

Министерство общего и профессионального образования  
Свердловской области  
Управление образования Администрации города Нижний Тагил  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Гимназия № 18

## **Лохнесское чудовище: гипотезы и факты**

Исполнитель:  
Учащаяся 7А класса  
Крутихина Анастасия Александровна

Научный руководитель:  
Комарова Наталья Владимировна,  
учитель иностранного языка  
МАОУ гимназии № 18

Нижний Тагил

2022

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
<b>ГЛАВА 1. ЛЕГЕНДА О НЕССИ КАК ЗАГАДКА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ.....</b>	<b>6</b>
1.1. Местонахождение озера Лох-Несс и его особенности.....	6
1.2. Первое упоминание о Лохнесском чудовище.....	7
1.3. Исследования относительно существования лохнесского чудовища.	
Охотники за Несси в наше время.....	8
Выводы по 1 главе.....	15
<b>ГЛАВА 2. ОЗНАКОМЛЕНИЕ УЧАЩИХСЯ 6 КЛАССА С ЛЕГЕНДОЙ О ЛОХНЕССКОМ ЧУДОВИЩЕ И ЕЕ ИССЛЕДОВАНИЯМИ.....</b>	<b>16</b>
2.1. Описание игры-ходилки «Найди Несси».....	16
2.2. Положительные стороны настольных игр. Значение игры «Найди Несси» для школьников.....	18
Выводы по 2 главе.....	21
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	22
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ.....	23
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	24
Приложение 1.....	24
Приложение 2.....	25
Приложение 3.....	26

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность.** Загадки водной стихии остаются неразгаданными. Моря и озера всегда были овеяны легендами о неведомых чудовищах: морских змеях, гигантских спрутах и прочих монстрах. Однако до сих пор нет достоверных свидетельств, подтверждающих их существование.

Самое знаменитое чудовище на свете – страшный монстр Несси из озера Лох-Несс. Многочисленные свидетельства очевидцев, равно как и нечеткие фото- и кинокадры, начиная с 1933 г., дают постоянную пищу для газетных сенсаций. Неужели это животное уцелело с доисторических времен в глубинах шотландского озера? Или Несси – это плод фантазии, созданный для привлечения туристов? Поисковые экспедиции оказались безрезультатны. В 1970-х гг. озером Лох-Несс и его чудовищем заинтересовалось солидное учреждение – Бостонская академия прикладных наук, однако по сей день идут споры о существовании этого существа.

Нас заинтересовали исследования, направленные на изучение монстра Несси из озера Лох-Несс. Мы считаем, что анализ точек зрения ученых поможет понять, существует ли на самом деле чудовище, узнать, какие есть доказательства этого.

Актуальность рассматриваемой проблемы обусловила выбор темы исследования: «Лохнесское чудовище: гипотезы и факты».

**Объект** – Лохнесское чудовище как удивительное водное существо.

**Предмет** – исследования, направленные на изучение лохнесского чудовища.

**Цель** – рассмотреть различные точки зрения ученых относительно существования монстра Несси из озера Лох-Несс.

**Задачи:**

- 1) Изучить местонахождение озера Лох-Несс и его особенности.
- 2) Узнать о первом упоминании о чудовище.
- 3) Провести анализ исследований относительно существования монстра Несси из озера Лох-Несс.

4) Разработать игру для учащихся 6 класса, направленную на закрепление материала о лохнесском чудовище и исследованиях относительно его существования.

5) Выявить положительные стороны настольных игр и разработанной игры, в частности.

**Методы исследования.** Теоретические методы: теоретический анализ, синтез и обобщение научной литературы.

Практические методы: моделирование (разработка игры).

**Структура работы.** Исследовательская работа состоит из введения, 2 глав, заключения, списка использованной литературы и приложений.

**Во Введении** обосновывается актуальность темы исследования; определяются объект, предмет, цель и задачи работы; определяются методы исследования; раскрывается его практическая значимость.

**В первой главе «Легенда о Несси как загадка тысячелетий»** рассматривается особенность озера Лох-Несс с точки зрения наличия в нем таинственного монстра Несси, а также исследования относительно правдивости его существования.

**Во второй главе «Ознакомление учащихся 6 класса с легендой о лохнесском чудовище и ее исследованиями»** представлено описание разработанной нами игры-ходилки «Найди Несси», а также дано обоснование ее актуальности.

**В Заключении** подведены итоги проделанной работы.

**Приложения** содержат разработку игры-ходилки «Найди Несси», шаблоны для изготовления фишек и кубика, а также карточки, необходимые для проведения игры.

**Список использованных Интернет-ресурсов** включает 19 источников.

**Практическая значимость исследования** обусловлена возможностью использования разработанного материала на внеклассных мероприятиях и уроках иностранного языка с целью ознакомления учащихся с легендой о

лохнесском чудовище, а также исследованиями относительно ее правдивости.

# ГЛАВА 1. ЛЕГЕНДА О НЕССИ КАК ЗАГАДКА ТЫСЯЧЕЛЕТИЙ

## 1.1. Местонахождение озера Лох-Несс и его особенности

Озеро Лох-Несс – это огромная глубокая впадина в земной коре, расположенная в высокогорьях Шотландии и окруженная крутыми скалами высотой 610 метров.

