлексия, анализ результатов, корректировка программы.

8. Оценка эффективности

- Анализ заполненных чек листов и дневников достижений.
- Опрос участников и родителей (анкеты удовлетворённости, вопросы о мотивации и самостоятельности).
- Сравнительный анализ результатов входной и итоговой диагностики (лексика, грамматика, аудирование, говорение).
- Статистика участия: регулярность выполнения заданий, доля завершённых миссий.

9. **Проектный продукт**
- Комплект игровых миссий и заданий по уровням.
- Дневник достижений и трекер прогресса для обучающихся.
- Система баллов и наград.

Дорожная карта проекта: «Language Quest (Языковой квест)»

I. Введение

Проект «Language Quest» превращает изучение английского в увлекательное путешествие: каждый уровень — это новая миссия, а каждое задание — шаг вперёд. Такой подход решает сразу несколько задач:

Видимый прогресс. Ребёнок видит, как он продвигается по уровням, собирает баллы и получает награды. Это поддерживает мотивацию и снижает тревожность.

Регулярная практика. Миссии рассчитаны так, чтобы ребёнок использовал английский не только на занятии, но и в коротких домашних заданиях.

Баланс навыков. В каждой миссии есть задания на лексику, грамматику, аудирование и говорение, а также элементы письма.

Самостоятельность и рефлексия. Дневник достижений и чек-листы помогают ребёнку замечать свои успехи и планировать следующие шаги.

Социальное взаимодействие. Командные миссии и обсуждения развивают навыки сотрудничества и снижают страх ошибок.

Связь с реальной жизнью. Задания построены вокруг понятных детям ситуаций: маршрут по городу, описание любимого героя, инструкция к игре, отзыв о фильме.

Таким образом, «Language Quest» становится не просто серией упражнений, а полноценной образовательной средой, где язык — это инструмент для действий, а не абстрактный предмет.

II. Методология

Методы сбора данных и оценки:

1. *Входная и итоговая диагностика.* Короткие тесты (лексика и грамматика по темам, аудирование 2–3 минуты, мини-монолог 30–40 секунд).

2. *Чек-листы миссий.* Фиксируют, какие задания выполнены, какие вызвали трудности, какие требуют доработки.

3. *Дневник достижений.* Ребёнок отмечает выполненные миссии, новые слова, интересные фразы, свои ощущения.

4. Наблюдение педагога. Оценка активности, точности речи, готовности к взаимодействию, типичных ошибок.

5. Обратная связь от родителей. Краткие анкеты 1 раз в месяц: что ребёнок делает сам, что вызывает интерес, какие трудности заметны дома.

Вывод: Собранные данные позволяют адаптировать миссии под группу и индивидуальные потребности, сохраняя общий игровой формат.

III. Участники:

Группа обучающихся, участвовавшая в проекте «Language Quest (Языковой квест)» по ДООП «Английский язык для детей», состояла из 15 человек в возрасте от 10 до 13 лет.

Уровень английского — от A1 до B1 (с дифференциацией внутри миссий). Цель группы — сформировать устойчивую мотивацию к изучению английского, повысить уверенность в использовании языка и развить все виды речевой деятельности в игровых и проектных форматах.

IV. Результаты

1. Структура квеста и уровни. Проект включает 6 крупных уровней, каждый из которых соответствует одной тематической линии и содержит 4–6 миссий:

Уровень 1: «Знакомство и представление» (Who am I? My family, my hobbies).

Уровень 2: «Мой день и рутина» (Daily routine, time, frequency adverbs).

Уровень 3: «Город и маршруты» (Prepositions of place, directions, asking for help).

Уровень 4: «Еда и вкусы» (Food, likes/dislikes, ordering, menus).

Уровень 5: «Приключения и истории» (Past Simple, sequence words, retelling).

Уровень 6: «Мой проект» (Mini-presentation, poster, short video).

Краткая структура квеста «Language Quest»

Уровень 1. «Знакомство и представление» (Who am I? My family, my hobbies)

Цель уровня: научиться рассказывать о себе, семье и увлечениях простыми фразами; уверенно использовать Present Simple и базовые конструкции I have / I like.

Миссии:

Миссия 1.1 «Мой аватар». Создать профиль персонажа (имя, возраст, страна, 2–3 факта о себе). Формат: карточка с фото/рисунком и 4–5 предложений по шаблону: My name is… I'm… I have… I like…. Критерии: минимум 3 разных факта, корректное использование I have/I like, понятные иллюстрации.

Миссия 1.2 «Семейное дерево в 6 фразах». Нарисовать мини-схему семьи и подписать 6 коротких предложений: This is my mum. She works… He likes…. Критерии: 3 родственника + по 1 факту про каждого, правильное he/she.

