

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение Московской области
«ШАТУРСКИЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТ- ИГРЫ «ТЫ В СПО»

Разработала: преподаватель истории Куликова А.В.,

Рошаль
2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	
1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ.....	
2. СТРУКТУРА КВЕСТ-ИГРЫ	
3. СЦЕНАРИЙ КВЕСТ- ИГРЫ	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	

ВВЕДЕНИЕ

Проблема активизации познавательной деятельности студентов всегда была одной из наиболее актуальных в теории и практике обучения. В поисках путей её решения педагоги осваивали различные методы обучения, нестандартные формы проведения занятий, деловые и дидактические игры.

Педагогическая игра обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровое обучение предполагает решение проблем, связанных с профессиональной деятельностью, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями.

Игра является уникальным механизмом аккумуляции и передачи социального опыта - как практического (овладение средствами решения задач), так и этического, связанного с определёнными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Активное применение игрового метода обучения обусловлено требованиями повышения эффективности обучения за счёт более активного включения учащихся в процесс не только получения знаний, но и непосредственного (здесь и теперь) их использования. Игровая технология обучения способствует развитию мотивации обучения, в игре каждый студент может проявить свои личные качества, знания и умения. При внедрении игровой технологии в учебный процесс формируются ценностные ориентации и установки профессиональной деятельности, включается момент социального взаимодействия. Функция игры - ее разнообразная полезность: коммуникативность, диагностичность, коррекция, социализация.

Большинству игр присущи 4 главные черты (по С.А.Шмакову):

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащихся, позволяет получить удовольствие от самого процесса деятельности, независимо от результата, может оказаться не совсем таким, каким ожидался;
- активный, творческий характер деятельности, в значительной мере импровизированной, направлен на самостоятельный поиск интересных фактов, добывание дополнительной информации, в т.ч. и на культурно-историческое наследие;
- эмоциональная деятельность, соперничество, соревнование, конкуренция, стремление к улучшению результата, желание победить исключают такое понятие как «поражение», потому что в выигрыше оказываются все;
- наличие правил, отражающих содержание игры, логическую последовательность её развития.

Квест – сюжетная приключенческая игра, требующая от игроков решения умственных задач для продвижения по маршруту. Маршрут может быть определенным или давать несколько исходов, выбор которых зависит от действий игроков и, конечно от предложенного авторами сценария.

Образовательный квест (далее ОК) — это учебная игра-путешествие.

Квест предполагает общую игровую ситуацию (сюжет), маршрутный лист с намеченными станциями и заданиями для выполнения на этих станциях. Учащиеся по группам проходят весь маршрут, выполняя задания, возможно, читая после выполнения заданий справочную информацию (которая даётся на тех же маршрутных листах). Все элементы ОК (в этом его отличие от сугубо развлекательных квестов подчинены общей учебной задаче. В процессе прохождения квестов учащиеся узнают что-то новое о своей будущей профессии, выполняют разного рода задания, учатся работать с нормативными документами приобретают навыки групповой работы и самоорганизации (поэтому эта методика может оказаться очень полезной и для решения тех или иных воспитательных задач, стоящих перед преподавателем). Квест может быть подчинён соревновательной логике: несколько команд студентов соревнуются, кто быстрее пройдёт маршрут. Проведение квеста возможно как на минимальной площади (например, один этаж техникума), так и в пространстве целого города или его района.

Но основополагающей характеристикой ОК является то, что это активная форма учебного путешествия. Целью активного путешествия (в отличие от пассивного) является личностное освоение и осмысление пространства (информационного...): студент является не пассивным потребителем новой информации, а активным её «добытчиком».

Настоящие методические рекомендации предназначены для преподавателей СПО с целью формирования общих и профессиональных компетенций студентов, повышения уровня их знаний и умений, развития творческой активности студентов, умения работать в команде, воспитания интереса к будущей профессии.

1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Квест-игра по станциям: «Мы в СПО»

Цели квест-игры: Формирование общих и профессиональных компетенций будущих специалистов.

Задачи квест-игры:

обучающие: углубление, обобщение, систематизация знаний, полученных при изучении дисциплин общепрофессионального и профессиональных модулей

развивающая: развитие навыков коммуникации в группе, умения распределять роли, обрабатывать и использовать ранее полученную информацию из разных источников в новых условиях и нестандартных ситуациях.

воспитательная: содействовать воспитанию интереса к будущей профессии, умения работать в коллективе, гражданско-патриотическое воспитание студентов.