Образовалось озеро Лох-Несс в конце ледникового периода, десять тысяч лет назад. Его глубина составляет 300 метров, длина – более 38,5 километра, а вода в нем черная, как смоль. Дно озера имеет площадь около 57 квадратных километров. Это озеро является одним из трех больших озер, которые питают Большую Долину. Огромный разлом Долины отделяет Северную Шотландию от другой части Британского острова. Озеро Лох-Несс – самый большой в Британии источник пресной воды, а также третий по величине в Европе.

Лох-Несс входит в систему соединенных между собой пресноводных озер ледникового происхождения. Озеро постоянно пополняется водами реки Мористон. Кроме этого, оно дает начало реки Несс, поэтому вот уже на протяжении более 300 миллионов лет водоем, со всех сторон окруженный горами и живописными лесами, остается в первозданном виде.

Особенности озера Лох-Несс используются в судоходстве. Вместе с другими озерами оно входит в состав Каледонского канала, соединяющего восточное и западное побережье Шотландии (одна треть канала проложена человеком, остальная часть — это озёра). Каледонский канал за свою историю так и не стал важной транспортной артерией. Первоначально – из-за маленькой глубины. Затем были произведены углубительные работы, но вскоре в город Инвернесс была проложена железная дорога, которая перетянула на себя весь грузооборот (озеро расположено в 37 км от города Инвернесс). В настоящее время канал используется только прогулочными кораблями и небольшими рыбацкими судами. Его функционирование поддерживается стараниями Ассоциации внутренних водных путей Великобритании.

На озере находится единственный природный остров Форт-Август и множество искусственных островов. Неподалеку от водоема расположен музей, посвященный таинственной обитательнице Лох-Несс. Известным озеро стало благодаря то ли вымышленному, то ли настоящему чудовищу, которое поселилось в здешних глубинах. Местные жители прозвали его Несси, а легенды о его кровожадном характере лишь подогревают интерес приезжих и заставляют с открытыми ртами «уплетать» очередную порцию выдумок.

## **1.2. Первое упоминание о Лохнесском чудовище**

История лохнесского чудовища Несси берет свое начало еще с зарождения христианства. По преданию римские легионеры были первыми, кто рассказал миру о таинственном существе, обитающем в шотландском озере. Именно они в начале христианской эры с мечом в руках осваивали кельтские просторы. Все представители шотландской фауны от мыши до оленя были увековечены местными жителями на камне. Единственным изображением, которое римляне не смогли распознать, было странное представление тюленя с длинной шеей и громадных размеров.

Первое письменное упоминание о загадочном существе, обитающем в водах озера Лох-Несс, относится к 565 году н.э. В жизнеописании святого Колумбы аббат Иона рассказал о триумфе святого над «водяным зверем» в реке Несс. В то время настоятель Колумба в своем новом монастыре, расположенном у западного побережья Шотландии, занимался воззванием в веру язычников скоттов и пиктов. Как гласит житие, однажды Колумба вышел к озеру и увидел похороны. Это местные жители хоронили одного из своих людей, искалеченного и убитого во время плавания в озере. Считали, что его погубил Нисаг – кельтское название загадочного чудовища. Вооружившись баграми для отпугивания существа, местные жители подтащили к берегу тело погибшего. Чтобы пригнать лодку, один из воспитанников святого не раздумывая прыгнул в воду. Когда он отплыл от берега озера в сторону узкого пролива, «из воды поднялся странного вида

зверь, наподобие гигантской лягушки, только это была не лягушка». С помощью молитвы Колумба отогнал таинственного монстра.

После этого лохнесское чудовище на долгое время затихло, однако неожиданно в 1880 году при ясном небе и полном безветрии на озере перевернулся небольшой парусник, после чего вместе с людьми пошел ко дну. Были очевидцы, которые якобы видели лохнесского монстра.

Таковым было начало легенды о лохнесском чудовище. В те времена этого загадочного монстра представляли как злого водяного или адское существо с лошадиной головой, водного змея. Эти создания, по легендам, обитали в прибрежных водах и озерах Шотландии и Скандинавии.

Древний шотландский фольклор перенасыщен рассказами о страшных водяных чудовищах, похожих на лошадь и нападающих на людей у берега, которых называли кельпи. Живущие сегодня у озера Лохнесс местные жители помнят до сих пор, как им в детстве из-за кельпи было запрещено купаться в этом озере.

Спустя десять лет, после того как в Англии в 1719 году были обнаружены останки загадочной морской рептилии, Несси стали приписывать образ Плезиозавра. Далее в своеобразном рейтинге популярности появлялись крупные рыбы, такие как осетр, сом или гренландская полярная акула (*Somniosus microcephalus*).

