**Паспорт проектной работы**

|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта | Квест - игра. «Моя милая, тихая родина. Боханский район» |
| Тип проекта | Творческий игровой проект. |
| По продолжительности | Краткосрочный. Полная версия игры длится 90- 120 минут. |
| По количеству участников | Групповой |
| Автор проекта | Автор – составитель: Бочкина Татьяна Иннокентьевна, учитель биологии, педагог дополнительного образования ЦОЦиГП «Точка роста», МБОУ «Ново-Идинская СОШ», МО Боханский район. |
| Возраст участников, на которых рассчитан проект | Участниками проекта могут являться все участники школьного взаимодействия (учащиеся, среднего и старшего звена, 10-17 лет, дети –инвалиды и дети с ОВЗ, педагогические работники и родители).  Критериями ограничения участия в социальном проекте является:  -отказ детей в участии в играх и заданиях;  -участники имеющие заболевания, переносящиеся воздушно-капельным путем. |
| Актуальность проекта | Актуальность квест - игры связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно - коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия. Данная технология имеет огромный воспитательный и личностный потенциал. Дети учатся взаимодействовать, им приходится работать не столько индивидуально, сколько в парах и группах, они понимают, что на их плечах лежит большая ответственность, что успех выполнения задания зависит от них самих, и стремится внести свой вклад в достижение общей цели. |
| Новизна проекта. | Принципиальным отличием в обновленном ФГОС ООО 2021 является конкретизация требований к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения обучающимися программ основного общего образования, формирование функциональной грамотности обучающихся, вариативность с ориентиром на углубленное изучение учебных предметов. Предложенная программа Квест –игры является одним из инновационных вариантов формирования метапредметных УУД, включая задания по биологии, экологии, географии и истории района. Внедрение Квест – игры в образовательную и досуговую деятельность - один из интересных, инновационных способов направленный на социализацию, самовоспитание, саморазвитие ребенка как личности творческой, физически здоровой, с активной познавательной позицией. |
| Социальная значимость проекта | Внедрение Квест – игры в образовательную и досуговую деятельность - один из интересных, инновационных способов, который способствует формированию дружеских взаимоотношений у детей: умение работать в коллективе, считаться с мнением других детей, адекватно оценивать себя и своих друзей, помогает усвоить нормы и правила поведения в сообществе. |
| Цель проекта | квест- игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район», как одного из примеров творческого игрового проекта, заключается в изменении привычных стереотипов организации занятия и предназначена для знакомства и углубления знаний регионального изучения географии, биологии, истории, этнографии Боханского района, а также может быть адаптирована для учащихся других регионов. |
| Задачи проекта | -формирование общих учебных умений (универсальных учебных действий) путем стимулирования мыслительной деятельности школьников направленную на поиск сведений из разных областей естественных, исторических наук;  -формирование метапредметных УУД и применение полученных теоретических знаний на практике, проект направлен на удовлетворения потребностей, учащихся в ознакомлении с вопросами краеведения.  -воспитание и реализация организационных (регулятивных), интеллектуальных (познавательных), оценочных (личностных), коммуникативных УУД в процессе квест - игры. Способность творчески мыслить, последовательно рассуждать и представлять свои идеи. |
| Краткое содержание проекта (аннотация) | Творческий игровой проект квест –игра «Моя милая, тихая родина. Боханский район», автор учитель МБОУ «Ново-Идинская СОШ» МО Боханский район. Предложенная квест –игра, как одна из форм организации и проведения занятий, наиболее доступной и интересной школьникам, может быть использована для дополнительного изучения, углубления знаний учащихся общеобразовательных школ и центров дополнительного образования в вопросах регионального изучения географии, биологии, истории, этнографии Боханского района. Квест –игра «Моя милая, тихая родина. Боханский район», включает различные игровые модули, предназначенные для решения краеведческих задач. Каждый модуль включает в себя определенные игровые моменты, упражнения, направленные на решение поставленных задач, и имеет определенную структуру: приветствие, введение в игровой процесс, выполнение задания по теме, заключительный этап с подведением итогов, направление к следующему модулю. Предложенный проект возможно адаптировать для школьников 5-11 классов любого региона. |
| Результат проекта (продукт) | Пополнение методической копилки педагогов для дальнейшей работы, Сценарии квест-игры;  Повышение познавательной и социальной мотивации;  Развитие коммуникативных качеств;  Развитие лидерских качеств;  Развитие позитивного мышления и эмоционально положительного фона;  Повышение исторической, географической и биологической компетентности всех участников проекта. |
| Этапы проекта | 1 этап. Подготовительный.  Изучить потребности учащихся в проведении нестандартных форм занятий и интересующую их тематику;  Предложить учащимся формат квест - игры;  Составить сценарий квест - игры;  Подготовить музыкальное и видео сопровождение;  Подобрать материал для вступительной части;  Продумать методику и организацию проведения игровых заданий;  Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого квеста;  2 этап. Основной  Вступительная часть, объяснение правил игры;  Знакомство с составом жюри;  Организация учащихся в команды;  Определение капитанов, участники придумывают название команд;  Выдача капитанам маршрутных листов;  Прохождения маршрутов;  3 этап. Заключительный.  Команды заканчивают игру;  Жюри подводит итоги;  Награждение победителей;  Поощрение всех участников игры;  Демонстрация видеофильма или презентации о районе. |