Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение

Ангинская средняя общеобразовательная школа

**Муниципальный конкурс на**

**лучшее внеклассное мероприятие**

***«Тайны культуры и науки»***

*Quest-игра*

Участник конкурса:

Щапова Марина Юрьевна,

заместитель директора по ВР

Анга-2014

**Дата проведения:** 18.04.2014 г.

Начало игры – 9-30. Подведение итогов – 12-15.

**Участники:** команды учащихся 5-11 классов (в состав команды входят все учащиеся класса)

**Технология:** Quest-игра, включающая проблемные задания, элементы ролевой игры. «Quest» - поиск, в данном случае игра заключалась в поиске тайн культуры и науки в ходе выполнения серии заданий.

**Общие положения**

Игра приурочена к году «Культуры в РФ».

**Цели:**

1. Привлечение интереса ученического сообщества к достижениям культуры

2. Поддержка творческой деятельности участников образовательной деятельности

3. Развитие познавательной, информационной, коммуникативной, общекультурной, личностной, трудовой компетенций обучающихся, посредством содержания, характера игры, применяемых ИКТ-технологий и активных методов работы.

**Правила проведения игры**

На территории школы организуются игровые площадки-станции, на которых учащиеся знакомятся с одним из направлений российской культуры, либо участвуют в проведении занимательных экспериментов, мастер-классов по декоративно-прикладному творчеству, а также выполняют предложенные организаторами задания.

Оценка за выполненные задания заносится в маршрутный лист команды, который выдается командам в начале игры. Максимальная оценка – 10 баллов. При выполнении заданий не допускается использование ресурсов Интернет, но приветствуется командное обсуждение и использование печатных изданий, материалов, использованных для оформления кабинета-станции, ознакомительных презентаций педагогов.

Время прохождения каждого этапа – 15 минут. Предусмотрено время на перемещение с одной площадки на другую. Запрещается одновременное присутствие двух команд на одной площадке для предотвращения спорных моментов в игре.

Во избежание мыслительного, эмоционального и физического перенапряжения в ходе игры предусмотрены 2 больших перемены для приема пищи (на 1 перемене – 1 смена, на 2 перемене – 2 смена) и видео-площадка без выполнения заданий.

После прохождения всех этапов игры маршрутные листы сдаются в оргкомитет, после чего осуществляется подсчет баллов, выполняется построение и объявляются лидеры на каждом этапе и в общем зачете. Команды, занявшие 1, 2, 3 места, награждаются грамотами и призами, занявшие 4 место – сертификатами участников и призами.

**Подведение итогов игры**

Итоги подводятся отдельно по двум ступеням: 5-7 классы (включая 5-9б) и 8-11 классы. Но основная цель игры не столько соревновательная, сколько познавательная и обучающая. Если в ходе игры каждый участник эмоционально обогатится, узнает что-то новое (тайну культуры или науки) или приобретет ценный творческий опыт, значит, цель игры будет достигнута.

**Игровые площадки**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Площадка** | **Ф. И.О. организатора** | **Местоположение** |
| 1 | «Произведения великих…» | Жданова Г. В., Соколова С. В. | Кабинет №5 |
| 2 | «Фильм, фильм, фильм…» | Зуева А. П., Елизарова Е. Г. | Кабинет №4 |
| 3 | «3-Т» | Закиржанов И. Ю. | Кабинет №3 |
| 4 | «Творчество Пушкина» | Новицкая С. М.,Куприянова И. Ю. | Кабинет №2 |
| 5 | «Музыкальная шкатулка» | Жданова Г. И. | Кабинет №1 |
| 6 | «Тамзиф» | Горбунов Н. И. | Кабинет СПС |
| 7 | Мастер-класс | Колузаев И. Б., Соколова М. В. | Учительская (столовая) |
| 8 | «Русская матрешка» | Гайнудинова Е. К. | Столовая |
| 9 | Рефлексия | Куприянова И. Ю. | Столовая  (большой зал) |

**Подготовительный этап**

Педагоги-организаторы на каждой станции составили план проведения своего этапа игры, в котором отражена информационная часть и задания, соответствующие возрастным особенностям учащихся, подготовили необходимое оборудование и материалы для проведения игры. Далее было составлено положение и расписание игры, напечатаны маршрутные листы, каждая станция была обеспечена оборудованием, подготовлены грамоты и призы для награждения.