### **1.3. Исследования относительно существования лохнесского чудовища. Охотники за Несси в наше время**

Есть люди, которые утверждают, что видели Несси. Так, в 1933 году газета «Инвеннерс курьер» опубликовала подробный рассказ местного жителя о наблюдении четой Маккей огромного существа, двигавшегося под водой. Интересно, что сам этот местный житель – Алекс Кэмпбэл – работал инспектором в Управлении водного и лесного хозяйства. Впоследствии он дал обширное интервью для BBC о своих личных наблюдениях чудовища. Сразу после этого случая вокруг озера были вырублены деревья и кусты,



чтобы не мешать всем желающим лично наблюдать за озером и позволить сфотографировать подводного обитателя.

Первым же визуальным свидетельством стала знаменитая фотография лондонского врача Роберта Уилсона, сделанная в 1934 году. Поразительный снимок не мог быть фальшивкой. И с того момента лохнесский монстр стал диковиной мирового уровня. На фотографии была ясно видна голова и шея, торчащая из воды. Снимок породил теорию, что «Несси», как её окрестили, была доисторическим видом, возможно, давно вымершим плезиозавром, водным ящером, достигавшим десяти метровой длины. Фанатики получили то, что казалось им железным доказательством. За последующие 50 лет появились и другие снимки, но не один не выглядел так же достоверно.

Количество людей, видевших Несси, увеличивалось. В 1957 году миссис Констанс Уайт, многие годы проживавшая на берегу озера, выпустила книгу «Это более чем легенда», в которой было собрано 117 рассказов «очевидцев», якобы видевших Несси. В книге писалось, что во всех рассказах внешний вид животного описывался примерно одинаково: толстое массивное тело, длинная шея, маленькая голова.

В 1960 году инженер-аэронавт Тим Динсдейл произвел съёмку озера с воздуха, зафиксировав передвижение в нём огромного длинного существа. Динсдейл, заранее предугадав возможные аргументы критиков, заснял для сравнения пенный след, оставляемый за его лодкой. Независимые эксперты британского Объединенного центра разведывательной авиации (JARIC) пришли к выводу, что пленка подлинная и действительно демонстрирует движение «одушевленного объекта», плывущего со скоростью 16 км/час. В течение многих лет фильм Динсдейла считался главным и единственным убедительным доказательством существования в озере гигантского живого существа, но в 2005 году специалисты JARIC пересмотрели свой же вердикт, объявив, что заснятый эффект есть не что иное, как пенный след проплывшей здесь незадолго до этого лодки. Сообщение вызвало бурю протестов.

В семидесятые годы была еще одна экспедиция американской академии наук, которая предъявила несколько профессиональных подводных снимков, поразивших учёных. Сперва появился плавник, затем туша и шея, и наконец, морда горгульи. Снимки убедили многих, однако кое-кто продолжал сомневаться. Эдриан Шайн – руководитель Британской группы – 30 лет пытается объяснить происходящее рационально. Он начал с азов, поставив простые вопросы о биологии и среде озера. Он сказал: «А хватит ли рыбы для пропитания крупного животного, что по поводу свидетельств скажет сама природа?» Шайн не пытался найти девятиметрового беглеца из доисторических времён, а искал существ в сотую долю миллиметра-зоопланктон. Выводку монстра, спрятанному в глубинах озера, понадобится огромное количество зоопланктона на прокорм рыб средних размеров, которые в свою очередь прокормили бы гигантского монстра. Если пищевой цепочки не существует, то и монстра тоже. Определить количество корма несложно, просто нужно определить, сколько солнечного света проникает в воду. Свет проходит метра на 3-3,5. Торф, принесённый из соседних рек, не даёт свету проникнуть глубже. Зелёные водоросли – основа пищевой цепочки – не живут при такой низкой освещённости. Чем меньше водорослей, тем меньше еды для микроскопического зоопланктона. А это в свою очередь означает нехватку еды для мелкой рыбы и соответственно для любого крупного хищника. Гипотеза о том, что Несси – это плезиозавр, пошатнулась.

В 1972 году группа экспертов под руководством американского исследователя доктора Роберта Райнса из Академии прикладных наук (Academy of Applied Sciences) провела серию исследований, используя сочетание сонарного и фотографического оборудования. В ходе испытаний были получены неожиданные изображения, одно из которых – гигантский ромбовидный плавник – в 1975 году было опубликовано и вызвало сенсацию. Райнс и английский натуралист сэр Питер Скотт совместно предложили

наделить «Несси» научным именем: *Nessiteras rhombopteryx* (от греческого: «чудовище (монстр) Несси с ромбовидными плавниками»). Нашлись скептики, не только подвергнувшие сомнению результаты компьютерной обработки данных звуковых и фотографических исследований, но и усмотревшие в «научном» термине анаграмму: 'Monster hoax by Sir Peter S' («Чудовищная фальшивка сэра Питера С.»)

Исследователь-ветеран Эдриан Шайн из Loch Ness Project, настроенный в целом по отношению к открытиям Райнса скептически, по крайней мере, исключил возможность преднамеренного мошенничества. «На мой взгляд, исследователи всего лишь ошибочно истолковали изображения дна озера и некие объекты, попавшие в поле зрения камер», – заявил он. Шайн, проводивший психологические эксперименты (в ходе которых, например, столб выныривал из воды на глазах у групп испытуемых), убежден, что фактор самовнушения имеет решающее значение. Но – «...не объясняет всех странностей, зафиксированных исследователями».

