

Мурашова Дарья Кирилловна

учитель

МБОУ СОШ №69

г. Владивосток, Приморский край

Кумпан Екатерина Сергеевна

учитель

Международная Лингвистическая Школа

г. Владивосток, Приморский край

**АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК КАК ИНСТРУМЕНТ РАННЕЙ
ПРОФОРИЕНТАЦИИ НА ДАЛЬНЕМ ВОСТОКЕ
НА ПРИМЕРЕ ПРОВЕДЕНИЯ МАССОВОЙ ИГРЫ ПО СТАНЦИЯМ
«A SWIM ACROSS THE FAR EAST»**

Аннотация: в статье рассматривается значимость синергии английского языка и морского дискурса как инструмента ранней профориентации на Дальнем Востоке. Представлен проект квест-игры «A Swim Across the Far East», направленный на развитие иноязычной коммуникативной компетенции, командного взаимодействия, познавательной активности и воспитание ценностного отношения к наследию дальневосточного региона.

Ключевые слова: внеурочная деятельность, английский язык, региональный компонент, Дальний Восток, профориентация.

Проектирование современных внеурочных мероприятий базируется на требованиях государственных образовательных стандартов. Согласно ст.2 Федерального закона «Об образовании в РФ» №273-ФЗ, приоритетными задачами обучения выступают воспитание патриотизма, гражданственности и уважения к труду. Требования ФГОС также предписывают интеграцию регионального компонента, развитие навыков командной работы и содействие профессиональному самоопределению учащихся.

Для Дальнего Востока данные задачи актуальны ввиду локального кадрового дефицита. Действенным инструментом ранней профориентации и преодоления оттока молодежи может стать курс английского языка, интегрированный с изучением морских профессий, навигации и географии региона. Такой подход связывает языковую теорию с экономическими реалиями побережья и ориентирует школьников на будущее сотрудничество в Азиатско-Тихоокеанском регионе. Практическим воплощением указанных принципов выступает разработанный проект тематического внеурочного мероприятия, направленный на сопряжение иноязычной коммуникативной компетенции и профориентации в сфере морского дела. Структура и содержание его этапов представлены в таблице.

Целевая аудитория: дети и подростки ВДЦ «Океан», 12–17 лет, 100 ч.

Цель мероприятия – повышение мотивации и интереса детей к изучению английского языка и специфике морского наследия Дальнего Востока через игровую деятельность, развитие коммуникативных компетенций, командной работы и познавательного интереса к культурному наследию региона.

Задачи мероприятия:

Образовательные:

- изучить и закрепить англоязычную лексику по тематическим блокам;
- познакомить участников с географией, фауной и морской культурой ДВ.

Развивающие:

- развить навыки общения на иностранном языке и умение работать в команде;
- стимулировать творческие способности и критическое мышление.

Воспитательные:

- активизировать познавательный интерес к дальнейшему изучению ин.яз.
- содействовать формированию патриотического сознания и чувства сопричастности к сохранению историко-культурного и морского наследия ДВ.

Ожидаемые результаты:

Предметные: освоение активного лексического запаса по морской тематике и умение применять его в устной речи.

Метапредметные: развитие навыков командной работы в разновозрастных группах, лидерских качеств и проектного мышления.

Личностные: рост внутренней мотивации к изучению языка через практическое применение, укрепление ценностного отношения к родному краю.

Таблица 1

Структура и содержание квест-игры «A Swim Across the Far East»

Этап	Время	Пед. цель	Содержание
Вводный этап	10 мин.	Организация участников, распределение по командам, навигация.	Общий сбор, проведение инструктажа, выдача маршрутных листов с индивидуальным графиком движения для каждой команды. Команды нумеруются от 1 до 10, номер команды соответствует стартовой точке – номеру станции.
Станция 1 Frigate «Pallada»	10 мин.	Работа с лексикой по теме «Устройство корабля»; развитие пространственного мышления.	Участники получают картонную модель корабля, изготовленную из коробки. Задача: разрисовать корабль, а после этого – правильно подобрать и наклеить английские названия на соответствующие части корабля (bow, stern, mast, deck, sail, hull, rudder, anchor).
Станция 2 «Captain's message»	10 мин.	Развитие навыков логического мышления и самостоятельной работы со специальным словарем.	Участникам предлагается зашифрованное «письмо от капитана», содержащее три уровня постепенного усложнения. Уровень 1 состоит из пяти простых морских слов (ship, sea, boat, wave, fish). Уровень 2 содержит две короткие фразы («I see a ship», «The sea is big»). Уровень 3 завершается сложным английским предложением, требующим обращения к специально подготовленному словарю. Участники используют таблицу шифра замены символов на буквы.
Станция 3 «Who am I on this ship?»	10 мин.	Активизация лексики по теме «Морские профессии», развитие навыков словообразования.	Участники получают набор букв для составления английских слов о корабельных профессиях (captain, sailor, diver, fisherman, navigator, cook, mechanic. После построения слов команды сопоставляют каждое название профессии с соответствующими иллюстрациями и клеят их на ватман.
Станция 4 «Sea creatures»	10 мин.	Реализация межпредметных связей (английский язык и география); изучение фауны Дальнего Востока.	Участники должны сопоставить морских животных (seal, whale, dolphin, shark, octopus, crab) с их географическими местами обитания, используя карту Дальнего Востока (карта представлена на английском языке). Отвечая на загадки о географических объектах, участники размещают карточки с животными на соответствующих регионах карты.

