**«Новые формы воспитательных практик классного руководителя».**

**Квест - технологии в воспитании и образовании учащихся начальной школы.**

Что  такое квест – технология?

 Квест – это игровая педагогическая технология, которая способствует формированию решений определённых задач на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

Игра для ребенка является наиболее привлекательной, естественной формой и средством познания мира, своих возможностей, самопроявления и саморазвития. Для воспитывающего взрослого содержательная, отвечающая интересам детей, правильно организованная игра – эффективное **педагогическое средство**, позволяющее комплексно решать разнообразные образовательные и развивающие задачи.

Если говорить о квесте как о форме организации детских мероприятий, то это игра, чаще всего командная, включающая различные задания соревновательного характера и имеющая определенный сюжет. Детские квесты отличаются наличием заданий, затрагивающих самые разные области знаний и умений - это могут быть как физические соревнования (например, эстафеты), так и интеллектуальные викторины..

С помощью такой игры можно достичь образовательных **целей**: реализовать проектную и игровую деятельность, познакомить с новой информацией, закрепить имеющиеся знания, отработать на практике умения детей.

 Кроме того, соревновательная деятельность обучает детей взаимодействию в коллективе сверстников, повышает атмосферу сплоченности и дружбы, развивает самостоятельность, активность, инициативность.

Таким образом, детские квесты помогают реализовать следующие **задачи**:

* **образовательные** (участники усваивают новые знания и закрепляют имеющиеся);
* **развивающие** (в процессе игры происходит повышение образовательной мотивации, [развитие творческих способностей](https://www.google.com/url?q=https://www.google.com/url?q%3Dhttp://fb.ru/article/65482/razvitie-tvorcheskih-sposobnostey---put-k-uspehu%26sa%3DD%26ust%3D1568473932593000&sa=D&ust=1608488593237000&usg=AOvVaw11FfsHRV6cZdk8vY3tS5bP) и индивидуальных положительных психологических качеств, формирование исследовательских навыков, самореализация детей);
* **воспитательные** (формируются навыки взаимодействия со сверстниками, толерантности, взаимопомощи и другие).

**Виды квест-технологий.**

В общей классификации выделяют следующие:

* **линейные**
* **штурмовые**
* **кольцевые**

**Структура квест-технологии.**

* постановка задачи (введение) и распределение ролей;
* список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);
* порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы);
* конечная цель (приз).

**Принципы организации квестов.**

1. Доступность заданий.
2. Системность.
3. Эмоциональная окрашенность заданий.
4. Разумность по времени.

5.Использование разных видов детской деятельности во время прохождения **квеста**.

1. Наличие видимого конечного результата и обратной связи.

Роль педагога в игре — направлять детей, «наталкивать» на правильное решение, но окончательные выводы дети должны делать самостоятельно.

При подготовке **квеста для учащихся  начальной школы** нужно помнить 4 основных **условия:**

1. Игры должны быть безопасными.
2. Вопросы и задания должны соответствовать возрасту.

     3.Недопустимо унижать достоинство ребенка.

1. Споры и конфликты надо решать только мирным путем.

**Задания для квестов**должны соответствовать выбранной теме и по своему содержанию отвечать уровню знаний и умений детей. Для этого педагогу следует четко обозначить цель предстоящей игры и учесть технические возможности организации мероприятия.

Задания для детского квеста могут быть самыми разнообразными:

* загадки;
* ребусы;
* игры «Найди отличия», «Что лишнее?»;
* пазлы;
* творческие задания;
* игры с песком;
* лабиринты;
* спортивные эстафеты.

**Идеи квестов для учащихся  начальной школы** **.**

 Я чаще использую линейные квесты, где игра построена по цепочке: разгадав одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения мотивационной готовности к познанию и исследованию. В линейных квестах есть условие: задание должны выполнить все дети, от этого зависит результат. Таким образом, у ребят есть мотив - желание помочь герою и условие, выполнение которого требует сплочённости, взаимовыручки, поддержки.

Темы для квест –игр я стараюсь подбирать исходя из интересов и особенностей детей («Краски осени», «Герои- земляки »).

Организуя квест – игры на природе, мы поддерживаем естественное стремление детей исследовать окружающий мир, формируем доброжелательные коллективные взаимоотношения, гуманное отношение к людям и окружающей природе, знакомим с национальными традициями.

**Роль и значение квест – технологий в воспитании и образовании.**

Роль квест-технологий в современном мире недооценивать просто нельзя. Квест-технология  призвана не только улучшить восприятие, но еще и может стимулировать умственное и нравственное развитие детей. Кроме того, в  своей основе  такая методика несет двоякий смысл: поиск правильного логического мышления и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи.

     Главное преимущество квеста в том, что такая форма организации деятельности ненавязчиво, в игровом занимательном виде способствует активизации познавательных и мыслительных процессов участников.

**Конспект мероприятия**

**Квест «Моё свободное время»**

**Цель  -**приобщение учащихся к здоровому образу жизни.

**Задачи:**

-научить учащихся рационально организовать свой досуг;

 -уметь проявлять и развивать свои положительные способности,

 -дать учащимся представление о здоровом образе жизни,

-помочь учащимся задуматься о необходимости быть здоровым,

-развивать творческие способности и познавательный интерес,

-воспитывать ответственное отношение к своему здоровью.