Крупнейшей стала операция под названием «Глубина» 1987 года. Суда выстроились во всю ширину озера. Каждая лодка была оснащена эхолотом для наиболее полного обследования озера. Вскоре об открытии экспедиции заговорили в новостях. Группа учёных заявила, что эхолоты засекли неизвестный крупный объект. По их словам, этот объект необычных размеров и мощности. Встревоженные находкой, исследователи со своим оборудованием вернулись на то же место, неужели достоверные доказательства наконец – то были найдены? Проверив место второй раз, они обнаружили, что сигнал отходит от обломков пород на дне озера. Надежды учёных были разбиты. Крупнейшее эхолокационное исследование не нашло никаких доказательств того, что в озере Лох-Несс обитает крупное животное.

Ученые, входящие в Скандинавскую всемирную команду по подводным исследованиям, с подобной гипотезой категорически не согласны. В 2001 году при помощи сверхчувствительной аппаратуры они провели звуковое сканирование таинственного озера и выявили странные

звуки, входящие в диапазон, издаваемый только... морским слонем или моржом. Запись, похожую то ли на хрюканье свиньи, то ли на человеческий храп, проверили в специализированных лабораториях не только сами ученые, но и представители шведских спецслужб. Исследователи считают, что Несси – один из неизвестных подвидов или родственник моржа либо морского слона. Это существо попало в озеро около 10 000 лет назад и прекрасно прижилось там, практически не контактируя с окружающим миром. Сделать это легко: местные жители от далеких предков знают, что под горой, которая ограничивает Лох-Несс, находятся огромные подземные лабиринты, катакомбы, полости, пещеры. В этом «затерянном мире» могут жить и допотопные монстры, и косяки рыбы, «не учтенной» местным рыбнадзором. Возможно, из-за существования полостей в недрах основания горы никто не видел останков Несси. Ведь умирающее животное будет прятаться от возможных опасностей и забираться туда, где его вряд ли найдут... А когда донную и береговую части озера обследовали приборами, с помощью которых ищут на морском дне затонувшие корабли, оказалось, что древние предания не лгут.

Интересной является и теория итальянского ученого Луиджи Пиккарди, привлекающая внимание специалистов строго научной обоснованностью. Исследователь утверждает, что «раз и навсегда» выяснил тайну озера: неуловимое существо, якобы обитающее в темных глубинах, является всего лишь видением под действием галлюциногенных газов. Эти газы выделяются со дна озера вследствие небольших подземных толчков. Дело в том, что озеро расположено как раз на стыке двух тектонических плит, где имеет место некоторая сейсмическая активность. Пиккарди, специализирующийся на весьма своеобразной области исследований (он выискивает связи и соответствия между мифическими существами, историческими описаниями и геологическими явлениями), убежден, что озеро Лох-Несс лежит на пересекающей острова большой трещине в земной коре. Этот тектонический разлом еще проявляет значительную активность и

вызывает небольшие, но частые землетрясения. В результате из земных недр выделяется некоторое количество газов, способных вызвать у людей галлюцинации. Под действием этих газов людям кажется, что они видят фантастических существ.

Но Пиккарди не дает ответа на простой вопрос: почему многочисленные очевидцы видели на озере Лох-Несс не разные явления, а то же самое чудовище Несси. Вполне возможно, что чья-то одна единственная галлюцинация в далеком прошлом вызвала своего рода «цепную реакцию».

В 2003 году группа специалистов, направленных Би-би-си, с помощью 600 звукоизлучателей провела полное исследование озера и не нашла в нём ничего необычного. Однако 26 мая 2007 года Гордон Холмс снял непонятно что в Лох-Нессе. Это было нечто, что превратило это в сенсацию – хотя и короткую. В тот день, о котором шла речь, шел сильный дождь, но к вечеру он прекратился, что позволило Холмсу получить четкие кадры того, что выглядело как какое-то животное, движущееся со значительной скоростью в водах озера Лох-Несс. Конкретным местом, откуда был снят эпизод, была парковка на дороге А82, всего в нескольких милях от деревни Драмнадрочита. Мало того, снимая и прыгая от радости, Холмс подсчитал, что существо было примерно четырнадцать метров в длину – а если это правда, то фактически исключало все известные животные, обитающие во внутренних водоемах Британских островов.

Холмс стал фронтменом не только для британских СМИ, но и таких глобальных, как NBC News и CNN. Он и его почти бесценный фильм быстро стали крупной новостью. Когда журналисты обрушились на него всей толпой, Холмс сказал, что едва мог поверить своим глазам. Это было большое животное черного цвета длиной около 13–14 метров. Его первой мыслью было: гигантский угорь. Холмс немедленно поведал журналистам свою теорию угрей: «У них есть змееподобные черты, и именно они могут объяснить все наблюдения в Лох-Нессе за эти годы».