Задачи квест- игры:

- выявление и поддержка одаренных и талантливых студентов техникума,
- формирование потребности студентов в более глубоком изучении дисциплин общепрофессионально и профессиональных модулей.;
- повышение общего образовательного уровня
- развитие кругозора и мышления у студентов, интереса к профессии, навыков групповой, коллективной работы, коммуникативных умений студентов.

Форма проведения: игра

Оборудование: компьютер, вспомогательный раздаточный материал, цветные карандаши, маркеры

Приложения: маршрутные листы,

Участники: 5 команды (от 5 групп) по 5 человек - студенты 1,2 курса

Время проведения игры: 60 мин

Место проведения: аудитории ГБПОУ Рошальский техникум, [Архив г.о.Шатура](#) , [Дом культуры г.Рошаль](#)

Ход занятия:

На первой станции собираются 5команды по 5 человек. В результате разминки команды разыгрывают цвет команды (черный, синий, красный,зеленый, оранжевый) и маршрут, получают маршрутный лист и воздушный шарик цвета своей команды. Перед каждой командой цель: пройти 6 станций: «Знатоки истории », «Личности », «Профессии», «Шуточные вопросы», «Шпаргалка» , «Зачетка», где учащихся ждут испытания в виде вопросов, ситуаций, головоломок, требующих рационального решения, аналитического и образного мышления. За каждое выполненное задание студенты получают конверт, в котором находятся слова, которые после прохождения всех станций нужно будет собрать. Время пребывания на станции ограничено 7-10 минут. После прохождения маршрутов команды возвращаются в актовый зал производственного корпуса.

На каждом этапе находятся модераторы, которые следят за правильностью выполнения заданий и выдают участникам фрагмент ключевой фразы за правильное их выполнение, а также подсказку, где находится следующий этап. Если команда затрудняется в ответе или отвечает неправильно, то «фрагмент» ключевой фразы не выдаётся. Однако, следующее задание, команды, получают в любом случае.

(Всего фрагментов 5, по количеству заданий)

Ключевая фраза (для каждой команды своя):

1. В общении следует/ держаться так,/ чтобы друзей/ не делать врагами,/ а врагов друзьями (Пифагор).
2. Самая главная/ формула успеха/ — знание,/ как обращаться/ с людьми (Теодор Рузвельт).
3. Один шаг/ ста человек/ лучше,/ чем сто шагов/ одного человека ([Коиси Цукамото](#)).
4. Как только вы/ встанете/ на нашу точку зрения,/ мы с вами/ полностью согласимся (Моше Даян)

. Побеждает та команда, которая быстрее и качественнее справится с заданием.

2. СТРУКТУРА КВЕСТ-ИГРЫ «МЫ В СПО»

1. Приветственное слово ведущих.
2. Представление участников игры.
3. Ознакомление с условиями игры.
4. Прохождение 6 станций маршрута.
5. Отбор собранных слов на станциях и собирание из них фразы.
6. Подведение итогов игры.
8. Объявление результатов игры, награждение победителей.
9. Поздравление победителей и участников.

3. СЦЕНАРИЙ КВЕСТ- ИГРЫ «МЫ в СПО»

Ведущий 1: Добрый день! Мы приветствуем вас на квест-игре “Мы в СПО!” Жизнь человека - это бесконечный выбор, и, прежде всего, выбор профессии, выбор того, какое место займет профессия в жизни человека и что он может получить от будущей профессии. Вы уже сделали первый шаг в будущее – вы выбрали профессию в Рошальском техникуме.

Ведущий 2: Четыре года, которые вы проведете в стенах техникума, станут интересным периодом в вашей жизни, т.к. вы приобретете новые знакомства, друзей, а также познакомитесь со своей специальностью, будущей профессией!

Ведущий 1: И каждый последующий, сделанный вами шаг в будущее, будите делать под лозунгом.....

А вот под каким лозунгом, сегодня вам предстоит его разгадать.

Ведущий 2: И так, цель игры – каждой команде предстоит раскрыть свою ключевую фразу

Побеждает команда, которая быстрее других справится со всеми испытаниями на маршруте.

Ведущий 2: На каждой станции, выполнив задания, вы получите конверт, в котором будут части фраз. Каждая команда пойдет своим маршрутом. Здесь и сейчас вы получите условный цвет своей команды.. В конце прохождения маршрута вы должны собрать 6 конвертов с ключевыми словами.