Миссия 1.3 «Хобби-бинго». Собрать 6 фраз «I like…» или «I enjoy…» с разными увлечениями. В паре: угадать 3 хобби партнёра по подсказкам (He

likes something you do in the park. Is it cycling?). Критерии: разнообразие лексики, минимум 3 вопроса в диалоге.

Миссия 1.4 «Мини-интервью». Провести 3 коротких вопроса партнёру (What's your name? Where are you from? What do you like doing?) и записать ответы. Сделать аудиозапись на 30–40 секунд или видео-ответ. Критерии: все 3 вопроса, понятные ответы, естественная интонация.

Уровень 2. «Мой день и рутина» (Daily routine, time, frequency adverbs)

Цель уровня: научиться описывать распорядок дня; уверенно использовать Present Simple, наречия частоты (always, usually, sometimes), время (o'clock, half past).

Миссии:

Миссия 2.1 «День моего героя». Составить 6–8 предложений о распорядке дня персонажа. Использовать шаблон: He gets up at… He usually… Sometimes he…. Критерии: минимум 4 разных действия, 2 наречия частоты, указание времени в 3 предложениях.

Миссия 2.2 «Часы и рутина». Нарисовать циферблат и подписать 4 ключевых момента дня (I have breakfast at 8:00). В паре: задавать вопросы What time do you…? и отвечать. Критерии: корректное время, 4 разных бытовых действия.

Миссия 2.3 «Опрос группы: как мы живём». Провести мини-опрос у 3 одноклассников: What time do you get up? How often do you…?. Записать ответы в таблицу и сделать 2 вывода: Most of us… Some of us…. Критерии: 3 собранных ответа, 2 корректных обобщения.

Миссия 2.4 «Мой идеальный день». Написать короткий текст (7–10 предложений) о своём идеальном дне. Включить 3 наречия частоты и 3 указания времени. Критерии: связность, минимум 5 разных действий, правильное использование лексики уровня.

Уровень 3. «Город и маршруты» (Prepositions of place, directions, asking for help)

Цель уровня: научиться спрашивать и давать указания; уверенно использовать предлоги места (in, on, at, next to, between) и фразы для запроса помощи (Can you tell me…? Where is…?).

Миссии:

Миссия 3.1 «Карта объединения/учреждения». Нарисовать мини-карту (6–8 объектов) и подписать по шаблону: The board is next to the window. The books are on the shelf. Критерии: минимум 6 подписей, 3 разных предлога.

Миссия 3.2 «Найди предмет». Спрятать предмет и составить 3–4 указания с предлогами и направлениями (Go to the door. Turn left. It's under the chair). В паре: один даёт инструкции, другой ищет. Критерии: понятные шаги, минимум 3 предлога, успешное нахождение предмета.

Миссия 3.3 «Маршрут до парка». Нарисовать путь из точки А в точку Б и написать 5–6 инструкций (Turn right at the shop. Go straight until the traffic lights). Критерии: логичный маршрут, минимум 4 фразы с направлениями, понятная визуализация.

Миссия 3.4 «Диалоги в городе». Разыграть 2 мини-диалога: «Как пройти к библиотеке?» и «Где находится кафе?». Использовать фразы Excuse me, can you tell me…? It's…. Критерии: оба диалога завершены, минимум по 3 реплики с каждой стороны, корректные фразы запроса и ответа.

Уровень 4. «Еда и вкусы» (Food, likes/dislikes, ordering, menus)

Цель уровня: говорить о еде и предпочтениях; уверенно использовать like/don't like, would like, some/any, а также лексику по теме «еда» и «меню».

Миссии:

Миссия 4.1 «Моё меню на день». Составить меню из 6 позиций (завтрак, обед, ужин + перекусы). Подписать: For breakfast I have… I'd like… I don't like…. Критерии: минимум по 2 позиции на каждый приём пищи, 3 фразы с like/don't like.

Миссия 4.2 «Опрос вкусов». Провести опрос у 3 одногруппников: Do you like…? What would you like for…?. Оформить результаты в виде простых выводов: Most people like… Nobody likes…. Критерии: 3 ответа, 2 обобщения, корректные вопросы.

Миссия 4.3 «Заказ в кафе». Разыграть диалог «заказ в кафе» (официант и гость). Использовать фразы: I'd like…, Can I have…, What would you recommend?. Критерии: минимум 6 реплик суммарно, корректное использование would like, понятная ситуация.

Миссия 4.4 «Рецепт для друга». Написать простой рецепт из 5–7 предложений: First… Then… You need…. Использовать 3 ингредиента и 3 действия. Критерии: последовательность шагов, минимум 3 единицы лексики по теме еды, понятность инструкции.

