**Деловая квест – игра**

**«Квест как инновационная модель обучения»**

***Эпиграф*** ***О сколько нам открытий чудных***

***Готовят просвещенья дух***

***И опыт, сын ошибок трудных***

***И гений, парадоксов друг,***

***И случай, бог изобретатель...***

*А.С. Пушкин*

**Актуальность:** Федеральный государственный образовательный стандарт, действующий ныне на территории Российской Федерации, выдвигает довольно много требований к компетенциям педагогов. Одной из самых сложных порой является умение находить индивидуальный подход к абсолютно каждому ребенку. В связи с этим возникает необходимость новых форм работы и неформальных подходов к взаимодействию с учащимися.

За последние годы в нашей стране появилось довольно новое для России досуговое пространство – квесты в реальности. Данный вид деятельности предусматривает решение нестандартных задач в ограниченном пространстве за определенный отрезок времени. Новое направление находит признание у широких масс населения и его вполне можно использовать для работы с педагогами, родителями и детьми.

**Цель:** повысить мотивацию педагогов к использованию формы квест-игры в работе с детьми.

**Задачи:**

- снятие психологического напряжения у педагогов

- познакомить педагогов с понятием “квест-игра”

- углубить знания педагогов о квест-играх, алгоритме его создания

- создание условий для неформального общения педагогического коллектива

- командообразование

- демонстрация возможностей игры в решении сложных педагогических задач

- поддержка желания искать индивидуальный подход к каждому ребёнку, чувствовать детей

- развитие умения мыслить нестандартно

- повышение педагогической самооценки.

**Форма проведения:** деловая игра - квест

**Предварительная работа:** деление на команды с помощью фишек красного и синего цвета. Определение девиза, название команды, капитанов.

Оборудование: столы, стулья, музыкальный центр.

Атрибуты: карточки с заданиями, карточки-подсказки, грамоты, материалы для изобразительной деятельности.

**Ход**

**1 этап. Мотивационный**

**Ведущий:** Добрый день, уважаемые коллеги!

Я рада приветствовать вас на нашем методическом объединении.

Поздравляю вас с окончанием первой четверти и сегодня я хочу, чтобы вы отдохнули и душой и телом.

Хочется нашу сегодняшнюю встречу начать с небольшого видео.

Давайте же окунёмся в жизнь.

Истина не в том, чтобы что-то понять, а в том чтобы окружить себя истинной жизнью, т.е. получить непосредственный опыт и прибывать в нем, реализуя текущие мгновения.

Конфуций говорил:

То, что я услышал, я забыл.

То, что я увидел, я помню.

То, что я сделал, я знаю.

Если выразить это изречение в цифрах, то получится следующее: что мы слышим, то запоминаем на 10 %. То, что мы видим, – на 50 %. То, что мы делаем сами – на 90 %.

Сегодня мы впервые проводим квест-игру с педагогами в нашей школе. Это не простой квест, а педагогический.

Эпиграф к нашему методическому объединению мы взяли слова А.С.Пушкина:

***О сколько нам открытий чудных***

***Готовят просвещенья дух***

***И опыт, сын ошибок трудных***

***И гений, парадоксов друг,***

***И случай, бог изобретатель...***

Федеральный государственный образовательный стандарт, действующий ныне на территории Российской Федерации, выдвигает довольно много требований к компетенциям педагогов. Одной из самых сложных порой является умение находить индивидуальный подход к абсолютно каждому ребенку. В связи с этим возникает необходимость новых форм работы и неформальных подходов к взаимодействию с учащимися.

За последние годы в нашей стране появилось довольно новое для России досуговое пространство – квесты в реальности. Командам предстоит пройти ряд испытаний и найти приз.

Цель нашей игры – познакомиться с новой квест-технологией в теории и на практике, для того, чтобы потом можно было ее применить в работе с детьми.

Выбор капитана команды, ее названия и девиза (1 минута)

**Ведущий:** Команды не могут быть без капитана, названия и девиза. У вас 1 минута, чтобы подготовиться к представлению. Внимание, команды, время вышло. Прошу капитанов по очереди представиться и представить свои команды всем участникам.

**Приветствие**

Давайте сейчас поприветствуем друг друга. Предлагаю приветствовать друг друга пожатием рук. Однако это будет не простое рукопожатие. Пусть каждый из участников команд подойдет к сидящему напротив, пожмет руку и во время рукопожатия скажет ему что-то очень приятное (комплимент, пожелания и т. п.).

**Мозговой штурм**

**Ведущий: Организационное задание**

Что такое квест-игра? Дать определение.2 минуты.

**Теоретическая часть** (5 минут)

Обсуждение ответов команд.