5 сентября 2019 года Би-би-си опубликовала статью под названием «По мнению ученых, лохнесское чудовище может быть гигантским угрем».

Профессор Нил Джеммелл и его команда взяли пробы воды из Лох-Несс. Выдержка из статьи гласит: «Профессор Нил Геммелл, генетик из новозеландского Университета Отаго, заявил: «В Лох-Нессе очень много угрей, причем ДНК угря обнаруживается практически во всех отобранных местах – их много. Значит, это гигантские угри? Ну, наши данные не показывают их размер, но само огромное количество материала говорит о том, что мы не можем сбрасывать со счетов вероятность того, что в Лох-Нессе могут обитать гигантские угри. Поэтому мы не можем сбрасывать со счетов возможность, что то существо, которое видят люди и считают лохнесским чудовищем, может быть гигантским угрем».

Научное название угря – *Anguilla*, производное от латинского слова *anguis*, что означает «змея». Дайверы, которые погружались в Лох-Несс, подтверждают информацию, что в озере множество угрей, и достаточно крупных. Некоторые из дайверов утверждали, что встречали под водой угрей, толщиной с ногу взрослого человека.

Сопоставив все эти факты, ученые пришли к выводу, что крупное морское животное, которое неоднократно встречали в озере – не что иное, как гигантский угорь. Его размеры вызваны природными мутациями, поэтому в данной истории нет ничего паранормального.

В статье от 28 мая 2020 года, озаглавленной «Джереми Уэйд и эти лохнесские угри», Роланд Уотсон – один из ведущих специалистов в поисках решения загадки Несси – писал: «Перечитывание старых газетных историй 1930-х годов показывает, что теорию гигантского угря довольно рано объявлять раскрытием тайны».

Роланд также пишет: «Самыми крупными известными представителями отряда угреобразных являются мурены, длина которых, как известно, достигает 4 метров, тогда как типичное наблюдение Несси предполагает существо длиной до 10 метров. Форма тела угрей и Несси

также существенно разливается, поскольку угри, как правило, змеевидные, тогда как у Несси утолщение в средней части тела».

Говоря откровенно, в последнее время количество скептиков сильно увеличилось, и их ряды растут, а наука никак не может сказать своего веского слова. Но нельзя не верить свидетельствам – визуальным наблюдениям и данным приборов, – которых накопилось за последние полвека предостаточно.

И уж никак не сбросишь со счета старую мудрость местных жителей, вернее, одного старца, который много лет назад изрек: «В этом озере есть много необычного».

### **Выводы по 1 главе**

1. Лох-Несс – глубокое пресное озеро, привлекающее внимание не только не красивыми пейзажами и использованием данной местности для судоходства, но и легендами и слухами о необыкновенном чудовище Несси.

2. Легенда о монстре из озера Лох-Несс появилась давно. Доказательством этого является история о римских легионерах, обнаруживших изображение лохнесского чудовища на камне, а также письменное упоминание о Несси в 565 году н.э.

3. Интерес к лохнесскому чудовищу сохраняется уже на протяжении длительного времени. Многие люди уверяют, что видели Несси. Загадка озера Лох-Несс не дает покоя исследователям, которые проводят экспедиции, пытаясь найти там доказательства существования лохнесского чудовища.

4. Существует много теорий относительно того, кем является Несси и существует ли он вообще, однако на сегодняшний день тайна озера Лох-Несс остается неразгаданной.

## ГЛАВА 2. ОЗНАКОМЛЕНИЕ УЧАЩИХСЯ 6 КЛАССА С ЛЕГЕНДОЙ О ЛАХНЕССКОМ ЧУДОВИЩЕ И ЕЕ ИССЛЕДОВАНИЯМИ

### 2.1. Описание игры-ходилки «Найди Несси»

Легенда о лохнесском чудовище уже на протяжении длительного времени волнует многих людей. Причиной написания данной исследовательской работы является личный интерес к этой теме, возникший после просмотра передачи «Орел и решка». В одном из выпусков 4 сезона, который вели Андрей Бедняков и Леся Никитюк, было путешествие в Эдинбург, где находится озеро Лох-Несс. Рассказ об этом загадочном озере побудил к изучению дополнительной информации о лохнесском чудовище, что впоследствии привело к написанию проекта о нем и созданию игры-ходилки «Найди Несси».

Данная игра была проведена среди моих одноклассников, учащихся 6 класса, на уроке английского языка. Перед ее началом ребятам необходимо было прослушать легенду о лохнесском чудовище и исследованиях относительно ее правдивости. По ходу рассказа одноклассники могли делать пометы у себя в тетради. Следующим этапом была сама игра.

**Описание.** Игра предназначена для учащихся 6 класса и может быть использована в совместной деятельности на уроке английского языка или при проведении внеклассного мероприятия.

**Цель:** закрепить знания учащихся, полученные при изучении легенды о лохнесском чудовище и исследований относительно ее правдивости.