Инструкция для классных руководителей и участников игры.

*Команда должна иметь:*

* капитана
* название

***Маршрутные листы для команд. Станции***

|  |
| --- |
| 1. «Мы вместе»
 |
| 1. «Я всё смогу»
 |
| 1. «Загадкино»
 |
| 1. «Позитив»
 |
| 1. «Дружная команда»
 |

**Назначение ответственных за работу на станциях.**

**Инструктаж.**

Ответственные по станциям назначаются из числа педагогов. Им дается такая же инструкция как классным руководителям. Количество станций должно быть не меньше, чем команд, участвующих в игре. Команды отправляются по станциям с разных мест.

Время работы на станциях 4-6 минут. Ответственные по станциям оценивают ответы на вопросы по 10 бальной системе.

После прохождения командами маршрута, ответственные по станциям сдают маршрутные листы руководителю игры и подводят итоги , заполнив сводную таблицу.

**Ведущий подводит итог  квест – игры.**

 Необходимо полезно занимать свое свободное время и  всесторонне развиваться. Правильно организовывать свою жизнь – полноценный сон, активный отдых, умственный и физический труд. Если у вас есть здоровые интересы, то уменьшается вероятность приобщения к вредным привычкам. Поэтому необходимо вести ЗОЖ и развивать свои творческие способности.

В итоге нашей встречи мне хотелось бы услышать от вас:

 -Важно ли занимать свободное время полезными делами? Почему?

- Наша встреча для вас полезной оказалась? Кто узнал что-то новое?

Я рада, что вы принимали активное участие во всех заданиях и дружно отвечали на вопросы. До новых встреч!

(Задания в приложении)

                                                                                               Приложение 1

                                                                    к квесту «Моё свободное время»

  Названия станций: «Дружная команда», «Загадкино»,«Позитив»,

 «Я всё могу», «Мы вместе».

**Маршрутный лист**

Название команды \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Капитан\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |
| --- | --- |
| **Название станций** | **Баллы** |
| 1. «Дружная команда»
 |  |
| 1. «Загадкино»
 |  |
| 1. «Позитив»
 |  |
| 1. «Я всё смогу»
 |  |
| 1. «Мы вместе»
 |  |

Предлагаемые названия команд: ФАКЕЛ ДРУЖБА ЧАЙКА  МЕЧТА

**Задание 1. Разгадайте кроссворд:**

1. Командная игра с клюшкой и шайбой.
2. Игра, где 11 игроков, вратарь и мяч.
3. Прогулка пешком с рюкзаком.
4. Рыбная ловля.
5. Поиск животных с ружьём или фотоаппаратом.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **1.** |  |  |  |  |  |  |
|  | **2.** |  |  |  |  |  |  |
| **3.** |  |  |  |  |  |
|  | **4.** |  |  |  |  |  |  |
|  | **5.** |  |  |  |  |  |

**Найдите и выпишите ключевое слово:**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ответы  на кроссворд: Хоккей. Футбол. Поход. Рыбалка. Охота.

Ключевое слово: Отдых.

**Задание 2.**Что вредно, а что полезно? Соедини стрелками.

|  |  |
| --- | --- |
| **Игры на воздухе** | **Вредные привычки** |
| **Курение** |
| **Купание** |
| **Алкоголь** |
| **Прогулки в лесу** |
| **Занятия спортом** |
| **Наркотики** |
| **Чтение книг** | **Полезные увлечения** |
| **Походы** |
| **Сотовый телефон** |
| **Помощь старшим, больным** |
| **Азартные игры** |
| **Телевизор** |
| **Посещение творческих кружков, секций** |

**Задание 3.**Блиц – вопросы

1. Игра,  родина которой является Канада, а согласно русской песне – эта игра не для трусливых. *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
2. Как называют человека, который очень сильно любит музыку*? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
3. Как называют людей, которые дома разводят рыбок?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. Как называют коллекционера старинных монет и орденов?*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
5. Что коллекционирует филателист?*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
6. Искусство приготовления блюд?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
7. Певческое искусство. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
8. Вид спорта – групповые походы, имеющие целью физическую закалку организма. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
9. Стеклянное помещение для содержания ящериц и змей. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
10. Что коллекционируют филокартисты? \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Ответы:**

1.Хоккей.

2.Меломан.

3.Аквариумисты.

4.Нумизмат.

5.Марки.

     6.Кулинария.

7.Вокал.

8. Туризм.

9. Террариум.

10.Открытки.

**За каждый правильный ответ 1 балл.**

**Задание 4.**Расставьте слова по порядку. «Режим дня

1.подъём

2.ужин

3.свободное время

4.завтрак

5.зарядка

6.домашняя работа

7.тихие игры

8.прогулка

9.школа

10.сон

**За каждый правильный ответ 1 балл.**

Ответы1.Подъём.

2.Зарядка.

3.Завтрак.

4.Школа.

5.Прогулка.

6.Домашняя работа.

7. Свободное время.

8.Ужин.

9.Тихие игры.

10. Сон.

**Задание 5.** Угадайте, что написано. Проявите смекалку.

**!худ йывородз - елет мовородз В**

**!сач- ехетоп а ,ямерв – улеД**

Ответ: В здоровом теле – здоровый дух! Делу – время , а потехе – час.