

Автор –составитель:
Бочкина Татьяна Иннокентьевна, учитель биологии,
педагог дополнительного образования ЦОЦиП «Точка роста»,
высшая квалификационная категория

Индивидуальный творческий игровой проект
Квест- игра «Моя милая, тихая родина. Боханский район»

Оглавление

1. Введение.....	2
2. Сценарий и этапы квест –игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район».....	
2.1. Подготовительный этап.	
2.2. Основной этап. Проведение квест-игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район».	
2.3. Заключительный этап. Рефлексия, подведение итогов игры.	
3. Выводы.	
4. Источники.	
5. Приложения.	

1. Введение.

Творческий игровой проект по краеведению, квест -игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район», может быть полезен педагогам при работе с детьми 7-11 классов, основного, общего и дополнительного образования. Проект направлен на формирование творческой активности, расширение и углубление знаний школьников по вопросам региональной географии, биологии, истории, этнографии.

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. Актуальность квест - игры связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно - коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы занятия в игровой форме. 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- игра «Моя милая, тихая родина. Боханский район», как один из примеров творческого игрового проекта, цель данной работы 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 любого района Иркутской области.

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.

Вид и тип проекта: Творческий игровой проект квест –игра «Моя милая, тихая родина. Боханский район» является авторским, обучающим и развивающим.

По продолжительности: Краткосрочный. Полная версия игры длится 90- 120 минут.

По количеству участников: Групповой.

Участниками проекта могут являться все участники школьного взаимодействия (учащиеся среднего и старшего звена 10-17 лет, дети –инвалиды и дети с ОВЗ, педагогические работники.)

Одновременно играют 4 команды идентичные по возрастному составу.

Критериями ограничения участия в проекте является:

-отказ детей в участии в играх и заданиях;

-участники имеющие заболевания, переносящиеся воздушно-капельным путем.

Требования к информационной и материальной обеспеченности учреждения для реализации проекта:

Интернет-ресурсы, мультимедийные и библиотечные ресурсы, методическое обеспечение.

Система организации контроля за реализацией проекта:

Контроль за организацией и проведением игрового проекта осуществляют директор общеобразовательного учреждения и заместитель по ВР.

Ожидаемые результаты реализации проекта:

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.

КОПИЯ ВЕРНА

Директор школы



(С.В. Зинцова)

2. Сценарий и этапы квест –игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район»

«Любовь к родному краю, знание его истории – основа, на которой только и может осуществляться рост духовной культуры всего общества».

(Д.С.Лихачёв, историк русской культуры)

Квест (англ. Quest)- «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета-путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. В предложенном проекте учащиеся путешествуют от станции к станции, выполняя задания краеведческого характера. На каждой станции есть ведущий, отслеживающий выполнение и оценивающий качество выполненных заданий. Ведущие станции входят в состав жюри квест -игры.

2.1. Первый этап. Подготовительный.

- 1) Изучить потребности учащихся в проведении нестандартных форм занятий и интересующую их тематику (анкетирование, беседа, опрос);
- 2) Предложить учащимся формат квест- игры;
- 3) Составить сценарий квест-игры;
- 4) Подготовить музыкальное и видео сопровождение;
- 5) Подобрать материал для вступительной части;
- 6) Продумать методику и организацию проведения игровых заданий;
- 7) Подготовить необходимый реквизит для прохождения каждого квеста;

2.2. Основной этап. Проведение квест-игры «Моя милая, тихая родина. Боханский район».

Вводная часть игры:

- 1.Ведущий говорит о целях и задачах игры, знакомит с составом жюри.
2. Звучит Гимн Боханского района в исполнении Натальи Байроновой. (<https://www.youtube.com/watch?v=QsRAcSvipwe>)
3. Организация учащихся в команды. Определение капитанов, участники придумывают название команд.

Презентация «Моя милая, тихая родина. Боханский район»

(<https://cloud.mail.ru/public/n4jC/CcWoJKBJJ>)

Ведущий рассказывает участникам об истории, географическом положении, особенностях растительного и животного мира, населении и традициях жителей. (Приложение 1)

Основная часть игры.:

Ребята приглашают принять участие в игре, проявить свои краеведческие знания и умения работать в команде. Ведущий объясняет правила игры, участники получают маршрутные листы, придумывают название своей команды и отправляются выполнять. (Приложение 2)

Задания на станциях. Игра включает следующие станции:

Станция «Географическая».

Участники разгадывают краеведческий кроссворд. (Приложение 3)

Станция «Биологическая».

1 Участники изображают животных, обитающих в Боханском районе, а другие члены команд разгадывают

2. Участники сыграют с ведущим в «мемори», собирая пары карточек, составляющих фразы о том, как не стать причиной лесного пожара и как правильно действовать при виде огня, чтобы сохранить леса. (Приложение 4)

Станция «Историческая».

Игра «Верю, не верю» (Приложение 5)

Станция «Ода родине». 1. Участники будут придумывать прилагательные, описывающие район, начинающиеся на первые буквы слова «Бохан».

2. Сочиняют четверостишия с предложенными словами. (Приложение 6)

На выполнение заданий отводится по 10–15 минут на каждой станции.

2.3. Заключительный этап. Рефлексия, подведение итогов игры.

Пройдя все станции, заработав очки на каждой станции от 1 до 5, команды снова соберутся вместе.

Рефлексия. Команды предлагают пути направления развития района.

Ведущий зачитывает Оду Боханскому району составленную из четверостиший сочинённых членами команд

Жюри подводит итоги.

Демонстрация видеофильма: (<https://ok.ru/video/20515392085>)

Награждение команды победителя игры, поощрение всех участников (сертификаты, сладкие призы, небольшие памятные сувениры)

Выводы

Цель и задачи, поставленные автором при составлении творческого проекта «Моя милая, тихая родина. Боханский район» во время квест-игры, выполнены. По мере выполнения заданий, которые были предложены в ходе квеста, у ребят повысилась познавательная и социальная мотивация. Дети углубили знания о своей малой Родине, расширился интерес к изучению природы, истории и этнографии своего района, в потребности личного участия в охране природы родного края. Они узнали новые факты из жизни села, МО «Новая Ида», Боханского района и Иркутской области. Все команды проявили свою выдумку и свое творчество. Получили дополнительные навыки игры в команде, выявились лидерские качества. Применение игровой технологии приводит к формированию коммуникативных качеств, развитию позитивного мышления на

эмоционально положительном фоне. Обучающиеся расширили и углубили знания по вопросам региональной географии, краеведения, биологии и экологии.

КОПИЯ ВЕРНА

Директор школы: С.В. Зубаева