Уровень 5. «Приключения и истории» (Past Simple, sequence words, retelling)

Цель уровня: научиться рассказывать о событиях в прошлом; уверенно использовать Past Simple, слова последовательности (first, then, after that, finally) и короткие нарративы.

Миссии:

Миссия 5.1 «История в 6 шагах». Написать рассказ из 6–8 предложений в Past Simple по шаблону: First, I… Then… After that… Finally…. Использовать минимум 3 правильных и 1 неправильный глагол. Критерии: чёткая последовательность, корректные формы Past Simple.

Миссия 5.2 «Комикс-история». Нарисовать 4–6 кадров и подписать каждый 1–2 фразами в Past Simple. В паре: рассказать историю партнёра по его кадрам. Критерии: логичная последовательность событий, минимум 6 предложений, 2 слова последовательности.

Миссия 5.3 «Интервью о выходных». Задать 3 вопроса одногруппнику в Past Simple (What did you do last weekend? Did you go…?), записать ответы и сделать 2 вывода (Most people… Some people…). Критерии: 3 корректных вопроса, 3 полученных ответа, 2 обобщения.

Миссия 5.4 «Пересказ истории». Прослушать или прочитать короткий рассказ (100–150 слов) и пересказать его в 7–10 предложениях, используя

слова последовательности. Критерии: сохранение основной линии сюжета, минимум 4 глагола в Past Simple, 3 слова последовательности.

Уровень 6. «Мой проект» (Mini-presentation, poster, short video)

Цель уровня: продемонстрировать прогресс и умение использовать английский для презентации идей; уверенно сочетать письменную и устную речь, визуализацию и структурирование.

Миссии:

Миссия 6.1 «Выбор формата». Выбрать 1 формат: постер, короткое видео (30–60 сек) или мини-презентация (6–8 слайдов/карточек). Написать 3 пункта плана: Topic:… Main idea:… 3 key points:…. Критерии: понятный формат, чёткие пункты плана, реалистичные сроки.

Миссия 6.2 «Сбор материалов». Подготовить содержание: 8–10 ключевых фраз, 3–5 изображений/икон, список из 10–15 новых слов, которые хочется использовать. Критерии: соответствие теме, минимум 10 новых слов, визуальные элементы.

Миссия 6.3 «Черновой вариант». Сделать черновик проекта и получить 2 комментария от педагога или одногруппника. Внести правки по критериям: ясность, лексика, структура. Критерии: учтены минимум 2 замечания, улучшена читаемость/понятность.

Миссия 6.4 «Финальная презентация». Представить проект группе (1–2 минуты). Использовать структуру: First I'll talk about… Then… Finally…. Ответить на 2 вопроса аудитории. Критерии: соблюдение времени, чёткая структура, 2 ответа на вопросы, уверенная подача.

2. Элементы дневника достижений:

- Страница целей на уровень: «Что я хочу научиться делать?» (3–4 пункта).
- Чек-лист миссий: галочки, отметки «сделал сам / с подсказкой / нужно повторить».
- Словарь недели: 10–15 новых слов + примеры.
- Рефлексия: «Что было легко?», «Что было сложно?», «Что хочу улучшить?».
- Прогресс-трекер: шкала от 1 до 10 по каждому навыку (говорение, аудирование, чтение, письмо).
- Галерея успехов: фото/скриншоты проектов, цитаты педагога, стикеры.

3. Система баллов и наград

Баллы:

- Выполнение миссии: 5 баллов.
- Дополнительное задание (творческое/исследовательское): +3 балла.
- Самостоятельное исправление ошибки (с комментарием): +2 балла.
- Помощь товарищу (мини-объяснение на английском): +2 балла.
- Использование 3 новых слов в одном диалоге: +1 балл.
- Неделя без пропусков: +5 баллов.

Награды:

- 20–39 баллов: значок «Новичок-исследователь».

- 40–59 баллов: наклейка/стикер-набор.

- 60–79 баллов: именной сертификат + брелок.

- 80–99 баллов: выбор темы следующего уровня или право вести мини-обсуждение.

- 100+ баллов: книга/комикс на английском или доступ к цифровому ресурсу.

- Командные награды: если группа набирает 80% баллов от общего возможного, проводится «Праздник квеста» (мини-фестиваль проектов, чаепитие, фотозона).

4. Дополнительные примеры миссий (по уровням)- на выбор педагога:

Уровень 1, миссия «Мой аватар». Создать профиль героя (имя, возраст, семья, хобби) и представить его в 4–5 предложениях. Критерии: 3 факта о семье, 2 хобби, 1 любимое занятие.

Уровень 3, миссия «Маршрут по городу». Нарисовать мини-карту и написать 4 инструкции (Turn left at the park. Go straight to the cinema). В паре: один читает, другой следует по карте.

