

Методическое руководство по проведению интерактивного занятия 7–8 класс



GOETHE
INSTITUT



Schulen:
Partner
der Zukunft



СОДЕРЖАНИЕ

ЗНАКОМСТВО С ФОРМАТОМ ИНТЕРАКТИВНОГО ЗАНЯТИЯ	3
В ЧЕМ ЗАКЛЮЧАЮТСЯ ОСОБЕННОСТИ ФОРМАТА?	3
НА ЧТО ВАЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ?	3
КАКОВА СТРУКТУРА ЗАНЯТИЯ?	4
СЮЖЕТ	4
СХЕМА ЗАНЯТИЯ	4
ЧТО ПОДГОТОВИТЬ?	5
АУДИТОРИЯ	5
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	5
МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ	5
СЦЕНАРИЙ ЗАНЯТИЯ	6
ЧЕК-ЛИСТ ПО РЕАЛИЗАЦИИ	14
ПОДГОТОВКА	14
В ДЕНЬ МЕРОПРИЯТИЯ	14
ПО ИТОГАМ МЕРОПРИЯТИЯ	14

Знакомство с форматом интерактивного занятия

Из этого методического руководства вы узнаете об особенностях содержания и проведения интерактивного занятия по немецкому языку для 7–8 классов.

В ЧЕМ ЗАКЛЮЧАЮТСЯ ОСОБЕННОСТИ ФОРМАТА?

Это интерактивное занятие в виде образовательного квеста. Такой формат урока создает уникальную среду для активного и глубокого освоения языка через игру и погружение в сюжет.

- В интерактивном занятии есть четко выстроенный сквозной сюжет, который направляет ход урока и удерживает внимание учеников на протяжении всего мероприятия. Благодаря этому учащиеся не просто выполняют упражнения, а становятся участниками увлекательно-го языкового приключения.
- В основе формата лежат игровые механики, которые стимулируют интерес, способствуют активному вовлечению в процесс и снижают психологический барьер, возникающий при использовании иностранного языка.
- Для упражнений тщательно подобран языковой материал, адекватный уровню учеников и их возрастным особенностям. Упражнения ориентированы на развитие не только навыков использования немецкого языка, но и командной работы, критического мышления, творческого подхода.
- В интерактивном формате основной акцент смещен с проверки академических знаний и соревновательности на поддержание мотивации и создание комфортной среды для коммуникации и самовыражения. Учащиеся получают возможность проявить свои творческие способности, воображение и логическое мышление. Также мы учитываем необходимость удовлетворения ведущих потребностей этого возраста – в общении и самореализации.

- Гибкая структура позволяет учителю адаптировать задания под разный уровень подготовки и скорость работы класса: можно взять более простые или сложные варианты, увеличить время на выполнение, добавить пояснения или организовать дополнительную поддержку учеников с особыми образовательными потребностями.

НА ЧТО ВАЖНО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ?

- Постарайтесь создать доверительную атмосферу, в которой ученики могут свободно выражать свои мысли, не опасаясь ошибок или критики.
- Четко следите за сквозным сюжетом и логикой его развития, чтобы сохранять вовлеченность и интерес учащихся на протяжении всего занятия.
- Гибко адаптируйте задания под возможности и потребности конкретного класса.
- Контролируйте время, чтобы успеть пройти все этапы квеста, сохранив при этом динамичность и заинтересованность. При необходимости сокращайте или увеличивайте время выполнения задания.
- При возможности дополняйте задания своими примерами и комментариями – это сделает занятие уникальным и даст ученикам возможность почувствовать близость к обсуждаемому материалу.
- Давайте ученикам обратную связь, стимулирующую самостоятельное осмысление и желание делиться новыми знаниями вне урока.

Цель: поддержать мотивацию к изучению немецкого языка через игровой формат и погружение в особенности языка.

