Инновационный проект дополнительного образования

МБОУ «Эмисская СОШ»

Интегрированная квест-игра «Алаас о5ото»

(Краеведение, ВПК «Добун», моделирование)

*(Технология квеста в практике педагога дополнительного образования)*

Авторы:

Гаврильева А.Н., Тимофеева Е.А., Яковлев Б.С.

педагоги дополнительного образования

с. Эмис, 2020

|  |
| --- |
| **Паспорт инновационного проекта *«Интегрированная квест-игра «Алаас о5ото»***  |
|  **Ф.И.О.** **авторов и исполнителей проекта:** Гаврильева Анетта НиколаевнаТимофеева Евдокия АвдеевнаЯковлев Борис Сергеевич | Телефон: 8(924) -464-07-69 E-mail: anetta1972@mail.ru  Телефон: 89245674674E-mail: evdokiya\_timofeev@mail.ru Телефон: 89243693811E-mail: boris.yakovlev.91@mail.ru  |
| **Нормативно-правовая база реализации проекта** | •Федеральный закон РФ «Обобразовании в Российской Федерации»; •Концепция развития дополнительного образования, утверждённая распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 г. №1726-р; •Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа», утверждённая Президентом Российской Федерации 4 февраля 2010 г. № Пр-271; •Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов, утверждённая Президентом Российской Федерации 3 апреля 2012 г.№ Пр-827; •Стратегия инновационного развития Российской Федерации на период до 2020 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 8 декабря 2011 г. № 2227-р. |
| **Дата начала реализации проекта:** **Дата окончания реализации** **проекта:**  |  Ежегодно, май месяц |

 **Аннотация**

Сегодня, в век инноваций и перемен, развития высоких технологий открытое образование является своего рода ответом на вызовы времени: необходимо повышение стартовых возможностей и жизненных шансов молодёжи, формирование их готовности к продуктивным формам мобильности. Современное образовательное пространство должно помогать детям и подросткам конструировать возможные образы будущего, проектировать и планировать в нём свой путь.

**Цель проекта: создание условий** для итогового контроля знаний, умений и навыков на основе интегрированного взаимодействия.

**Задачи проекта:**

1. Расширение спектра интегрированного взаимодействия с другими кружками дополнительного образования школы.
2. Развитие сквозных компетенций учащихся посредством внедрения инновационных технологий в процессе реализации проекта.
3. Реализация зачетного контроля через организацию квест-игры.
4. Повышение качества знаний учащихся.
5. Повышение уровня профессионального мастерства педагогических работников посредством активизации их участия в мероприятиях различного уровня и интегративного взаимодействия.

**Этап реализации проекта:**

 Проект проводится 1 раз в конце года, как зачетное занятия воспитанников кружка краеведение, моделирование, ВПК «Добун».

**Организационно-проектный- март-апрель месяцы:**

 Определение ресурсной базы для реализации проекта. Разработка квест-игры.

**Практический этап-май месяц**:

Реализация проекта, проведение квест-игры.

**Обобщающе-аналитический-сентябрь месяц:**

 Анализ результатов квест-игры и образовательной деятельности педагогов дополнительного образования школы на основе интегрированного взаимодействия. Разработка предложений по перспективам дальнейшей работы проекта «Интегрированной игры-квест «Алаас о5ото».

**Ожидаемые результаты, продукты, эффекты**

***результаты:***

- увеличение количества воспитанников наших кружков;

- увеличение количества разработок, медийной продукции, исследований в области моделирования, экологии, краеведения, патриотизма имеющих практическое значение для села, улуса;

- увеличение количества участников олимпиад, конкурсов по направлению моделирование, краеведение, военных игр различных уровней, увеличение качества участия в них.

# Продукты:

* Создать интегрированный интернет-ресурс на сайте школы;
* Интеллектуальная, медийная образовательная продукция по краеведению, моделированию, военно-патриотическому клубу.

# Ожидаемые эффекты:

- развитие познавательных компетенций учащихся;

- личностное самоопределение личности.

**Основная идея проекта.**

**«Игра - путь к познанию мира, в котором они (дети)**

**живут и который призваны изменить».**

**M. Горький**

 Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми участниками образовательного процесса. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа.  Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Квест, с его почти безграничными возможностями, оказывает неоценимую помощь педагогу, предоставляя возможность разнообразить образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, веселым, игровым для всех участников образовательных отношений.

Прежде всего, определимся с основными понятиями.

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений»)

Квест – это приключение с сюжетом (литературным, игровым), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Это командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Квест, как универсальная технология позволяет:

- за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды деятельности;

- создает условия для более активного включения в игру, для повышения качества выполнения заданий;

- дает возможность участникам осуществлять рефлексию деятельности.

Также стоит отметить, что квест как современная педагогическая технология решает следующие задачи:

- образовательные - вовлечение каждого в активный познавательный процесс, формирование самостоятельности, навыков исследовательской деятельности, расширение кругозора, эрудиции, усиление мотивации;

- развивающие - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения, поисковой активности участников;

- воспитательные - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание доброжелательности, толерантности.