**Планируемые результаты:**

**Предметные:**

- 1) формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции;
- 2) расширение и систематизация знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;



3) представление об особенностях образа жизни, быта, культуры стран изучаемого языка (всемирно известных достопримечательностях, выдающихся людях и их вкладе в мировую культуру).

***Метапредметные:***

1) формировать умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

2) способствовать развитию операций логического мышления: анализ, синтез, сравнение, а также осуществлению самоконтроля и взаимоконтроля в процессе достижения учебно-познавательного результата игры;

3) формировать умение организовывать учебное сотрудничество со сверстниками через использование адекватных языковых средств, необходимых для решения коммуникативных задач.

***Личностные:***

1) развивать мотивы учебной деятельности, а также способствовать формированию личностного смысла учения;

2) воспитывать любовь к иностранному языку;

3) формировать стремление к речевому самосовершенствованию.

**Оборудование:** игровое поле, фишки, игральная кость, 26 карточек с вопросами.

**Ход игры**

Учащиеся делятся на 4 команды. Игра представляет собой продвижение фишек по игровому полю благодаря правильным ответам команд. Для этого каждой команде необходимо поставить фишки на «Старт», а затем по очереди бросать игральную кость. После броска команда берет карточку с вопросом и отвечает на него. В случае правильного ответа продвигается вперед на столько очков, сколько выпало на игральной кости. Например, если фишка стоит на точке №3, а на кубике выпало 7 очков,

значит надо идти до точки №10. В случае неправильного ответа команда остается на том же самом месте, где и была до броска кубика.

На игровом поле есть точки, отмеченные голубым цветом. Если команда попадает на нее, то пропускает ход. Цель игры – как можно быстрее добраться до финиша, дав правильные ответы на вопросы в карточках.

## **2.2. Положительные стороны настольных игр. Значение игры «Найди Несси» для школьников**

Игра-ходилка – одна из старейших настольных игр, имеющая не только развлекательное, но и образовательное значение. Настольная игра помогает осваивать и систематизировать свои знания в различных областях, например, ОБЖ, литература, биология и т.д.

Игры с кубиками и фигурками очень полезны. Они развивают зрительную память, внимание, сообразительность, логику, тем самым оказывают полезное влияние на ребенка. Сейчас популярны игры, в ходе которых участники придумывают и рассказывают историю. Таким образом, ребенок учится говорить понятно и образно, а также развивает фантазию, творческое мышление и креативность.

Другим важным умением, развитию которого служит настольная игра, является стратегическое мышление. Существует много игр, в которых ребенку нужно просчитывать и продумывать ситуацию и пытаться предсказать поведение противника и учиться на собственном опыте.

Несколько экспериментов американских учёных показали, что лучше всего дети работают головой, если они сопровождают свои действия объяснением: «Я выбрал фиолетовый домик, потому что он похож на ведьмину шляпу, но это оказалось ошибкой». Пытаясь объяснить свои поступки, ребёнок начинает анализировать, размышлять о скрытых механизмах собственного выбора и приходит к удивительному результату, который обнаруживают многие школьные педагоги: «Пока объяснял, сам понял».

Настольные игры развивают математические навыки, поскольку почти каждая из них предполагает подсчет очков, точек, выпавших на двух кубиках и т.д. Почти все игры требуют хотя бы арифметического вычисления победителя. Для этого необходимо уметь считать, выполнять математические действия, выделять части из целого.

Большой вклад вносят настольные игры в развитие социальных навыков. Дети, играя в настольные игры, учатся взаимодействовать между собой в процессе игры, правильно общаться друг с другом, терпеливо ожидать своей очереди, чтобы сделать ход, сопереживать соперникам и достойно переживать как победу, так и поражение.

Сейчас есть огромный выбор игр, главное в которых — способность донести мысль до оппонента. Такие игры построены на необходимости как можно быстрее объяснять значение слов. Это отличный способ развития словарного запаса, быстроты формулировок и скорости речи в принципе.

Преимуществом настольной игры является и развитие умения ставить цели и достигать результат. Существуют специальные мотивационные квесты, которые учат детей планированию и достижению целей. В момент увлеченной игры ребенок легче принарачивается к сидению на одном месте и планомерному достижению результата без отрыва от процесса. Это служит развитию сосредоточенности и усидчивости.

Настольные игры улучшают работу мозга. Во-первых, за время игры ребенок узнает много нового – начиная от правил и условий, заканчивая интересными фактами, которые будут обсуждаться с другими игроками. Во-вторых, игра стимулирует зоны мозга, которые ответственны за наши мысли и воспоминания, а значит, благодаря играм мы тренируем наши навыки в решении проблем и принятии сложных решений. Другими словами, настольные игры делают наш мозг сильнее – ему проще справиться с любыми вызовами, будь то сложности на работе или повседневные трудности.

Кроме этого, психологи отмечают, что настольные игры улучшают самочувствие. Как показало исследование RealNetwork, 53% людей играют в настольные игры, чтобы избавиться от стресса, и им это удаётся!

Объяснить данный факт довольно просто: вы сосредоточены на игре, а рабочие моменты и рутинные проблемы остаются где-то в стороне. Когда после оживлённой игры вы возвращаетесь в привычные заботы, они уже не выглядят такими утомительными и неподъемными.