По итогам занятия ученики получают:

- представление о том, что язык отражает культуру носителей и особенности их мировосприятия.
- заряд мотивации делиться фактами и примерами, узнанными на занятии, с друзьями и родителями.

Продолжительность: 2 урока по 40 (45) минут + перерыв 10 минут.

Количество участников: 15–20 человек.

Участники: ученики 7-го или 8-го класса, у которых первый иностранный язык – немецкий.

Организатор: учитель немецкого языка, для дополнительной модерации можно привлечь кого-то из коллег или ученика старших классов.

Какова структура занятия?

СЮЖЕТ:

Ученики попадают в лабораторию «оптики языка», где много лет проходили исследования того, как особенности языка влияют на восприятие мира, и находят ее заброшенной. Что же здесь произошло? Пытаясь получить ответ и привести в порядок лабораторию, школьники переходят из комнаты в комнату, выполняют языковые задания и восстанавливают поврежденные оптические приборы.

Постепенно подростки выясняют, что это не просто исследовательская лаборатория, а языковой генератор реальности. С помощью языка ученые хотели изменить мир. Для этого нужно было сделать все слова и выражения точными, однозначными, убрать оттенки смыслов и переносные значения. Эксперимент удался, ученым получилось смоделировать такой мир. Но стремление к точности уничтожило всю образность языка. Реальность стала скучной, однообразной, люди утратили способность писать

стихи, шутить. Коллапс вызвал массовый отказ от эксперимента, а лаборатория опустела, так как никто не хотел жить в таком бесцветном мире.

Ученики пытаются восстановить лабораторию и отключить языковой генератор реальности, а в финале попадают в последнюю комнату, где собирают из полученных цветных кусочков «витраж», так как язык – это не только про функциональность, но и про красоту, а разноцветные стекла помогают видеть мир в более радужных красках. На каждом из стеклышек витража ученики пишут важные для себя слова или фразы.

СХЕМА ЗАНЯТИЯ:

1 УРОК

Этап I. Введение • 6 мин

Этап II. Начало квеста • 34 мин

Кодовый замок (12 мин)

Лупа (12 мин)

Лазер (10 мин)

ПЕРЕМЕНА 10 МИН

2 УРОК

Фокусирующее задание • 5 мин

«Дотронься до...»

Этап III. Продолжение квеста • 17 мин

Микроскоп (6 мин)

Призма (11 мин)

Этап IV. Финальное задание.

Витраж • 8 мин

Тайна героя-помощника (5 мин)

Этап V. Заключение • 10 мин

Рефлексия (5 мин)

Подведение итогов и награждение (5 мин)

Что подготовить?



АУДИТОРИЯ

- Просторный класс, в котором могут свободно перемещаться около 20 человек.
- Столы (парты), составленные для работы 4-х групп и стол учителя.
- Общее пространство для сборки «витража» (стол или доска).
- Стулья на заявленное количество участников.
- Доска.



ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- Проектор достаточной яркости для работы при включённом общем освещении.
- Ноутбук с предустановленным программным обеспечением: Microsoft PowerPoint для демонстрации презентации.
- Экран.



МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ

1. Флипчарт или дополнительная доска (маркерная или меловая), мел или маркеры.
2. Игральные кубики (2 шт).
3. Ножницы.
4. Таймер.
5. Листы бумаги А4 и письменные принадлежности для работы команд.
6. «Цветные ключи» от комнат – простые геометрические фигуры (квадрат, ромб, треугольник, трапеция и т.п.) из цветного картона 5-ти цветов.
7. Прозрачный скотч.
8. Самоклеящиеся стикеры для рефлексии (белые или 4-х цветов).

Опционально: лупа, лазерная указка, микроскоп, призма.