На каждом этапе ведущие приветствуют команду. Участникам предлагается выполнить задания и записать полученные результаты в лист ответов:

1 Станция. «Знатоки истории»

Командам будут задаваться вопросы по истории техникума. За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу.

1) В каком году был основан Рошальский химико-технологический техникум?

А) 15 апреля 1939 г.

Б) 3 декабря 1920г.

В) 7 мая 1928г.

(Правильный ответ – в 1939г.)

2) Сколько групп начали обучение на вечернем отделении с 5 мая 1939?

А)5

Б)3

В) 2

(Правильный ответ –Б)

3) По какому адресу располагался Рошальский химико-технологический техникум

А) ул. Октябрьской Революции

Б) ул. Косякова/Фридриха Энгельса

В) ул. Первомайская

(Правильный ответ - ул.Косякова)

4) Участвовали ли студенты техникума в Великой Отечественной войне

А)Да, участвовали с 1941 года

Б) Да, но только во второй период Великой Отечественной войны, так как не хватало рабочих на производстве

В) Нет, не участвовали

Правильный ответ А)

5) Была ли организована комсомольская организация для решения вопросов учебной и воспитательной работы?

А) Нет, будущие специалисты были поглощены изучением профессиональных дисциплин

Б) Нет, студенты не успевали заниматься творческой работой, из-за совмещения учебы в техникуме (4 часа) и работы на заводе (5 часов) без выходных каждый день

В) Да. Комсомольцы Рошальского химико-технологического техникума принимали активное участие во всех молодежных движениях: освоении целины, на ударных комсомольских стройках.

Правильный ответ В

6) *Каких специалистов выпускало наше учреждение в период с 80х 20 века по 2000 21 века?*

Правильный ответ

-инженеры

-химики

-Автоматизация технологических процессов

- «Техническое обслуживание и ремонт автомобильного транспорта».

7) Кто являлся первым директором РХ-ХТ

А) Захаров Р.П.

Б) Суковатов Ф. Д.

В) Кокорин А.Н.

(Правильный ответ- Б))

8) С ноября 1999 года по май 2013 года директором РХ-ТТ стал:

А) М.П.Пятницкий

Б) Ф.В.Туркин

В) С.А. Плишкин

9) В каком году произошло слияние двух образовательных учреждений

А) в 2013

Б) в 2017г.;

В) в 2014г.

(Правильный ответ - в 2014г.)

10) Как с момента образования училища в 1923 году называлось образовательное учреждение ?

А) Химико-технологический техникум

Б) Начальное училище

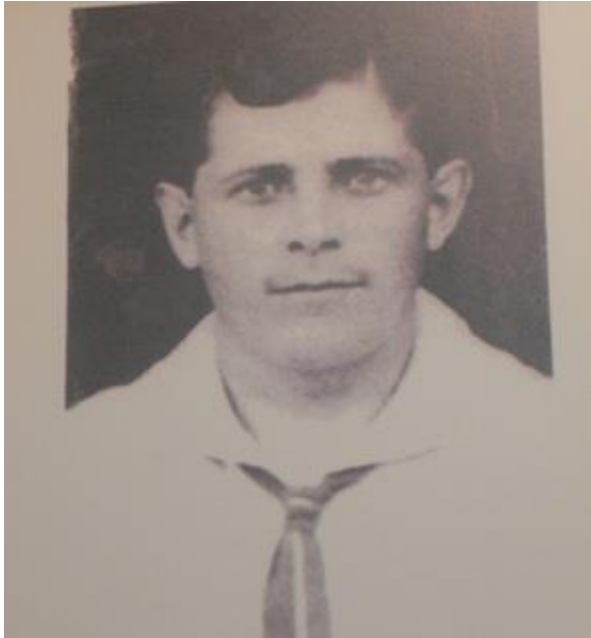
В) Школа фабрично-заводского ученичества

Правильный ответ В)

2 станция «Личности»

1) Назовите и соотнесите с фотографией руководителей нашего учебного заведения

Листвин Иван Иванович с 1923-1925



Беляков Николай Андреевич. С 1925-1929



Макаров Александр Иванович 1932-1936 год



Дьяконов Павел Петрович. 1936-1940 года



Лопан Алексей Емельянович 1940 -1955



Зубехин Лев Алексеевич. 1963-1974



Селезнев Петр Васильевич (80-е)



Чумиков Вячеслав Андреевич.(80-е)



Потапов Виктор Данилович 1990-_____



2) В нашем техникуме большое количество замечательных талантливых ребят. Но особое место среди них занимают эти студенты – гордость техникума. Как вы думаете, о ком идет речь? Каково количество этих ребят?