Во время игры участники получают выброс эндорфина – естественного гормона счастья и удовольствия. Благодаря его появлению в крови мы чувствуем себя более сосредоточенными и вовлечёнными, получаем больше удовольствия от процесса игры.

Игра-ходилка «Найди Несси» содержит в себе все преимущества настольных игр. Еще одной ее положительной стороной является проведение на иностранном языке, что дает возможность углубиться в изучаемый язык.

Решение игровых задач способствует достижению педагогической цели. Участие в лингвистической игре обеспечивает внимание учащихся к конкретным задачам, поставленным в игре, а результатом их деятельности становится усвоение новой лексики, взаимодействие с собеседниками на иностранном языке.

Страх сделать ошибку, препятствующий свободному употреблению в речи лексики и грамматики чужого языка, значительно снижается в ходе игры, поскольку в ней отсутствует ощущение непреодолимости заданий. Играя, учащийся неосознанно усваивает языковой материал, что вызывает у него чувство удовлетворения, и он уже может говорить наравне со всеми.

Психологи и методисты утверждают, что успешное постижение иностранного языка зависит не только от когнитивных процессов, но и от эмоциональной сферы личности. Человек – это эмоциональное существо, а среди качеств личности, необходимых для изучения иностранного языка, необходимо выделить мотивацию, уровень тревожности и самооценки, скованность (раскованность) и склонность к риску.

Мотивация в любой деятельности является пусковым механизмом. Успехи в деятельности приумножают мотивацию. Низкая самооценка зачастую приводит к скованности, закомплексованности и связана со страхом совершить ошибку, что негативно влияет на овладение языком. В тесной взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении.

Исходя из этого, игра-ходилка «Найди Несси», по нашему мнению, способствует активизации познавательных процессов учащихся, позволяя сделать процесс обучения увлекательным и интересным, а запоминание, повторение или закрепление информации – более эмоциональным.

### **Выводы по 2 главе**

1. Интерес к легенде о лохнесском чудовище побудил нас к изучению данной темы, результатом чего стало создание игры-ходилки «Найди Несси».

2. Нами была выбрана эта форма, поскольку настольная игра помогает активизировать учебную деятельность учащихся, развивает их познавательную активность, наблюдательность, внимание, память, мышление, поддерживает интерес к изучаемому, развивает творческое воображение, образное мышление, снимает утомление у детей, делая процесс обучения занимательным для ребенка.

3. Игра-ходилка «Найди Несси» обладает большим обучающим потенциалом, позволяя систематизировать знания, помочь в изучении новой лексики, а также в формировании и совершенствовании иноязычной коммуникативной компетенции.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Тайна лохнесского чудовища не дает покоя ученым уже много лет. На сегодняшний день никто так и не знает, существует ли оно на самом деле или это просто легенда, которая появилась, чтобы привлечь в Шотландию огромное количество туристов.

Целью нашего исследования было рассмотреть различные точки зрения ученых относительно существования монстра Несси из озера Лох-Несс. Для этого нами был проведен теоретический анализ, синтез и обобщение научной литературы, в результате чего мы узнали, что лохнесское чудовище привлекает к озеру огромное число путешественников и многочисленные исследовательские группы, в состав которых, кстати, входят самые авторитетные палеонтологи, геологи и ихтиологи. Несмотря на то, что загадка озера так и не раскрыта, ученые не сдаются и продолжают проводить экспедиции, пытаясь научным способом объяснить то, что видят многие люди в Лох-Нессе.

Собранный теоретический материал побудил нас к созданию игры-ходилки «Найди Несси», которая была проведена на уроке английского языка среди учащихся 6 класса. В ней отражены основные факты озера Лох-Несс, информация о самом чудовище, а также исследования этого монстра.

Надеемся, что проведенное нами исследование позволит другим узнать больше о главной загадке Шотландии – лохнесском чудовище, получить новые знания по иностранному языку, а также развить познавательный интерес к изучению этого предмета.