Сценарий занятия

МАТЕРИАЛЫ

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПА ЗАНЯТИЯ

Этап I. Введение (6 мин)

Слайд 1



Откройте Слайд 1. Поприветствуйте учеников и сообщите, что сегодня урок пройдет в необычном формате. Попросите школьников представить: Herzlich willkommen in unserer Deutschstunde! Ihr seid neben einem Labor für Sprachoptik. Hier haben Wissenschaftler viele Jahre lang erforscht, wie die Sprache auf unsere Wahrnehmung der Welt wirkt. Aber der Kontakt zu den Forschern ist plötzlich abgebrochen. Ich schlage euch eine Quest vor. Ihr sollt herausfinden, was passiert ist.

Слайд 2



Перейдите к Слайду 2 и объясните ученикам правила квеста:

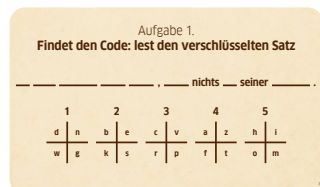
- Um sich im Labor bewegen zu können und Hinweise zu bekommen, müssen die Lernenden Aufgaben erfüllen.
- Nach jeder Aufgabe würfeln die Mannschaften, die diese Aufgabe erfolgreich gelöst haben. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl auf dem Würfel entscheidet, wohin die ganze Klasse weiter geht.
- Für jede erfüllte Aufgabe bekommen die Mannschaften einen „bunten Schlüssel“, mit dem sie den nächsten Raum „öffnen“ können (покажите подготовленные кусочки цветного картона).

Уточните, понятны ли ученикам правила квеста, и перейдите к первому заданию.

Этап II. Начало квеста (34 мин)

ЗАДАНИЕ 1. КОДОВЫЙ ЗАМОК. (12 МИН) AUFGABE 1. DAS CODE-SCHLOSS

Слайд 3



Файл 1. Кодовый замок

Листы и письменные принадлежности для работы команд

Сообщите ученикам: Das Labor ist ein geheimer Ort. Es ist unmöglich, einfach so reinzukommen. Um die Tür zu öffnen, muss man den Code herausfinden.

Перейдите к Слайду 3 и поясните **задание**: чтобы открыть замок, нужно **восстановить фразу**.

Um das Schloss zu öffnen, müsst ihr diesen Satz raten.

- Jede Mannschaft bekommt 2 Wörter, die sie entschlüsseln muss. Der Schlüssel zum Code ist auf der Folie zu sehen.
- Nachdem jede Mannschaft ihre zwei Wörter entschlüsselt hat, muss man alle Wörter in die richtige Reihenfolge bringen, damit ein Satz entsteht. Wenn der Satz fertig ist, sollen die Lernenden ihn übersetzen.

Выдайте командам карточки из Файла 1. Кодовый замок. Дайте на работу 8 мин.

Ключ для проверки:

1 команда: слова „Wer“, „Sprache“

2 команда: слова „fremde“, „kennt“

3 команда: слова „nicht“, „weiß“

4 команда: слова „von“, „eigenen“

Полная фраза: Wer fremde Sprachen nicht kennt, weiß nichts von seiner eigenen, «Кто не знает иностранных языков, тот не знает своего собственного».

При необходимости подскажите ученикам, как можно оптимизировать работу: распределиться в команде, чтобы расшифровывать оба слова сразу, и наоборот, делиться с другими командами расшифрованными буквами: Damit es schneller geht, könnt ihr die Arbeit teilen und einander helfen.

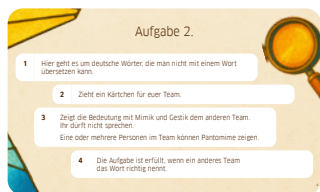
Когда ученики самостоятельно или с вашей помощью перевели фразу, спросите: Was bedeutet die Aussage? Wer ist der Autor? При необходимости поясните, что это высказывание принадлежит Иоганну Вольфгангу фон Гете, немецкому писателю и философу.

Когда задание выполнено, скажите ученикам: Wir sind jetzt im Labor drinnen. Was ist hier los? Die Forscher sind verschwunden, optische Geräte sind kaputt. Und der Grund ist nicht bekannt. Wir müssen das Labor sorgfältig Raum für Raum untersuchen und Geräte reparieren.