Запишите, кто это такие и их количество. Подсказки вы найдете на 1 этаже. (За каждого названного директора и студента – 1 балл)

3. Назовите работающих преподавателей РТ?

5. Есть ли среди преподавателей РТ бывшие выпускники?

Правильный ответ

6. Знаете ли Вы наших выпускников, работающих по специальности

Зстанция. «Профессии»

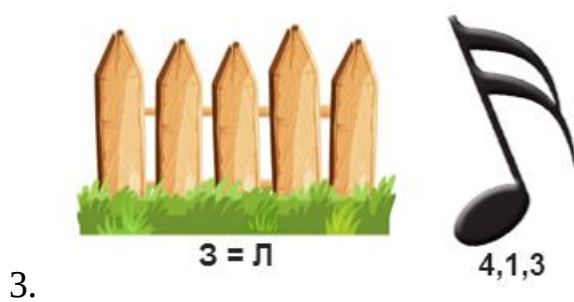
Команда должна отгадать, какие специальности нашего техникума зашифрованы в следующих ребусах:



Ответ: Автомеханик



Ответ: Монтажник



Ответ: Лаборант



4.

Ответ: Логист



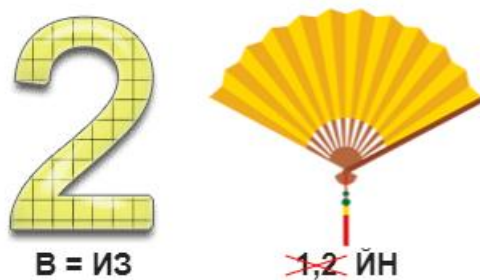
5.

Ответ: Технолог



6.

Ответ: Художник



7.

Ответ: Дизайнер



8.

Ответ: ЖКХ



9.

Ответ: Повар



10.

Ответ: Оператор

(За каждый разгаданный ребус – 1 балл).

4 станция . «Шуточные вопросы»

Задание: И так вам нужно дать точный ответ на поставленный вопрос (*за каждый правильный ответ – 1 балл*)

Вопросы:

1. Сколько ступеней на крыльце техникума производственного корпуса?
2. Сколько окон на фасаде второго этажа производственного корпуса со стороны улицы?
3. Сколько стендов в главном холле учебного корпуса на втором этаже?
4. Сколько колонок в актовом зале?
5. Сколько столов в нашей столовой?
6. Сколько дверей на третьем этаже учебного корпуса?
7. Сколько охранников всего работает в техникуме?
8. Где самая большая очередь во время обеда в городе?
9. Какой автомобиль чаще всего собирают и разбирают автомеханики?
10. Где проходят учебную практику технологи и повара?

(максимально 10 баллов)

Станция 5 Шпаргалка

Согласитесь, плох тот студент, который никогда не пользовался шпаргалкой. На шпоре всегда держалась, держится и будет держаться любая сессия. Наше первое задание связано именно с этим волшебным предметом, снабжающим студента адреналином, сопровождающего его дрожью в коленной области, покраснением ушей, заиканием, но, в конечном итоге, приносящем при неупотреблении расслабление и несказанное наслаждение. Вам предстоит написать в течение пяти минут «Оду» госпоже Шпаргалке. Причем, не просто написать, а написать на листочках, которые предварительно нужно склеить между собой скотчем. На каждом листочке - слово. Оценивается как сам текст, так и длина шпаргалки. У команд на подготовку есть только 5 минут. Итак, - время пошло!
(максимально 10 баллов)

Станция 6 Зачетка

Конкурс «Зачетка». Для участия в конкурсе так же требуется по одному участнику из каждой команды. «Студентам» выдаю по листочку бумаги. Каждый из них за время пока играет музыка должен собрать на этом листочке подписи десяти «преподавателей». Преподавателем может быть любой другой участник и даже другой «студент». Учитываются подписи только в виде «предмет — оценка — подпись». Предметы не должны повторяться. Та команда чей участник наберет больше «зачетов» получает 5 баллов.

(максимально 10 баллов)

Выполнив все задания, команды прибывают в актовый зал для подведения итогов.

Маршрутный лист ____ группы

№	Этап	Баллы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Маршрутный лист _____ группы

№	Этап	Баллы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Маршрутный лист _____ группы

№	Этап	Баллы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Маршрутный лист ____ группы

№	Этап	Баллы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Маршрутный лист ____ группы

№	Этап	Баллы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		