**Ведущий:** Слово «Квест» дословно переводится с английского языка как «поиск». **Квест –** это аналог старой игры в «секретики» или «казаки-разбойники». Такой способ организации деятельности в рамках учебного процесса был разработан американским профессором Доджем Берни в середине 90-х годов 20 века.

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улице, в заброшенных зданиях, специально оборудованных помещениях и т. д. Есть даже международная сеть квестов «Форт Боярд».В настоящее время квесты стали популярны в школьном образовании.Квест в школьном образовании – это интерактивная игровая форма обучения детей. В квест-игре обязательно есть цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки, выполняя задания. Каждая загадка – это ключ к следующему заданию. Задачи квеста могут быть разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными.

**Шашина С.В.** познакомит нас с образовательными квестами.

**Капранова Т.А.** познакомит нас с web-квестами.

Ознакомление с правилами и этапами игры (5 минут)

**Ведущий:** Правила нашей игры будут следующими. Вам необходимо найти главный приз. Для этого команды выполняют задания по маршруту. Маршрут предполагает 7 остановок, на которых вы будете выполнять различные задания. За выполненное задание вы будете получать печать. На них буквы. В конце квеста из этих букв надо составить слово, узнаете, где находится главный приз, который надо будет найти.

Победит та команда, которая пройдет квест, найдет приз.

*(Главный приз – грамота за участие или за победу в квесте).*

У команд арбитром буду я.

**Ведущий:** Команды готовы? Мы начинаем игру.

**2 этап. Основной**

**Прохождение квеста**

Вот и первая остановка!

1. ***Остров «Разминочный»*** (не оценивается)

Отгадать загадки, где задуманное слово состоит из нескольких самостоятельных слов.

Первое слово над чайником тает,

Второе – у папы растет под губой.

А целое ветер морской надувает

И в плаванье нас приглашает с тобой (***Пар ус)***

Первый слог – нота, второй – тоже,

А в целом – на горох похожа ***(Фа соль)***

Предлог стоит в моем начале,

В конце же – загородный дом.

А целое – мы все решали

И у доски и за столом (***За дача)***

Начало – нота, потом – оленя украшение.

А вместе – место оживленного движения (***До рога)***

1. ***Остров «Запоминай-ка»***

О пожилых людях говорят, что они становятся рассеянными и забывчивыми. В действительности же забывчивость вовсе не является «привилегией» только пожилых. Увы, «дырявая память может быть у людей разных возрастов. А какая память у вас?

**Задание № 1:** Зачитывается 25 слов – ***Слон, кровать, верблюд, зонт, тетрадь, карандаш, птица, пальто, стакан, телефон, цветок, человек, дерево, мячик, яблоко, сумка, роза, апельсин, пирамидка, чай, кукла, ваза, воробей, шапка, медведь.***

Каждая команда должна записать все слова, которые удалось запомнить. Слова записывать можно в любом порядке (*Каждой команде - печать.)*

**Задание № 2:** Что изображено?

Каждой команде демонстрируется слайд с рисунком. Затем задаются вопросы по содержанию слайдов, каждой команде по 3 вопроса (*Каждой команде - печать.)*

1. ***Остров «Смекалистых»***

Участникам необходимо заменить фразеологизмы одним словом

|  |  |
| --- | --- |
| **Мозолить глаза** - надоедать  **Клевать носом** - засыпать  **Бить баклуши** - бездельничать  **Прикусить язык** - молчать  **Как снег на голову** - неожиданно  **Вешать нос** - огорчаться  **Витать в облаках** – мечтать. фантазировать  **Задать головомойку** - отругать  **Зарубить на носу** - запомнить  **Ждать у моря погоды** - бездействовать | **Точить лясы** - болтать  **Дать слово** - пообещать  **Дрожать как осиновый лист** - испугаться  **Писать как курица лапой** - плохо, неаккуратно, небрежно  **Ходить на голове** - баловаться  **Считать ворон** - бездельничать  **Держать в голове** - помнить  **Наговорить с три короба** - наврать  **Держать язык за зубами** - молчать  **Высасывать из пальца** – выдумы вать |

*(Каждой команде - печать.)*

1. ***Остров «Потанцуй-ка»***

Участникам предлагается станцевать танец «Кадриль»

*(Каждой команде - печать.)*

1. ***Остров «Понимай-ка»***

Командам раздаются карточки с 10 словами. В течение 3 минут участники первой команды должны объяснить как можно больше слов своим соперникам, при этом нельзя употреблять однокоренные слова. Далее они меняются ролями.

|  |  |
| --- | --- |
| Верблюд  Компот  Педагогика  Мультфильм  Родители  Манная каща  Песок  Банкомат  Литература  Мармелад | Сказка  Портфель  Администрация  Динозавр  Музей  Ряженка  Мужчина  Завхоз  Логопедия  Телефон |

*(Каждой команде - печать.)*

1. ***Остров «Творческий»***

Длинный путь проделали мы с вами и оказались буквально в двух шагах от заветной станции. А интеллект, на мой взгляд, измеряется не только мощью ума, но и мощью дела. Каждой команде сейчас предстоит выполнить творческое задание.