После броска игрального кубика предложите команде с большим количеством очков выбрать, в комнату какого цвета они двигаются дальше: Welche Mannschaft hat die höchste Punktzahl gewürfelt? Ihr dürft das nächste Zimmer wählen. Welche Farbe möchtet ihr wählen? После ответа выдайте им «ключи от комнаты» данного цвета и перейдите к следующему заданию.

ЗАДАНИЕ 2. ЛУПА (12 МИН) AUFGABE 2. EINE LUPE

Слайд 4



Файл 2. Лупа

Файл 3. Слова для Лупы

Опционально: лупа.

Сообщите ученикам: Im ersten Zimmer haben wir viele Lupen gefunden. Das ist ein sehr einfaches optisches Instrument. Die Linse in der Lupe kann Lichtstrahlen auf einen Punkt konzentrieren. Mit diesem Trick kann man Feuer machen. Wenn man durch die Lupe schaut, scheinen alle Gegenstände größer zu sein.

Перейдите к Слайду 4 и поясните **задание**: чтобы восстановить комнату с лупами, нужно **познакомиться с немецкими понятиями**, которые нельзя перевести на русский одним словом, ведь они, как лупа, собирают в себе смысл целой фразы: Um das Zimmer mit Lupen in Ordnung zu bringen, müssen wir deutsche Begriffe erklären, die man mit einem Wort nicht übersetzen kann. Wie eine Lupe, konzentrieren sie in einem Wort die Bedeutung von einem Satz. Раздайте командам по 1 списку слов с пояснениями из Файла 2. Лупа и дайте на прочтение и обсуждение 3 минуты.

Попросите представителей команд вытянуть по 1 бумажке (Файл 3. Слова для Лупы) и молча, **при помощи мимики и жестов, объяснить другим командам, что это за слово**. Пantomиму может показывать как один человек, так и несколько. Задание считается выполненным, когда кто-то из другой команды верно назвал загаданное слово: Zieht bitte ein Kärtchen mit einem Wort. Zeigt ohne Worte mit Mimik und Gestik die Bedeutung von diesem Wort. Die anderen Mannschaften sollen das Wort raten.

Когда все слова угаданы, сообщите ученикам:

Das Zimmer mit Lupen ist nun in Ordnung. Forscher haben hier lange gearbeitet, aber plötzlich haben sie alles stehen und liegen lassen und sind verschwunden. Wir müssen weiter gehen, um zu erfahren, was hier passiert ist.

После броска игрового кубика предложите команде с большим количеством очков выбрать, в комнату какого цвета они двигаются дальше.

Выслушав ответ, выдайте им «цветные ключи» указанного цвета и перейдите к следующему заданию.

ЗАДАНИЕ 3. ЛАЗЕР (10 МИН) AUFGABE 3. DER LASER

Слайд 5



Листы и письменные принадлежности для работы команд.

Опционально:
лазерная указка.

Сообщите ученикам: Im nächsten Zimmer wartet eine komplizierte Aufgabe auf uns. Wir werden einen Laser bauen. Ein Laser bündelt das Licht zu einem intensiven Strahl.

Перейдите к Слайду 5 и объясните задание: Eure Phantasie kann euch in dieser Aufgabe helfen. Erfindet zusammengesetzte Wörter, die im Deutschen etwas Wichtiges bedeuten könnten, zum Beispiel, der Freund eines Freundes – der Freundesfreund, ein Verein, in dem sich Liebhaber von Vanilleeis treffen – der Vanilleeisliebhaberverein usw.

Дайте на работу 5 минут, после чего ребята должны озвучить свои слова (без пояснений), а другие команды – угадать их значения: Ihr habt 5 Minuten Zeit, um eure Wörter zu erfinden. Lest eure Wörter vor, aber bitte erklärt nicht, was sie bedeuten. Die anderen Mannschaften sollen die Bedeutung verstehen und erklären.

