**МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ВНЕКЛАССНОГО МЕРОПРИЯТИЯ**

# «Географический квест»

**Разработчик**: Шалаева С.А.,

учитель географии МАОУ «СОШ № 6»

**Пояснительная записка**

В предлагаемой методической разработке демонстрируется методика проведения внеклассного мероприятия по географии в форме интерактивной командной квест-игры.

Формирование целостности сознания, единой системы знаний о природе невозможно без активизации познавательной деятельности обучающихся, формирования и развития устойчивого интереса к изучаемому материалу. Познавательный интерес порождает активность, а повышение активности укрепляет и углубляет познавательный интерес.

Одним из путей активизации познавательной деятельности обучающихся является внеклассная работа, основной целью которой является создание условий для развития творческого потенциала, самостоятельности обучающегося, его способности к познанию нового и решению нестандартных задач. Внеклассная работа по предмету – это продолжение учебно-воспитательного процесса, начатого на уроке.

В организации внеклассной деятельности обучающихся особую роль играют игровые технологии, технологии интерактивного обучения.

Одной из сравнительно новых интерактивных форм игровой деятельности, используемых в учебном процессе, является игра квест. Квест – это последовательность прохождения участниками этапов, состоящих из нескольких заданий, сопровождающихся подсказками.

Обращениек [квестовой технологии](http://socobraz.ru/index.php/%D0%A1%D0%BE%D1%86%D0%9E%D0%B1%D1%80%D0%B0%D0%B7_%D0%BD%D0%B0_X_%D0%92%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC_%40%D0%B2%D0%B3%D1%83%D1%81%D1%82%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%BC_%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B5/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82" \o "СоцОбраз на X Всероссийском @вгустовском интернет-педсовете/Квест) было обусловлено следующими моментами:

* квест как универсальная игровая технология включает соревновательные механизмы, что создает дополнительную мотивацию для активизации познавательной деятельности обучающихся;
* квест дает возможность в качестве загадок включать деятельностные, практические задания, что дает возможность участникам применить теоретические знания на практике;
* квест благодаря системе подсказок позволяет участникам с разным уровнем подготовленности включиться в игру.

Предлагаемая форма проведения мероприятия способствует формированию коммуникативной компетенции обучающихся, раскрытию их внутреннего потенциала и интеллектуальных способностей, развитию критического мышления.

Данное мероприятие направлено на развитие общих компетенций обучающихся:

- Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность;

- Осуществлять поиск и использование информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач, профессионального и личностного развития;

- Работать в коллективе и в команде;

- Брать на себя ответственность за работу членов команды, за результат выполнения заданий.

Организация и проведение мероприятия осуществляется в несколько этапов.

**1. Подготовительный этап:**

* определение темы, целей, задач и формы проведения мероприятия;
* подбор дидактического материала;
* составление вопросов и заданий;
* проведение инструктажа и консультирование участников;
* подготовка грамот и дипломов для награждения победителей;

Подготовка обучающихся:

изучение рекомендованной литературы и примерных вопросов.

**2. Основной этап:** проведение игры.

**3. Заключительный этап:**

* объявление результатов игры (награждение команды-победителя и поощрение участников, принимавших участие в мероприятии),
* подведение итогов,
* рефлексия **(**обмен мнениями участников мероприятия, оценка мероприятия обучающимися).

**План проведения внеклассного мероприятия.**

**Время проведения**: 90 минут.

**Форма проведения:** интерактивная игра-соревнование по географии.

**Цели мероприятия:**

***Методическая:*** демонстрация методики применения игровых технологий во внеурочной деятельности на примере проведения внеклассного мероприятия – интерактивной командной игры «Квест»;

***образовательные****:*

* расширение и закрепление знаний обучающихся по географии;
* совершенствование умений применять полученные знания на практике;
* внедрение интерактивных игровых технологий в образовательный процесс;

***развивающие:***

* повышение интереса к дисциплинам естественно-математического цикла;
* развитие умений поиска необходимой информации, способности грамотно формулировать свои мысли, идеи;
* развитие логического мышления, умения быстро принимать решения и аргументировать свой выбор;
* развитие навыков работы в команде;
* развитие коммуникативной компетенции обучающихся;

***воспитательные:***

* формирование интереса к решению нестандартных задач и умения применять полученные знания на практике;
* воспитание активной, инициативной личности,
* формирование чувства ответственности за членов своей команды.

**Методы и приемы:** частично-поисковый, проблемный метод, активный и интерактивный методы.

**Образовательные технологии:** информационно-коммуникационные, игровые технологии, педагогика сотрудничества.

**Участники мероприятия:**

**Организатор:** учитель географии Шалаева С.А.

**Помощники организатора:** обучающиеся старших классов.

**Участники игры:** обучающиеся 6-х классов.

**Обеспечение внеклассного мероприятия:**

* мобильные телефоны,
* конверты с заданиями,
* бумага, ручки, карандаши для участников, атласы по географии для 6 класса,
* коробка с призами,
* дипломы, грамоты.

**Методические рекомендации проведения внеклассного мероприятия**

**«Географический квест»**

Квест (с англ. Quest — «поиск, поиск приключений») – пешая командная игра.

Квест – это очень увлекательное занятие, как для того, кто отгадывает, так и для того, кто придумывает загадки.  Квест – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей.

В ходе игры дети перемещаются по зданию школы (игру можно проводить и на улице), где размещены в разных местах конверты с записками, в которых содержатся задания на логику и мышление. Игроки получает стартовое задание (конверт №1). После выполнения стартового задания команда получает ориентир - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка (где следует искать конверт № 2 с заданием). Процесс повторяется до тех пор, пока команда не придет к финишу. Финишное время фиксируется после того, как команда в полном составе прибудет на конечный пункт.

В ходе игры участники должны найти все зашифрованные укромные места, где спрятаны записки. В конечном итоге, когда все записки будут найдены – будет найден и сам главный приз – подарки или сладости.

Участники игры делятся на две (три) команды с равным количеством человек. Команды проходят этапы игры по очереди на время (сначала первая команда проходит квест, затем – вторая и т.д). Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся правильно со всеми заданиями.

Во время проведения игры запрещается пропускать какую-либо записку и передавать другим командам какие-либо сведения. В случае затруднений в решении заданий команда может воспользоваться тремя подсказками преподавателя (позвонив по телефону), но получает штрафные дополнительные минуты.

Во время подвижных игр очень важно соблюдать меры безопасности. Задача каждого педагога, не только развивать физическое здоровье подопечных, но и не допустить из-за недосмотра травм, ушибов, ухудшения общего состояния ребенка. Для этого существуют определенные правила по технике безопасности, которые каждый педагог обязан строго соблюдать и требовать того же от детей. Не толкаться, быть внимательными к товарищам. В случае травм обратиться к взрослому.

Важно, чтобы взрослые сопровождали ребят на протяжении всей игры, для этого есть помощники организатора: обучающиеся старших классов.

**Информационные источники:**

1. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.

2. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Проектирование образовательного квеста на основе технологической карты (на примере урока биологии) // Биология в школе. 2016. № 6

3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2. URL: http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247