*(Каждой команде - печать.)*

1. ***Остров «Медиация»***

Медиация – технология урегулирования споров. Медиатор – человек, решающий спор двух сторон, не принимает ничью сторону. Существуют разные тренинги, упражнения для развития медиативных навыков. Сегодня я предлагаю вам поучаствовать в таком тренинге. Игра называется «Держи место справа».  
  
Ход игры: Игроки сидят на стульях, расставленных по кругу, один стул остается свободным, водящий стоит в центре круга. Всем предлагается назвать свои имена, причем если имена одинаковые, то имя следует изменить. Например, Мария-Маша-Маруся-Маня и т.п. Игрок, около которого стоит пустой стул справа, кладет на него руку, ладонью вниз (держит место справа) и называет имя любого из играющих. Тот, чье имя назвали, должен занять свободное место, а то место, которое осталось после его ухода, должен занять водящий или сидящий справа от него, должен положить на него правую руку и снова назвать чье-то имя. Если игрок не успел положить руку или неправильно назвал имя другого игрока, то место может занять водящий, а сам зазевавшийся игрок должен занять место водящего - в центре круга.  
ЗЕВАТЬ НЕ СТОИТ, ИНАЧЕ МОЖНО ВСЮ ИГРУ ПРОСТОЯТЬ ВОДЯЩИМ!

**3 этап. Рефлексивный**

**Распределение мест в рейтинге**

**Ведущий:** Поздравляю команды за отлично пройденный квест, вы заслужили приз – сундук с конфетами.

**Рефлексия**

**Ведущий:** Сейчас я предлагаю вам проанализировать тот опыт, который вы сегодня получили. Подумайте, какие ассоциации вызывает у вас слово квест.

**Упражнение «Плюсы и минусы»** (4 минуты)

Первая команда назовет плюсы такой организации образовательного процесса.

Вторая команда минусы организации образовательного процесса в форме квест.

**Вопросы для обсуждения:**

* Что вызвало наибольший интерес?
* Что узнали нового?
* Что показалось трудным?
* Довольны ли вы своими результатами?
* Что получилось, а над чем нужно ещё поработать?

**Упражнение «Нарисуй ассоциации»** (5 минут)

**Ведущий:** Предлагаю сейчас участникам каждой команды нарисовать свои ассоциации, полученные на нашем мероприятии. На столах лежат цветные карандаши, мелки, фломастеры, листы бумаги.

«Когда я скажу «начали», каждый из нас возьмет лист бумаги и все то, что ему потребуется для рисования на своем листе бумаги. На рисование у нас будет 15 секунд. За временем буду следить я и через 15 секунд попрошу каждого передать свой лист соседу слева. После того как вы получите лист, на котором уже что-то нарисовано, надо будет нарисовать еще что-то, развивая сюжет в любом направлении. Мы будем продолжать работу до тех пор, пока лист каждого не пройдет по кругу и не вернется к Вам».

*По окончанию рисования ведущий предлагает командам рассказать о своем творчестве.*

**Ведущий:** Предлагаю вам выйти на середину зала со своими рисунками, составить коллаж и рассказать о своих ассоциациях.

**Представление командами своих работ** (4 минуты).

**Ведущий:** Наша игра подошла к концу. Поздравляю всех!

**Прощание**

Предлагаю, окончить наше мероприятие так же как мы его начали.

Видео.(приложение 2)

Оставайтесь сильными и всегда двигайтесь вперёд!!!

|  |  |
| --- | --- |
| Верблюд  Компот  Педагогика  Мультфильм  Родители  Манная каща  Песок  Банкомат  Литература  Мармелад | Сказка  Портфель  Администрация  Динозавр  Музей  Ряженка  Мужчина  Завхоз  Логопедия  Шифон |

|  |  |
| --- | --- |
| Мозолить глаза  Клевать носом  Бить баклуши  Прикусить язык  Как снег на голову  Вешать нос  Витать в облаках  Задать головомойку  Зарубить на носу  Ждать у моря погоды | Точить лясы  Дать слово  Дрожать как осиновый лист  Писать как курица лапой  Ходить на голове  Считать ворон  Держать в голове  Наговорить с три короба  Держать язык за зубами  Высасывать из пальца |