

ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении муниципального фестиваля любителей иностранного языка «Лингва», посвящённого 165-летию английского писателя Артура Конан Дойля

1. Общее положение

1.1 Настоящее Положение о проведении муниципального фестиваля «Лингва» регулирует порядок организации и проведения конкурса среди учащихся 8-10 классов школ Смоленского района.

1.2. Организатор проведения конкурса – ММО учителей иностранного языка Смоленского района

1.3 Цели конкурса:

стимулирование интереса обучающихся к чтению английской литературы, знакомству с авторами произведений

Задачи конкурса:

- развитие умения работать с разными источниками информации, находить ее, анализировать, использовать в самостоятельной деятельности;
- формирование у учащихся внимательного отношения к деталям в художественном произведении;
- активизация творческой, интеллектуальной инициативы учащихся и педагогов;
- развитие умений работать в команде, распределяя роли;
- интеграция учебной и воспитательной работы при обучении иностранному языку;
- выявление талантливых учащихся, их поддержка и поощрение.

1.4. Участники конкурса

К участию в конкурсе по английскому языку приглашаются учащиеся 8-10 классов основных и средних общеобразовательных школ Смоленского района.

2. Время и место проведения

Фестиваль состоится 18 апреля 2025 г. в МБОУ «Новотырышкинская СОШ».

Начало – в 10.00

3. Руководство и организация конкурса

Ответственными за организацию конкурса являются Рыбкина Т.В., руководитель ММО учителей иностранного языка, Ануфриева Т.В., руководитель ШМО МБОУ «Смоленская СОШ №2», Зинченко Н.А., учитель английского языка МБОУ «Смоленская СОШ №2», Мусаева О.А., руководитель ШМО МБОУ «Смоленская СОШ №2».

4. Форма проведения фестиваля

Фестиваль проводится в виде игры-квеста по повести Артура Конан Дойля «Собака Баскервилей».

Так как метапредметные компетенции поставлены во главу угла в современной концепции образования, то в этом квесте игрокам предлагаются решения умственных задач для продвижения по сюжету повести.

В качестве домашнего задания командам предлагается подготовиться и показать:

- визитную карточку (не более 4 минут) с названием команды и соответствующей экипировкой;
- знание героев повести;
- знание последовательности событий;
- знание предметов, связанных с расследованием;
- знание английского текста одной из предложенных глав произведения;
- выразительное чтение отрывков, предложенных из VIII главы (“Doctor Watson`s First Report”);
- на основе русской версии повести составить портрет Шерлока Холмса на английском языке.

5. Ход игры

1. Приветствие и объяснение правил игры для команд
2. Основные точки биографического маршрута автора

3. Представление инспекторов Scotland Yard (педагогов, работающих с командами на станциях игры).
4. Представление командами визитных карточек
5. Получение командами маршрутных листов игры и старт начала игры
6. Этапы игры:
 - 1). Memory Game (инспектор – Соколова Н.М.)

Команды на время работают с карточками, содержащими лексические единицы из повести.
 - 2). Portraits (инспектор – Ковалёва В.Л.)

Команды называют представленных на презентации героев повести.
 - 3). Investigation (инспектор Мусаева О.А.)

Команды восстанавливают последовательность событий.
 - 4). Logic (инспектор Тютикова С.В.)

Команды убирают из предложенного ряда лишние свидетельства или очевидцев дела.
 - 5). Letters from Dr. Watson (инспекторы Новопольцева М.П., Зинченко Н.А.)

Команда распечатывает письмо Доктора Ватсона Шерлоку Холмсу, один из участников читает его на английском языке, демонстрируя фонетические навыки.
 - 6). Deduction (инспектор Ануфриева Т.В.)

Команды заполняют пропуски в отрывках из глав, которые были предложены заранее.
 - 7). Identification (инспектор Сапрыкина Т.И.)

Команды находят предметы, связанные между собой по сюжету повести.
 - 8). Interrogation (инспектор Макеева Т.В.).

Команды отвечают на вопросы по содержанию повести.
 - 9). Mr. Holmes`s Portrait (инспектор Рыбкина Т.В.).

Команды рисуют портрет Шерлока Холмса при помощи
искусственного интеллекта по заранее подготовленному описанию

10). Общий сбор и совместное разрешение задачи Шерлока Холмса

6. Оценивание выступления команд

За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу, количество баллов различается в зависимости от этапа игры.

Победитель определяется по наибольшему количеству набранных баллов.

Определяются команды с лучшей визитной карточкой, наиболее активные игроки каждой команды, лучшие чтецы.

7. Подведение итогов конкурса и награждение участников

7.1. Состав жюри формируется из педагогов, присутствующих на игре.

7.2. Победители и призеры конкурса награждаются дипломами за I, II и III места.

8. Заявки

Заявки на участие отправляются на адрес tatrybkina@yandex.ru

до 10 апреля.

Название команды	Школа	Учитель