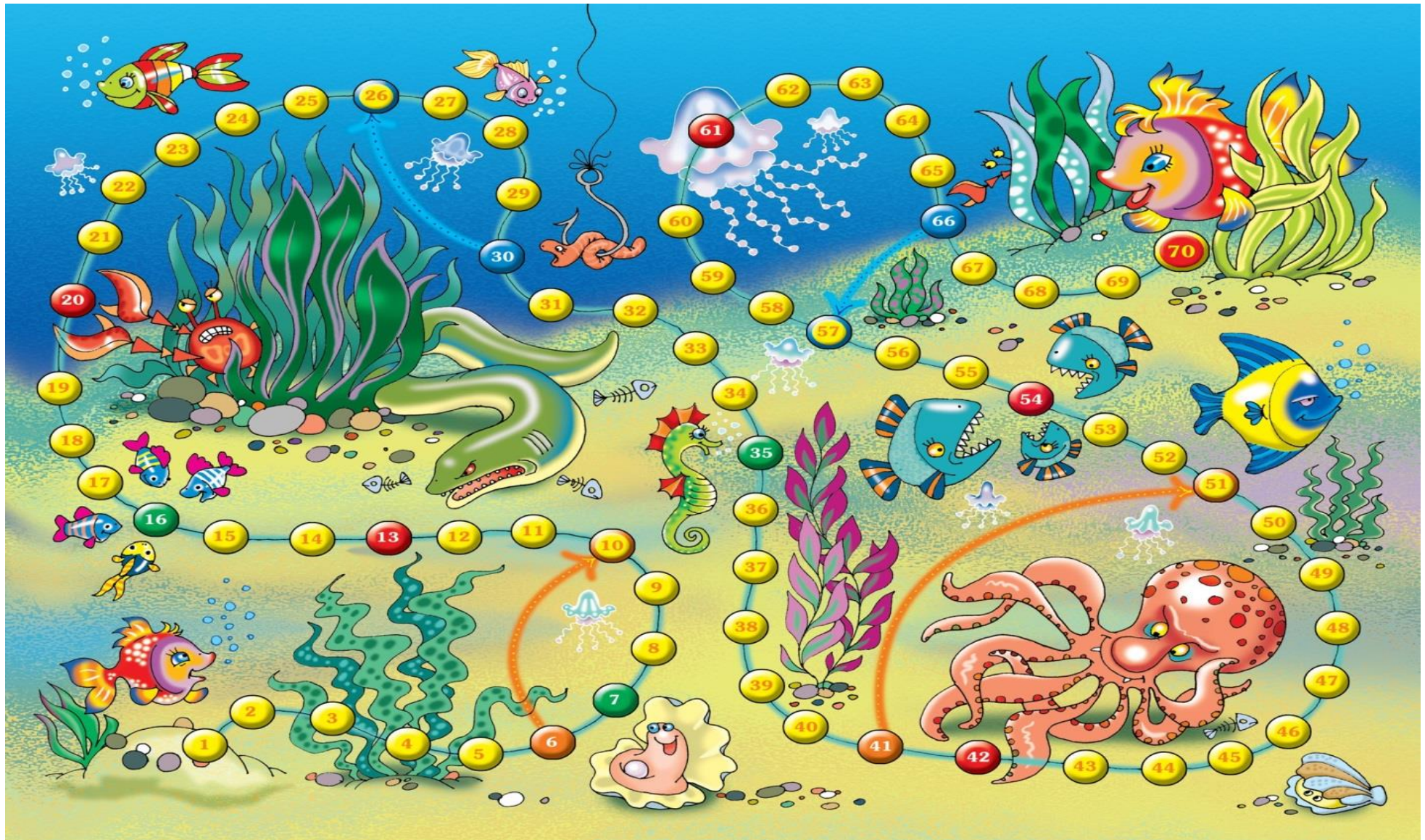
## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

1. <https://putidorogi-nn.ru/evropa/167-ozero-lokh-ness>
2. <http://snovadoma.ru/interes/Lakes/loch-ness/>
3. <https://magic-world.info/article/loch-ness>
4. <https://fishki-net.turbopages.org/fishki.net/s/3839429-polnaja-istorija-lohnesskogo-monstra.html>
5. <https://secretofworld.ru/ezoterika/sushchestva/loxnesskoe-chudovishhe.html>
6. <https://www.kp.ru/daily/27025.4/4088652/>
7. <https://kriptozoo.ru/istoriya-loh-nesskogo-chudovishha.html>
8. <https://poshyk.info/lohnesskoe-chudovishe/>
9. <https://infourok.ru/tayna-lohnesskogo-chudovischa-issledovatel'skaya-rabota-2293391.html>
10. <https://zen.yandex.ru/media/id/5db53f4235c8d800afef03cb/lohnesskoe-chudovisce-pravda-ili-vymysel-5e4d9b736948c51ea07b7474>
11. <https://infourok.ru/lohnesskoe-chudovishe-gipotezi-i-fakti-1694738.html>
12. <https://nsportal.ru/ap/library/drugoe/2017/03/18/proektnaya-rabota-lohnesskoe-chudovishche>
13. <https://job-in-net.ru/лохнесское-чудовище/>
14. <https://touristam.com/ozero-loh-ness.html>
15. <http://snovadoma.ru/interes/Lakes/loch-ness/>
16. <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2018/09/05/igraj-i-razvivaj'sya-polza-nastolnyx-igr-o-kotoroj-vy-ne-znali/>
17. <https://iq007.ru/blog/expert/20180626-nastolnye-igry-zachem-oni-nuzhny-detyam-v-usloviyah-cifrovogo-mira>
18. <https://zen.yandex.ru/media/dobrushki/v-chem-polza-nastolnyh-igr-5d7b750735ca3100ad9a6378>
19. [https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25081/1/RSVPU\\_2018\\_133.pdf](https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25081/1/RSVPU_2018_133.pdf)

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## Приложение 1

Игровое поле игры-ходилки «Найди Несси»





## Приложение 2

Шаблоны для изготовления фишек и кубика