**Оборудование:** телевизор с USB-выходом, ноутбуки - 15, проекторы – 4, экраны – 4, фотоаппарат, колонки – 4 комплекта.

**Реквизит:** Таблички с названиями станций, положение игры, маршрутные листы, грамоты (9), призы для участников (гуашь - 9 наборов).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Площадка** | **Реквизит** |
| 1 | «Произведения великих…» | Иллюстрации самых известных произведений, презентация PowerPoint «Весна в картинах известных художников», «Викторина» |
| 2 | «Фильм, фильм, фильм…» | Видеофрагмент об истории создания кино, презентация-викторина, портреты известных киноактеров |
| 3 | «3-Т» | Ноутбуки с установленной программой |
| 4 | «Творчество Пушкина» | Презентация PowerPoint, портрет Пушкина, выставка книг и др. |
| 5 | «Музыкальная шкатулка» | Презентация и музыкальное сопровождение игры «Угадай мелодию», синтезатор, презентация «Творчество Дениса Мацуева» |
| 6 | «Тамзиф» | Шары воздушные, иглы, яйцо вареное, вода для проведения занимательных опытов, счетные палочки (спички) |
| 7 | Мастер-класс | 1. Декупаж (горшочки для цветов, салфетки праздничные бумажные, клей, лак, кисти) 2. Гравюра (бумага для черчения, мыло, парафиновая свеча, гуашь, кисти, палочка для нанесения изображения/использованный стержень от ручки) 3. Архитектурное оригами (бумажные образцы, ножи для резки бумаги, доски) |
| 8 | «Русская матрешка» | Видеофильм на флеш-носителе |
| 9 | Рефлексия | Ватманы, ножницы, клей, журналы цветные, маркеры, кнопки |

**Самоанализ внеклассного мероприятия в 5-11 классах**

**Игра «Тайны культуры и науки»**

**Технология проведения:** Quest-игра, включающая проблемные задания, элементы ролевой игры.

**Особенности технологии:**

**- по характеру деятельности -** интеллектуальная; творческая; трудовая.

**- по характеру познавательного процесса –** познавательная, развивающая, воспитывающая;

**- по содержанию:** предметная и метапредметная;

**- по виду ТСО:** с применением ИКТ

Данное мероприятие было направлено на повышение общей культуры обучающихся, развитие познавательной, информационной, коммуникативной, общекультурной, личностной, трудовой компетенций обучающихся. Проведено на творческом отчете школы, посвященном году Культуры в РФ.

Все поставленные задачи достигнуты.

Отметим следующие моменты:

1. На каждом этапе игры материал был подобран в соответствии с возрастными особенностями.
2. Время пребывания на каждой станции было ограничено, поэтому каждый из педагогов спланировал два вида деятельности – 1 информационный этап при активной позиции педагога (5 минут), 2 – выполнение проблемных и творческих заданий (10 минут).
3. Во избежание перегрузки обучающихся была предусмотрена смена деятельности и перемены, на одной из которых дети посетили выставку творческих работ обучающихся и педагогов.
4. Электронные ресурсы в данном мероприятии служат источником дополнительной информации, активизируют деятельность обучающихся.
5. Игра предполагала некое «погружение» в разные сферы культуры: «Литературу», «Живопись», «Музыку» и т. д.
6. Мероприятие получилось массовым, но благодаря четко определенному ходу мероприятия, регламенту, индивидуальным маршрутам ее течение было организованным, даже можно сказать, стремительным, но вместе с тем логически завершенным. Этап рефлексия предполагал создание коллажей по оценке игры: результативности и выражению своего отношения к мероприятию.
7. На завершающем построении команды представили свои коллажи. Каждая из команд отметила необычность игры. Большинству обучающихся мероприятие понравилось, но так как это все-таки соревнование, лишь некоторые остались недовольными тем, что не стали ее победителями.