В зависимости от сюжета, квесты могут быть линейными (игра построена по цепочке: выполнив одно задание, участники получают следующее и так доходят до конечной точки, т. е. ответ на вопрос служит ключом к следующему пункту назначения); штурмовыми (игроки сразу получают основное задание с подсказками и сами решают, в какой последовательности они будут их выполнять) и кольцевыми (команды стартуют с разных точек, в которые потом и возвращаются.

Идея квеста проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Поэтому изюминка в заданиях обязательна! Они подбираются таким образом, чтобы быть оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию.

Существует множество возможностей для применения квест – технологий в дополнительном образовании. Это могут быть квесты, разработанные к традиционным праздникам или учебным занятиям, это может быть квест, в котором участвуют дети вместе с родителями. Но в любом случае, успешность данного мероприятия зависит от качества его подготовки.

Сначала нужно определиться с темой и придумать легенду. Этот момент служит определенным погружением в тему, настраивает участников на командную работу и знакомит их с конечным заданием квеста.

Квест начинается с объявления цели, связанной, как правило, с поиском какого-либо предмета или его отгадыванием. Общая игровая цель известна участникам с самого начала и определяет игровую «легенду», особенности и правила заданий. Независимо от того, заложен элемент соревнования в игру или нет, конечная игровая цель - общая для всех команд. Общая цель является главным «внутренним мотиватором программы».

Для того чтобы направлять движение игроков, можно использовать разные варианты: выдать общий конверт, где описаны действия участников квеста, раздать задания всем по отдельности, в результате игроки станут обладателями лишь фрагмента информации. Все задания должны обязательно соответствовать возрасту детей. Даже если нам задание кажется легким, подсказка должна быть готова обязательно, чтобы в случае затруднения команда могла воспользоваться помощью и не потерять интерес к процессу или начать выполнять другое задание, что в случае линейного квеста может привести к сбою всего маршрута.

В зависимости от масштабов игры и конечной цели участники получают аксессуары.

И, конечно, нужно определиться с наградами за выполненные задания. Это могут быть части карты, жетоны, разрезанное на части предложение, пазлы, репродукции, цифры, кодовые слова и т. д. Когда команда соберет все награды, она без труда узнает, где находится главный приз или выполнит итоговое задание.

В процессе квеста участники последовательно движутся по этапам, решая различные задания (связанные с физической активностью, логические, поисковые, творческие и пр.). Прохождение каждого этапа позволяет команде игроков перейти на следующий.

**Проект «Алаас о5ото»**

В качестве примера, представляем вашему вниманию интегрированное зачетное занятие «Алаас о5ото», объединённый общей темой посвященной к 75-летию Победы.

Атрибуты:

Настольная игра по краеведению по теме «История села Эмиссы в 1941-1945 годах», компьютер, проектор, 3д принтер, принтер, пневматическая винтовка, пульки, противогазы, макеты гранат, макеты автомата Калашникова, аптечки медицинские, ящик с боеприпасами, плащ-палатки, военные мелодии, под которые проходит весь квест, генератор бензиновый.

***Легенда.*** Наш односельчанин, Солдат, вернулся с войны в наше время и решил испытать и помочь детям узнать как можно больше о Великой Отечественной войне, навыкам военной подготовки и ИКТ.

Начало квеста:

Солдат зачитывает задания детям: каждый воспитанник путем жеребья находит свою команду (всего 3) каждой команде дается пакет с картой, где указаны маршруты по которой они должны следовать в игре. Команды проходят испытания по отдельности. Игра должны проходить в течение 30 минут. Станция № 4 **Итоговая- «Алаас о5ото», где участвуют все команды.**

**1 станция- «ВПК- Добун»: «Военизированная эстафета»**

 Эстафета ориентирована на преодоление участка за 30-40 минут. Весь состав в количестве 45 человек делится на три смешанные команды. Обучающихся в военно-патриотическом кружке «Добун» в каждой команде должно быть по 5 человек. Таким образом, эти ребята должны курировать и помогать своей команде.

 Эстафета состоит из нескольких этапов:

1 этап. Старт. (Все обучающиеся берут с собой головные уборы, сумку с противогазом, 1 медицинскую сумку, 1 ящик с боеприпасами). При команде «старт!», вся команда бежит по направлению на флажок, где находится следующий этап.

2 этап. Метание гранаты. Участвует 5 человек с команды. На расстоянии 10 м от линии броска, на земле лежат обручи, по которым должны попасть участники. За каждое попадание начисляются баллы. После завершения задания команда бежит на следующий этап.

3 этап. Мышеловка. Ребята, из положения лежа, проползают под проволочным заграждением, стараясь его не задеть.

4 этап. Огонь на поражение. Участвует 5 человек с команды. На расстоянии 10 м. от линии расположены 5 шариков, которых должны попасть участники.