После того, как все значения озвучены и приняты, сообщите ученикам: Ihr habt schon drei Aufgaben erfüllt. Dabei repariert ihr optische Geräte und lüftet Geheimnisse. Es stellte sich heraus, dass es kein einfaches Forschungslabor war. Die Wissenschaftler wollten einen „Sprachwirklichkeitsgenerator“ bauen, um mit Worten Ereignisse in der Welt zu beeinflussen. Darüber, was weiter passiert ist, erfahrt ihr nach der Pause. Dafür brauchen wir das nächste Zimmer zu betreten“.

Право бросать игральный кубик достается тем командам, представители которых угадывали значения слов первыми или были ближе всего к верному ответу. Если все команды отвечали достойно, такое право предоставляется всем. После броска игрального кубика команда с наибольшим количеством очков выбирает, в комнату какого цвета они двигаются дальше. Выслушав ответ, выдайте им «ключи от комнаты» данного цвета.

Перерыв (10 мин)

ФОКУСИРУЮЩЕЕ УПРАЖНЕНИЕ «ДОТРОНЬСЯ ДО...» (5 МИН)

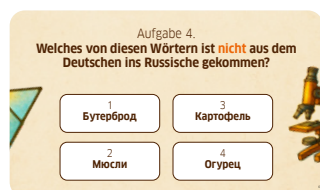
Сообщите школьникам: Schon bald erfahren wir das Geheimnis vom Sprachgenerator. Es kann alles Mögliche passieren. Ich schlage vor, unsere Aufmerksamkeit und Konzentration zu trainieren. Die Übung heißt „Berühre etwas...“.

Объясните ученикам правила: Ich werde verschiedene Merkmale nennen, zum Beispiel, groß, kalt, hart, hoch, und ihr sollt hier im Raum Gegenstände mit diesen Merkmalen finden und sie anfassen.

Называйте разные признаки (большой, холодный, твердый, высокий и т.п.) в зависимости от предметов в помещении. Если атмосфера в классе располагает, можно усложнить задания, произнося понятия, связанные с качествами человека: «Дотронься до... доброго, веселого, быстрого...» („Berühre eine gutherzige (lustige, schnelle) Person“) и т.п.

Этап III. Продолжение квеста (17 мин)

Слайды 6–15

**ЗАДАНИЕ 4. МИКРОСКОП (6 МИН) AUFGABE 4. DAS MIKROSKOP**

Скажите ученикам: Wir wollen herausfinden, was mit dem „Sprachwirklichkeitsgenerator“ passiert ist. In diesem Zimmer werden wir mit einem Mikroskop arbeiten. Dieses Mikroskop kann uns zeigen, aus welcher Sprache Wörter kommen.

Озвучьте ученикам следующее **задание, правила викторины:**

Опционально: микроскоп.

- Ich zeige eine Frage und lese sie von der Folie vor.
- Die Mannschaften haben 30 Sekunden, um eine richtige Antwort zu wählen. Danach soll jede Mannschaft so viele Hände hochheben, welche Nummer ihrer Meinung nach die richtige Antwort auf der Folie hat. Zum Beispiel, wenn die richtige Antwort unter der Nummer 4 auf der Folie steht, soll die Mannschaft vier Hände hochheben.
- Für jede richtige Antwort bekommen die Mannschaften je 1 Punkt. Nach dem Quiz wird entschieden, welche Mannschaft das nächste Zimmer wählen wird. Dabei darf jede Mannschaft so viele Male würfeln, wie viele Punkte sie für diese Aufgabe bekommen hat.

Перейдите к Слайду 6 и проведите викторину.
Дополняйте ответы учеников пояснениями.

