Структурное подразделение «Прометей»
 государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Самарской области
 средней общеобразовательной школы №2 им. В. Маскина  ж.-д. ст. Клявлино
муниципального района Клявлинский Самарской области

**Мастер-класс для педагогов**

**«Квест как инновационная модель организации**

**воспитательного мероприятия»**

**Разработчик: Кудряшова Н.Л., методист**

**Ст. Клявлино, 2015 г.**

**Участники:** педагоги дополнительного образования

***Цель:*** сформировать умения педагога проектировать квест и применять эту технологию при организации воспитательного мероприятия.

***Задачи:***

* изучить основные виды квестов;
* научиться отличать занятия, спроектированные по квест-технологии, от занятий в форме проектной мастерской, интерактивной мастерской и пр.;
* понимать структуру сценария квеста;
* оценивать квест.

***Материалы и оборудование:***

* два кабинета с компьютером;
* разноцветные бейджи каждому участнику для распределения команд;
* таблица «Такие разные квесты» с пустыми графами для заполнения;
* конверты с QR-ссылками;
* форма паспорта для веб-квеста;
* ватман для составления портрета веб-квеста.

***Примерное время:*** 60 мин.

Квест как образовательная технология основывается на целенаправленной поисковой деятельности обучающихся. Образовательный квест – это проблема с элементами сюжета, ролевой игры, обнаружением мест, объектов, людей, информации.

Чтобы правильно организовать квест, педагогу необходимо понимать, что чувствует участник квеста, какие задания он выполняет, сколько времени ему требуется. Поэтому методист организует мастер-класс «Квест о квесте» как внутрикорпоративное повышение квалификации.

**Часть 1. Начальный (командный) этап квеста (5 мин)**

Ведущий обращается к участникам со вступительным словом. Он создает позитивный настрой на работу, объявляет тему, знакомит с историей квеста. Затем распределяет участников в команды с помощью разноцветных бейджей.

Ведущий мастер-класса ставит перед всеми участниками задачу, дает краткое описание процедуры работы и раздает командам маршрутные листы. На этих листах при успешном выполнении задания ведущие станций делают отметку напротив названий станции.

**Часть 2. Ролевой этап** (45 мин)

Участники проходят станции, выполняют задания и получают отметки в маршрутных листах. Для каждой команды на станциях «Программист» и «Методист» приготовлен компьютер (ноутбук).

Ролевой этап – это индивидуальная работа команды на результат. Участники выполняют задания одновременно. Цель работы не соревновательная, поэтому в процессе прохождения станций происходит взаимообучение членов команд.

Ведущий изначально закладывает разные маршруты следования, чтобы участники не знали, скольео станций успели посетить другие. Это поможет избежать следующей ситуации: одна команда выполнила задание и начинает решать головоломку, с помощбю которой закодировано место нахождения следующей станции, другие команды, которые делают задание медленнее, могут уже не разгадывать, а следовать за лидерами.

***Станция 1. «Теоретик».*** Ведущий на этой станции предлагает командам прочитать и проанализировать материалы кейса и заполнить форму «Такие разные квесты».

После заполнения формы ведущий вручает команде конверт. В нем с помощью ребуса зашифрован номер кабинета. Где находится станция 2 «Программист». Также ведущий делает отметку в маршрутном листе о прохождении станции.

***Станция 2. «Программист».*** Для каждой команды на этой станции приготовлен компьютер (ноутбук).

Ведущий этой станции объясняет участникам, что на рабочих столах каждого компьютера или ноутбука находится папка «Программист», а в ней – 2 документа. Один называется «Программные прдукты», второй – «Продолжение маршрута». Последний документ открывается только с помощью пароля.

Чтобы узнать пароль, необходимо открыть файл, в котором перечислены программные продукты и приведены их скриншоты. Далее необходимо правильно посчитать, сколько из предложенных программ используются для визуализации материалов квеста.

Когда верное число найдено, его подставляют в числовой ряд (1,2,3…). После подстановки откроется файл с указанием местонахождения следующей станции.

***Станция 3. «Практик».*** Ведущий станции раздает командам четыре методических разработки занятий. Необходимо выбрать занятие с квест-технологией. Целесообразно взять конспекты с внедрением технологии нетрадиционных занятий или внеклассных мероприятий.

После выполнения задания команда получает конверт с напечатанной на листе QR-ссылкой. При наведении на нее на экране высвечивается надпись «Методический кабинет».

***Станция 4. «Методист».*** Ведущий станции «Методист» дает задание составить паспорт веб-квеста.

После составления паспорта веб-квеставедущий предлагает раскодировть шифр Цезаря. Это вид шифта подстановки, в котором каждый символ в открытом тексте заменяется символом, находящимся на некотором постоянном числе позиций левее или правее него в алфавите. Напрмер, в шифте со сдвигом вправо на 3 – А была бы заменена на Г, Б стала бы Д и т.д.

После расшифровки становится понятно, что игра окончена и командам следует вернуться в кабинет, из которого началось их путешествие.

*Пример. Паспорт для веб-квеста.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Структурный элемент** | **Описание**  |
| 1. | Возраст обучающихся |  |
| 2. | Введение  |  |
| 3. | Задание  |  |
| 4. | Количество и название ролей |  |
| 5. | Методы прохождения |  |

**Часть 3. Заключительный этап.**

На заключительном этапе ведущий мастер-класса организует совместную работу команд. Участники визуализируют полученные знания с помощью изображения на ватмане портрета квеста.

