

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района г. Казани»

## **Методическая разработка занятия**

# **ОРГАНИЗАЦИЯ «КВЕСТОВ» ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА**

Автор – составитель:

Педагог дополнительного образования

Щёктова Екатерина Евгеньевна

Методист

Колобова Юлия Константиновна

Год создания 2020

89539994074



## **Оглавление**

Введение.....	4
Особенности разработки и реализации квест – игр.....	5
Квест – игра «Через тернии к звездам».....	7
Квест – игра «Калейдоскоп профессий».....	9
Квест – игра «Дружат дети на планете».....	11
Заключение.....	13
Приложения.....	14

## **Введение**

Одной из важнейших задач, которая сейчас ставится перед педагогом – это отвлечь детей и подростков от гаджетов и вовлечь в учебную, творческую деятельность. Квест как форма воспитательного мероприятия пользуется большой популярностью среди современных подростков. Ребята заинтересованы как в участии, так и в организации квест – игр. Дети зачастую увлечены сценарием квестов, ходом игры и в достижении поставленных целей.

Отметим, что сценарии квестов могут быть приурочены к значимым событиям и памятным датам. Также они становятся частью массовых городских или районных мероприятий, а не только игр, проводимых на базе учреждений общего и дополнительного образования.

Представленные в пособии рекомендации по организации квестов и сценарии игр предназначены для различных образовательных учреждений. Первая часть посвящена общим положениям о подготовке и проведении квестов различного типа. Далее представлены сценарии квест – игр, реализованных на базе МБУ ДО «Центр дополнительного образования детей «Заречье» Кировского района г. Казани». Описанные игры были организованы и проведены в соответствии основным направлениям «Российского движения школьников», а именно военно – патриотическое, информационно – медийное, личностное развитие и гражданская ответственность. Ценность предложенных в пособии сценариев квест – игр состоит в положительных результатах при их проведении автором. Каждый из участников данных квестов достиг поставленных перед ними целей и задач.

Желаем успехов в проведении собственных квестов и будем рады, если наши сценарии будут полезны для вашей деятельности!

## Особенности разработки и реализации квест – игр

Квест – это приключенческая игра, которая приводит из точки А в точку Б путем решения поставленных задач. Конструкция настоящей квест – игры может быть большой и массивной, все зависит от количества команд – участников и этапов.

В начале квест – игры ребятам выдают карту (маршрутный лист) и задания, выполнив которые они должны понять – куда следовать.

Существует определенная **структура игровых квестов:**

- Наличие интересных героев;
- Наличие наград за проделанные задания;
- Наличие ведущего команды.

Под интересными героями подразумеваются люди – актеры с атрибутами тех героев, которых они изображают. За проделанные задания могут быть следующие поощрения: жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры. В целом в конце игры каждую команду можно наградить грамотами за места, кубками и другим, здесь решение принимается членами жюри, состоящего из кураторов каждой станции. Обязательно должен присутствовать ведущий, выполняющий роль помощника, а не подсказчика в ходе игры.

Выделим **основные этапы создания квест – игр** с учащимися:

1. Выбор темы;
2. Определение целевой категории и распределение масштаба проведения квеста;
3. Определение количества этапов;
4. Работа ребят по командам.

Раскроем сущность каждого этапа:

### 1. Выбор темы:

Каждый педагог должен осознавать, что необходимо не просто рассказать ребятам о том, что они должны сделать, а постараться создать обстановку «желания», замотивировать учащихся. Можно рассказать ребятам

о том, что такое квест, считают ли они, что сами здесь и сейчас могут стать создателями игры. Предложить им темы (несколько вариантов), путем голосования выбрать одну из них. Либо предложить создание игры к какому – либо школьному событию или ближайшему празднику.

## **2. Определение целевой категории (количества команд, их возраст) и распределение масштаба проведения квеста (кабинет, школа, район, город и т.д.)**

Определить на кого будет направлена игра, для кого инициативная группа могла бы провести такое мероприятие, с кем группе было бы комфортно работать (от возраста участников зависит сложность заданий и герои, с которыми предстоит встретиться командам).

## **3. Определение количества этапов:**

Разделить ребят на несколько групп (это можно сделать после определения этапов игры), например, 5 групп по 4 человека. Каждая команда перемещается по станциям в соответствии с маршрутным листом.

## **4. Работа ребят по командам**

Придумать название команды. Каждой команде необходимо придумать название команды и, заполнив маршрутный лист, по старту ведущего направится на первую станцию. Каждый сопровождающий куратор данной станции оценивает команду по 10 бальной шкале в зависимости от выполненного задания. По истечению времени станции команда переходит на следующую станцию.