Ключ для проверки:

- Welches von diesen Wörtern ist **nicht** aus dem Deutschen ins Russische gekommen? 4. Орыпец (deutsch – die Gurke). Dieses Wort ist nicht deutsch. Es ist aus einer slawischen Sprache ins Deutsche gekommen und nicht umgekehrt.
- Welche von diesen Berufsbezeichnungen ist **nicht** aus dem Deutschen ins Russische gekommen? 1. Архитектор – Dieses Wort stammt aus dem Altgriechischen. Im russischen Wort «слесарь» ist das deutsche Wort „Schlosser“.
- Welches von diesen Wörtern ist **nicht** mit einer Gegend in Deutschland verbunden? 2. – Кроманьонец. Dieser Vorfahr des modernen Menschen ist nach der Cro-Magnon-Höhle in Frankreich benannt.
- Фаренгейт, рентген, дизель – Was haben diese Wörter gemeinsam? 4. In diesen Wörtern sind Namen von deutschen Wissenschaftlern und Erfindern. Wilhelm Conrad Röntgen und Daniel Gabriel Fahrenheit waren Physiker, Rudolf Christian Karl Diesel war Ingenieur und Erfinder.
- Welche Hunderasse bedeutet «плескание в воде», wenn man das alt-hochdeutsche Wort übersetzt? 2. Пудель.

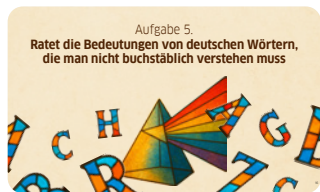
После броска игрального кубика предложите команде с большим количеством очков выбрать, в комнату какого цвета они двигаются дальше. Выслушав ответ, выдайте им «ключи от комнаты» данного цвета. Но перед тем, как перейти к следующему заданию, сообщите ученикам, почему лаборатории оптики языка в таком состоянии.

Es stellte sich heraus, dass das Experiment gelungen war. Die Forscher haben den „Sprachwirklichkeitsgenerator“ gebaut. Um diesen Generator zu starten, haben sie genaue eindeutige Befehle benutzt. Das waren Wörter, die nur eine Bedeutung und keine Sinn-Nuancen haben. Die Wissenschaftler wollten, dass ihr „Sprachwirklichkeitsgenerator“ das Leben der Menschen verbessert, aber er begann eine eindeutige, langweilige und graue Wirklichkeit zu generieren. Die Realität war so freudlos, dass die Forscher sie nicht aushalten konnten. Sie haben ein paar Mal versucht, den Generator zu stoppen. Ohne Erfolg. Danach haben sie das Labor verlassen.

Скажите: Eure Aufgabe ist, den Unglück bringenden Generator zu stoppen. Das kann man mit einem Prisma machen, das das Licht bricht und es in Farben zerlegt. Перейдите к следующему заданию.

ЗАДАНИЕ 5. ПРИЗМА (11 МИН) AUFGABE 5. DAS PRISMA

Слайд 16



Доска или флипчарт,
мел или маркер.

Опционально: призма.

Перейдите к Слайду 16 и сообщите ученикам: Um das Prisma zu bekommen und die sprachliche Mehrdeutigkeit in diese Welt zurückzubringen, müsst ihr die nächste Aufgabe erfüllen. Ratet die Bedeutungen von deutschen Wörtern, die man nicht buchstäblich verstehen muss.

Зачитывайте слова по одному, записывайте их на доске и давайте ученикам по 1 минуте, чтобы посоветоваться и потом сообщить свой ответ.

Kalter Kaffee. Das Eselsohr. Die Warteschlange. Der Ohrwurm.

Выслушивайте ответы команд и после того, как все высказались, сообщайте правильное значение. При необходимости подсказывайте ученикам буквальный перевод слова.

Ключ для проверки:

Kalter Kaffee (буквально: холодный кофе) – что-то устаревшее, неактуальное или уже неинтересное. Etwas, das veraltet, nicht aktuell, nicht mehr interessant ist.