Станция 5 «Help the ship find its way»	10 мин.	Развитие навыков устной речи и восприятия на слух в условиях дефицита информации; отработка названий цветов.	Команды получают бумажные фрагменты, составляющие полную карту корабля. Один участник («объясняющий») видит полную карту, у остальных членов команды есть только фрагменты. Объясняющий должен устно описать карту, для цветов используя исключительно английскую лексику (red, blue, green, yellow, black, white, brown, orange), которые заранее подписаны.
Станция 6 «Vladivostok piece by piece»	10 мин.	Расширение географических знаний о регионе; развитие навыков командного взаимодействия.	Участники вместе воссоздают карту Владивостока: карта предварительно разделена на части; каждый из 10 участников команды получает одну секцию. Участники рисуют свои секции пальчиковыми красками, затем собирают все секции в полную карту города.
Станция 7 «Catch them all!»	10 мин.	Развитие зрительной памяти; работа с лексикой.	Интерактивное игровое поле (ватман с разметкой 3×4 и 4×5 клеток) расположено на расстоянии от участников. Каждая клетка заполнена английским словом или иллюстрацией, представляющей морскую лексику. Участники по очереди подбегают к ватману, запоминают содержание одной секции, возвращаются к команде и рисуют изображение/слово на своём листе.
Станция 8 «Sea bingo»	10 мин.	Развитие навыков восприятия англоязычной речи на слух и быстроты реакции.	Участники получают игровые поля бинго 6×6 с морской лексикой на английском: ship, sea, ocean, wave, island, navigator, lighthouse, anchor, sail, jellyfish, boat, whale, shark, dolphin, fish. Ведущий называет слова, участники зачеркивают соответствующие клетки.
Станция 9 «Build your own lifeboat»	10 мин.	Коллективно-творческая деятельность.	Команды получают материалы (plastic bottles, balls, tape, threads, cardboard). Задача: построить миниатюрную модель спасательного плота, который будет плавать в тазу с водой. После испытания проверяется, сколько монеток («пассажиров») сможет выдержать плот.
Станция 10 «Maritime Melodies»	10 мин.	Фонетический практикум: отработка правильного произношения и интонации.	Команда должна выучить слова и движения адаптированной песни «Собрался однажды кораблик бумажный» и повторить под музыку (куплет на русском, припев на английском). Ведущий демонстрирует текст и соответствующие движения, а затем команда исполняет под музыкальное сопровождение.
Заключительный этап	10 мин.	Рефлексия, подведение итогов, награждение.	Сбор маршрутных листов, подсчет баллов, определение рейтинга команд и церемония награждения.

Разработанный проект квест-игры «A Swim Across the Far East» направлен на реализацию требований ФГОС с учетом специфики Дальневосточного региона. Дидактическая ценность мероприятия заключается в интеграции курса английского языка с основами морского дела и краеведения. Комбинация игровых механик позволяет сместить фокус с пассивного усвоения лексики на ее прикладное использование: от аналитического декодирования текстов до инженерного конструирования и картографирования.

Связывая языковую теорию с экономическими реалиями и потребностями морской индустрии родного края, подобная методика становится действенным инструментом ранней профориентации и гражданско-патриотического воспитания. Интерактивный формат игры не только расширяет кругозор школьников, делая процесс обучения максимально познавательным, но и развивает широкий спектр гибких навыков (soft skills). Совместное решение проектных задач способствует формированию лидерских качеств, умения работать в команде, активного слушания и эффективного межличностного взаимодействия. Перспективой работы является интеграция проекта в систему школьных внеурочных занятий, однако его первичная практическая реализация и оценка комплексной педагогической эффективности планируется на базе ВДЦ «Океан».

Список литературы

1. Петрова А.Ю. Использование игровых технологий в формировании грамматических навыков на уроках английского языка в начальной школе (на материале УМК «Spotlight») / А.Ю. Петрова // Вестник науки. – 2024. – № 5 (98). – Т. 4. – Ст. №142.
2. Седых Т. Технология массового мероприятия / Т. Седых // Библиотека в школе. – 2007. – № 6. – С. 23–27.
3. Чернышева А.С. Лексические особенности морского дискурса (на примере журнала Safety at sea) / А.С. Чернышева // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2022. – № 3. – С. 199–207. DOI 10.24866/VVSU/2073-3984/2022-3/199-207. EDN RTZKVF

4. Шевцова М.М. Методические рекомендации для педагогических работников ОУ ДОД : требования к составлению и написанию сценария, методической разработки и методических рекомендаций / М.М. Шевцова. – Кемерово : Кузбасский региональный ИПК и ПРО, 2011.

5. Freeman D. English Language Learners: Every Student a Successor / D. Freeman, Y. Freeman. – Portsmouth : Heinemann, 2018. – 312 p.