Квест может длиться 1-3 часа. Чаще всего он носит не только развлекательный, но и воспитательно – обучающий характер, для этого задания должны быть подобраны в соответствии с тематикой и приурочено к какой либо знаменательной дате.

## **Квест – игра «Через тернии к звездам»**

*Сценарий данного квеста посвящен знаменательной дате – «Дню космонавтики» и проведен в рамках работы по направлению гражданской ответственности.*

**Цель:** систематизировать и расширить знания обучающихся о космосе и космонавтах.

### **Задачи:**

- 1.Расширить представления детей о космонавтике.
- 2.Формировать чувства патриотизма и гражданственности.
- 3.Развитие творческих способностей учащихся, внимания, памяти, ловкости, смекалки путём использования игровых элементов.
- 4.Организовать соревновательную деятельность между командами, создать активное взаимодействие учащихся в команде, способствовать сплочению детского коллектива.

К подготовке мероприятия привлекаются активисты школ района. Активные школьники закрепляются за станциями и также продумывают задания для данных станций.

### **Название станций:**

#### **1. Космические танцы**

На данной станции каждая команда придумывает и показывает свои «космические танцы».

#### **2. Солнечная система**

За 10 секунд каждая команда должна перечислить название всех планет Солнечной системы. Их всего 8: Меркурий, Венера, Земля, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун.

#### **3. Алфавит**

В алфавитном порядке расставить слова, связанные с космосом.

Например: Астроном, Байконур, Восток, Гагарин и т.д.

4. **Голоса планет**

Команда дружно хором должна напеть все песни, связанные с космосом, чем больше, тем лучше.

5. **Гравитация**

Проверка вестибулярного аппарата участников команды - вращение вокруг себя на месте с целью удержаться, чем больше секунд, тем лучше.

6. **Великий портрет**

Команды называют имен великих космонавтов, астрофизиков, изобретателей по их портретам.

7. **Театральная**

Команда придумывает и показывает сценку про космос.

8. **Покорение космоса**

Назвать самые великие имена первых космонавтов.

(Животное – собака «Лайка», Мужчина – Юрий Гагарин, Женщина – Валентина Терешкова.)

9. **Новая планета**

Придумать свою новую планету и дать ей описание.

10. **Азбука морзе**

Разгадать закодированную фразу.

11. **Наша ракета**

Придумать и изобразить свою ракету (аппликация, рисование, лепка, конструирование из подручных материалов).

12. **ЗОЖ**

Проверка физической подготовки «будущих космонавтов», выполнение командой ряда упражнений.

13. **Интеллектуальный**

Викторина на тему «Космос».

Примерные вопросы:

- Почему 12 апреля отмечается день космонавтики? (Впервые в космос полетел человек в этот день)
- Какие животные уже побывали в космосе? (собаки, крысы, обезьяны)
- Какие звери летали в космос до людей и благополучно вернулись? (собаки Белка и Стрелка)
- Первый человек в космосе? (Ю. Гагарин)

В начале квест – игры каждая команда получает маршрутный оценочный лист, затем после прохождения всех станций подводятся итоги игры и вручаются грамоты (см. Приложение 1).

### **Квест – игра «Калейдоскоп профессий»**

*Игра в рамках профориентационной работы с учащимися по направлению личностного развития.*

#### **Цели и задачи:**

1. способствовать приобретению подростками знаний о профессиях;
2. систематизировать знания учащихся о профессиях;
3. развивать познавательные процессы, наглядно-образное мышление;
4. воспитывать уважение к труду и людям труда.
5. сплочение команды в процессе преодоления трудностей;
6. организация активного отдыха обучающихся.

К подготовке мероприятия привлекаются активисты школ района. Активные школьники закрепляются за станциями и также продумывают задания для данных станций.

#### **Название станций:**

##### **1. Автосервис**

Команда должна собрать и разобрать металлический конструктор

##### **2. Филолог**

Проверка знаний русского языка. Команда должна подобрать как можно больше синонимов к определенным словам (чистый – грязный и т.д.)

3. **Флорист**

Команда придумывает свой букет цветов с помощью рисунка, аппликации, лепки.

4. **Учитель – Истории**

Проверка знаний истории России.

5. **Врач**

Проверка знаний о строении человека. Команда называет части тела на примере модели скелета человека.