Уровень 5, миссия «Мини-история». Составить рассказ из 6–8 предложений в Past Simple по шаблону: First… Then… After that… Finally… Использовать 3 указанных слова.

Уровень 6, миссия «Мой проект». Выбрать формат (плакат, короткое видео, комикс) и рассказать о любимом герое, фильме или игре. Критерии: 8–10 предложений, 3 новых слова, 1 вопрос аудитории.

5. Оценка результатов обучающихся

- Обратная связь: еженедельные 5-минутные мини-беседы (что получилось, что нужно повторить).

- Контроль прогресса: раз в месяц — проверочное задание по навыкам (аудирование, монолог, мини-письмо).

- Анализ дневника: обсуждение успехов и трудностей, корректировка целей.

- Участие в «Празднике квеста»: публичное представление проекта.

- Статистика: доля завершённых миссий, динамика по шкале навыков, количество новых слов.

V. Примеры графиков прогресса

<u>График прогресса по неделям (пример №1)</u>

ФИО обучающегося: _____
Период: _____
Цели: _____

Дата	Миссия	Навыки (говорение/ аудирование/ чтение/ письмо)	Баллы	Оценка прогресса	Примечание
02.09	Аватар	Говорение	5	+1	Хорошо описал

		(4/5), лексика (4/5)			семью, нужно поработать над произношением
04.09	Мини-диалог	Аудирование (3/5), говорение (4/5)	5	=	Понимает простые вопросы, отвечает короткими фразами
09.09	Маршрут	Письмо (4/5), предлоги (5/5)	8	+2	Отлично использовал предлоги места
11.09	Словарь недели	Лексика (5/5)	3	+1	Выучил все слова, использовал в предложениях

Общие выводы по окончании месяца

- Улучшение говорения: ребёнок стал увереннее строить фразы и использовать новые слова.
- Рост аудирования: понимает простые инструкции и вопросы.
- Необходимы коррекции: произношение отдельных звуков, построение вопросов.

Рекомендации на следующий месяц

1. Добавлять 2–3 вопроса в каждый диалог.
2. Практиковать чтение вслух (короткие тексты 3–5 минут).
3. Вести словарь с примерами и картинками.

<u>График навыков (пример №2)</u>

Описание: по оси X — недели, по оси Y — уровень навыка от 1 до 10.

Подтемы:

- Говорение: способность строить фразы из 4–6 слов, отвечать на вопросы.
- Аудирование: понимание простых инструкций и диалогов.
- Лексика: количество новых слов, используемых в речи.
- Письмо: составление коротких текстов (3–5 предложений).

Примерные данные:

Неделя	Говорение	Аудирование	Лексика	Письмо
1	4	3	20	3
2	5	4	25	4
3	6	5	30	5
4	7	6	35	6
5	7	7	40	7
6	8	7	45	8
7	8	8	50	8
8	9	8	55	9

Графическое представление: линейные графики по каждому навыку позволяют быстро увидеть прогресс и зоны роста. Цветовые метки (зелёный — успех, жёлтый — нужно внимание, красный — требуется поддержка) делают визуализацию наглядной.

VI. Анализ

«Language Quest» объединяет педагога и обучающихся через понятные и мотивирующие правила игры:

- Среда для общения. Педагог оставляет комментарии в дневнике, задаёт вопросы, поощряет идеи. Ребёнок делится успехами и трудностями, что укрепляет доверие.

- Индивидуальный подход. Данные дневников и чек-листов помогают видеть сильные стороны и зоны роста каждого ребёнка и адаптировать задания.

- Общие цели. Группа движется по уровням, поддерживает друг друга, обсуждает проекты — это формирует командный дух.

- Рост ответственности. Ребёнок сам отмечает прогресс, ставит цели и видит результаты, что развивает самостоятельность.

- Вовлечение родителей. Ежемесячные краткие отчёты и рекомендации помогают родителям поддерживать ребёнка дома и отмечать его успехи.

Примеры целей и результатов:

До: «Хочу уметь рассказывать о себе на английском». После: «Сделал профиль аватара и рассказал о нём за 1 минуту, использовал 5 новых слов».

До: «Боюсь говорить, потому что делаю ошибки». После: «В паре с другом выполнил миссию „Маршрут“, понял, что главное — донести смысл, а ошибки можно исправить».

Регулярный разбор дневников, обсуждение успехов и трудностей создают поддерживающую атмосферу, где каждый ребёнок чувствует, что его прогресс важен.

В целом, «Language Quest» — это не просто набор заданий, а система, которая делает изучение английского видимым, понятным и увлекательным. Она помогает детям поверить в свои силы, увидеть свой прогресс и превратить английский из «сложного предмета» в полезный и интересный инструмент.