Das Eselsohr (ослиное ухо) – загнутый уголок страницы. Eine umgeknickte Ecke einer Buchseite.

Die Warteschlange (змея ожидания) – очередь. Eine Reihe von Menschen, die auf etwas warten.

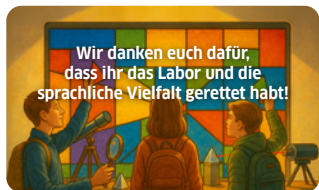
Der Ohrwurm (ушной червь) – навязчивая мелодия, которая не выходит из головы. Eine Melodie, die einem Menschen nicht mehr aus dem Kopf kommt.

После выполнения задания скажите ученикам: Ihr seid fast am Ziel! Aber es bleibt noch ein Schritt übrig, und der Generator wird gestoppt. Man muss Bilder zu diesen Wörtern malen.

Распределите слова между командами и после того, как рисунки будут готовы, сообщите, что языковой генератор остановлен: Meine Glückwünsche! Ihr habt den „Sprachwirklichkeitsgenerator“ ausgeschaltet!

Выдайте ученикам «ключи от комнаты» оставшегося цвета и перейдите к следующему этапу: Hier ist der Schlüssel, der das letzte Zimmer öffnet.

Слайд 17



Все «цветные ключи» – кусочки цветного картона. Прозрачный скотч для скрепления частей витража. Доска или большой стол, на котором собирается «витраж».

Этап IV. Финальное задание. Витраж (8 мин)

Поздравьте учеников: Es ist euch gelungen, einen gefährlichen Sprachwirklichkeitsgenerator zu stoppen. Wir haben erfahren, wie die Sprache unser Weltbild beeinflusst.

Перейдите к Слайду 17 и сообщите: Alle Geräte sind nun in Ordnung, das Labor kann weiter funktionieren. Wollen wir das Labor schmücken! Aus unseren „bunten Schlüsseln“ können wir eine Mosaik machen. Schreibt auf jedes Stückchen Papier ein Wort, das für euch wichtig ist. Oder einen Satz. Verbindet diese Elemente mit Hilfe von Klebeband zu einem Gemälde. Das wird ein Fenster in eine große Welt symbolisieren. Eure Wörter und Sätze beschreiben das, was wir in dieser Welt sehen möchten.

Этап V. Заключение (10 мин)

Доска или флипчарт, мел или маркеры, самоклеящиеся стикеры (белые или 4-х цветов).

1. РЕФЛЕКСИЯ (5 МИН)

Проведите рефлексия в формате «Парковка идей».

Для этого разделите лист на 4 поля и обозначьте их:

- + – Das hat mir am meisten gefallen.
- ! – Das war neu für mich.
- – Das konnte man besser machen.
- ? – Ich habe folgende Fragen:

Раздайте ученикам самоклеящиеся стикеры (желательно 4-х цветов), озвучьте им вопросы, записанные выше. Предложите вспомнить все этапы урока-квеста, на стикерах записать ответы на вопросы и наклеить их в соответствующие поля (каждый ученик добавляет в каждое поле минимум один стикер-ответ).

После того, как все ученики наклеили свои стикеры, обобщите ответы для каждого поля и перейдите к подведению итогов.

2. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗАНЯТИЯ И НАГРАЖДЕНИЕ (5 МИН)

Подведите итоги занятия, поблагодарите учеников за активное участие и наградите их призами.

Чек-лист по реализации

ПОДГОТОВКА

- ☐ Утверждены дата и время проведения интерактивного занятия.
- ☐ Утвержден класс, соответствующий параметрам, необходимым для проведения занятия.
- ☐ Есть договоренность с помощником: коллегой или старшеклассником (при необходимости).
- ☐ Продумано оформление пространства.
- ☐ Расчерчена дополнительная доска (лист флип-чарта) для рефлексии.
- ☐ Подготовлены предметы, поддерживающие сюжет квеста: лупа, лазерная указка, микроскоп, призма (опционально).
- ☐ Подготовлены призы для награждения учеников в финале.