6. **Хореограф**

Команды разучивают небольшой флешмоб совместно с ведущим станции.

7. **Повар**

Команда должна почистить картофель на время.

8. **Стилист**

Плетение косичек на время.

9. **Тренер**

Проверка физической подготовки команды, выполнение ряда упражнений.

10. **Музыкант**

Проверка знания нот.

11. **Бухгалтер**

Решение математических экономических задач.

12. **ГАИ**

Викторина по знаниям правил дорожного движения.

13. **Художник**

Рисование 4 картин по временам года.

14. **Переводчик**

Перевести текст русского языка на английский.

### 15. Актёр

Обыграть ситуацию заданную ведущим.

В начале квест – игры каждая команда получает маршрутный оценочный лист, затем после прохождения всех станций подводятся итоги игры, подсчитываются все баллы каждой станции. Команда, набравшая максимальное количество баллов вручаются грамоты (см. Приложение 2).

### **Квест – игра «Дружат дети на планете»**

*Игра, формирующая у детей представление о дружбе между людьми разных стран и национальностей.*

#### **Цели и задачи:**

1. Познакомить детей с разными народами, населяющими нашу планету;
2. Познакомить с элементами разной культуры этих народов;
3. Продолжать работу по расширению кругозора у детей; развивать логическое мышление, внимание, диалогическую и монологическую речь.
4. Развивать умение участвовать в совместной игре, вести себя адекватно в обществе детей и взрослых.
5. Воспитывать доброжелательное отношение ко всем народам Земли.

К подготовке мероприятия привлекаются активисты школ района. Активные школьники закрепляются за станциями и также продумывают задания для данных станций.

#### **Название станций:**

##### **1. Южная Корея**

Команда выполняет задание на логику – переставить спички так, чтобы они не упали.

## **2. Египет**

Участники команды отвечают на вопросы по знаниям истории Египта

## **3. Германия**

Команды разучивают небольшой флешмоб, включающий элементы народных немецких танцев, совместно с ведущим станции.

## **4. Япония**

Участники команды создают фигуры журавлей по технике оригами из бумаги.

## **5. США**

Команда выполняет задание «Аллея славы». Участники рисуют звезду и пишут 5 имен знаменитостей, у кого была звезда на аллее славы в Голливуде.

## **6. Франция**

Команда выполняет задание «Неделя моды». Участники придумывают новый креативный дизайн эмблемы Ассоциации ДОО и ШУС «Моё Заречье».

## **7. Испания**

Команде дается два листочка на одном написано «Коррида» на другом «Фламенко», если выбирают первый лист «Коррида» нужно изобразить «Корриду» если выбирают второй листок, то нужно станцевать «Фламенко»

## **8. Украина**

Команде нужно заплести косичку с разноцветными ленточками и параллельно ответить на вопросы об Украине.

## **9. Россия**

Команде нужно нарисовать то, что у участников ассоциируется с Россией.

## **10. Англия**

Участники команды отвечают на вопросы по культуре и истории Англии.

В начале квест – игры каждая команда получает маршрутный оценочный лист, затем после прохождения всех станций подводятся итоги игры и вручаются грамоты (см. Приложение 3).

### **Заключение**

При использовании квест – технологий каждый ребенок приобретает новые знания, умения и навыки, учится работать в команде, осваивает различные технологии и методы решения поставленных перед ним задач, а также учится публичному выступлению. Все вышеперечисленное является положительным результатом работы по всестороннему развитию личности.

Реализация представленных нами сценариев только подтверждает, что квест – игры являются выигрышной формой организации работы с учащимися. Важно лишь соблюдать структуру игры при организации и проведении, а также уметь подобрать актуальную тему.



МБУДО «Центр дополнительного образования детей «Заречье»  
Ировского района г. Казани

**З А Р Е Ч Ь Е**

**ДИПЛОМ**

**Награждается команда**

**за участие**

**В районной квест – игре  
«Калейдоскоп профессий»**



**Директор МБУДО «ЦДОД «Заречье»**

**Т.В. Сорокина**

**2019-2020 учебный год**



МБУДО «Центр дополнительного образования детей «Заречье»  
Кировского района г. Казани

З А Р Е Ч Ь Е

# ДИПЛОМ



Награждается команда

---

---

**за I место**  
**В районной квест – игре**  
**«Дружат дети на планете»**

Начальник отдела образования  
по Кировскому и Московскому районам

И.М. Уразова

Директор МБУДО «ЦДОД «Заречье»

Т.В. Сорокина

2020-2021 учебный год