5 этап. Разборка и сборка АК-74. Участвуют 4 человека с команды. На земле лежат 2 автомата Калашникова. Разборку и сборку производят те дети, которые не занимаются в ВПК Добун. Те могут лишь помочь подсказками.

6 этап. Оказание медицинской помощи пострадавшему. Один член команды получил травму ноги. Задача команды: оказать первую медицинскую помощь и доставить пострадавшего до финиша. Для переноски пострадавшего дается плащ-палатка.

7 этап. «Командирский эрудит». За максимально короткое время команда должна ответить на 30 вопросов на военную тематику. Например:1. Рядовой в шахматах (пешка) 2. Защитник отечества (воин, солдат) 3. Торжественное прохождение войск (парад). 4. Воздушный флот (авиация). 5. Ответ на пароль (отзыв). Звездная часть мундира (погоны) 7. Солдат спит, а она идет (служба). 8. Что есть у фотоаппарата и у автомата (затвор). 9. То, из чего делают скатку (шинель). 10. Фамилия человека, который изобрел автомат (Калашников).

8 этап. Финиш.

 Эстафету проходят все 3 команды, тем самым обучающиеся технического и краеведческого кружков приобретают в ходе соревнования частичку военно-практических навыков.

**2 станция- настольная игра «История села Эмиссы в 1941-1945 годах»:**

В этом этапе игры, вся команда играет настольную игру. Игровое поле, кубик, фишки, карточки с заданиями. Каждый игрок по очереди двигается по игровому полю, при этом отвечает вопросы на карточке по номеру которой остановился на игровом поле. Например, вопрос на карточке «Сколько человек призван из нашего наслега на войну» ответ: 141, если не правильно, то отступает на один ход назад. В игровом поле есть препятствия, загадки, помощники. Игра является закаченным, когда все игроки достигнут финиша. Победитель из трех команд определяется по времени, какая команда прошла игру за короткое время.

**3 станция- моделирование военного оружия:**

В этом этапе игры каждая команда выбирают по одной карточке, где есть задание по моделированию военного оружия (танк, пушка, автомат). Садятся за компьютеры, где посоветовавшись начинают собирать модель по кусочкам. По истечении времени модератор останавливает работу воспитанников и анализирует модель команды. Победителем становится та команда, у которого наиболее близок к модели по карточке.

**4 станция –Интеллектуально-итоговая «Алаас о5ото»:**

Игра проходит по принципу телевизионной игры «Своя игра», по онлайн программе «Learnis.ru». Участвуют по 3 игрока из команды, остальные принимают участие как помощники своим командам. На мониторе выводятся вопросы по краеведческому, военному, техническому направлениям. Каждый вопрос по уровню сложности имеет соответствующий балл. Команды по очереди выбирают тему и отвечают. В конце игры каждая команда по набравшим баллам занимают определенные места в игре и награждается медалями, грамотами и призами. Финалом мероприятия является совместный фуршет на свежем воздухе.

В заключении хочется отметить, что квест-технология заслуженно пользуется огромной популярностью у педагогов и современных школьников. Дети с удовольствием участвуют в квестах, ждут их. Действуя в условной ситуации, ребенок чувствует себя свободным, самостоятельным, умным и умелым, что расширяет круг его представлений о мире и обеспечивает внутренний эмоциональный комфорт. Если вы хотите вместе с детьми окунуться в волшебный мир загадок и тайн, помочь им сделать новые открытия и получить позитивные эмоции от достижения поставленных задач, то, безусловно, квест поможет осуществить задуманное.
В процессе нашей квест-игры воспитанник может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, где формируются информационные компетенции, знания и умения, способствующие информационной деятельности, взаимообучению, воспитываются самоуважение и эмоционально-положительное отношение воспитанников к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества.

Эту зачетную игру планируем проводить ежегодно, в конце учебного года. Тема интегрированной квест-игры меняется каждый учебный год.

**Бизнес- план проекта**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Сроки | Количество | Сумма |
| 1 | Медали | Апрель май | 45 шт | 4500 |
| 2 | Продукты |  | 5000 |
| 3 | Канцтовары |  |  | 1000 |
| 4 | Бензин |  | 17л | 1000 |
| Итого  | 11500 |

**Список использованной литературы:**

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и

социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в

обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической

конференции. М., 2004.

2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной

конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный

ресурс]. - Режим доступа: - http://ito.bitpro.ru/1999

3. Гарипов Л.Ф. Формирование культуры досуга младших школьников в процессе компьютерных игр: дисс. канд. пед. наук. – Киров, 2015. – 150 с.

4. Жебровская О.О. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании.

(современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. - Режим доступа:

http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html

5. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего

образования // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. [Электронный

ресурс]. - Режим доступа: - http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=25517

6. Новиков А.М. Введение в методологию игровой деятельности. – М.: Эгвес, 2007. – 48 с

7. Эльмуратова Н.А. Квест как современная педагогическая технология. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-1541586.htm>

8. «Эмис нэьилиэгэ»

9. Амма улууьа

10. Learnis.ru