В ДЕНЬ МЕРОПРИЯТИЯ

- ☐ Помещение оформлено, столы составлены для работы в 4-х группах.
- ☐ Презентация скачана на ноутбук.
- ☐ Проверена работоспособность проектора.
- ☐ Подготовлены доски, письменные принадлежности для фронтальной работы.
- ☐ Подготовлены листы А4 для работы групп и письменные принадлежности для индивидуальной работы.
- ☐ Подготовлены игральные кубики.
- ☐ Подготовлены «Цветные ключи» от комнат – простые геометрические фигуры (квадрат, ромб, треугольник, трапеция и т.п.) из цветного картона 5-ти цветов.
- ☐ Подготовлен прозрачный скотч.
- ☐ Распечатан и разрезан на карточки Файл 1. Кодовый замок.
- ☐ Распечатан и разрезан на карточки по количеству групп Файл 2. Лупа.
- ☐ Распечатан и разрезан на карточки Файл 3. Слова для Лупы.
- ☐ Проанализирована обратная связь от учеников.
- ☐ Создан список того, что можно улучшить в следующий раз.
- ☐ Создан список вопросов от учеников.
- ☐ На сайте школы размещена новость о проведенном мероприятии.



Файл 1. Кодовый замок



КОМАНДА 1

1 слово

1

2

3

2 слово

2

3

3

4

3

5

2

КОМАНДА 2

1 слово

4

3

2

5

1

2

2 слово

2

2

1

1

4

КОМАНДА 3

1 слово

1

5

3

5

4

2 слово

1

2

5

2

2

КОМАНДА 4

1 слово

3

5

1

2 слово

2

5

1

2

1

2

1

Файл 2. Лупа



Das Lampenfieber – волнение перед публичным выступлением.

Der Feierabend – конец рабочего дня, свободное время после работы.

Das Fremdschämen – чувство стыда за другого человека.

Der Kabelsalat – куча спутанных проводов.

Das Kopfkino – прокручивание в голове каких-то картинок, событий.

Der Tatendrang – жажда деятельности.

Der Morgenmuffel – человек, у которого по утрам плохое настроение.

Das Lampenfieber – волнение перед публичным выступлением.

Der Feierabend – конец рабочего дня, свободное время после работы.

Das Fremdschämen – чувство стыда за другого человека.

Der Kabelsalat – куча спутанных проводов.

Das Kopfkino – прокручивание в голове каких-то картинок, событий.

Der Tatendrang – жажда деятельности.

Der Morgenmuffel – человек, у которого по утрам плохое настроение.

Das Lampenfieber – волнение перед публичным выступлением.

Der Feierabend – конец рабочего дня, свободное время после работы.

Das Fremdschämen – чувство стыда за другого человека.

Der Kabelsalat – куча спутанных проводов.

Das Kopfkino – прокручивание в голове каких-то картинок, событий.

Der Tatendrang – жажда деятельности.

Der Morgenmuffel – человек, у которого по утрам плохое настроение.

Das Lampenfieber – волнение перед публичным выступлением.

Der Feierabend – конец рабочего дня, свободное время после работы.

Das Fremdschämen – чувство стыда за другого человека.

Der Kabelsalat – куча спутанных проводов.

Das Kopfkino – прокручивание в голове каких-то картинок, событий.

Der Tatendrang – жажда деятельности.

Der Morgenmuffel – человек, у которого по утрам плохое настроение.

Файл 3. Слова для Лупы



Das Lampenfieber

Der Feierabend

Das Fremdschämen

Der Kabelsalat

Das Kopfkino

Der Tatendrang

Der Morgenmuffel



МЕТОДИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО
ПО ПРОВЕДЕНИЮ ИНТЕРАКТИВНОГО
ЗАНЯТИЯ • 7-8 КЛАСС

2025