

Разработка проект Положения

о проведении краеведческой интерактивной квест-игры «История моей родной школы», для учащихся 5-9-х классов, для детей с ограниченными возможностями здоровья.

Михайлова Надежда Ивановна

учитель географии

высшей квалификационной категории

МОКУ С(К)ОШ-ИН №34

Отличник образования РС(Я)

I. Общие положения.

Современные реалии требуют от воспитателя нового подхода к процессу организации внеклассных мероприятий, поиска новых форм, интересных и понятных поколению современных школьников, владеющих компьютерной грамотности и проводящими свободное время за компьютерными играми. Очень важно организовать процесс воспитания так, чтобы ребенок активно, с интересом и увлечением сотрудничал с воспитателем и сверстниками, видел плоды своего труда и мог их оценить. Помочь воспитателю и классному руководителю в решении этой непростой задачи может сочетание традиционных методов воспитания и современных информационных технологий, в том числе и компьютерных. Создание онлайн игры - квест - это попытка совместить ставшую привычным школьникам компьютерную игру с познавательной, развивающей деятельностью.

Важное место во внеклассной деятельности занимает краеведческое воспитание. Представленное мероприятие - игра - квест "История моей родной школы". Сочетание интеллектуальных конкурсов, познавательных моментов, краеведческо-поисковых работ - интересное время виртуальное проведение для детей с ОВЗ, способствующее сплочению школьного коллектива разных школ.

1. Цель и задачи краеведческой онлайн квест-игры:

Цель: привлечения внимания обучающихся специальных школ города к истории, особенностям, событиям, достопримечательностям своей школы.

Задачи квеста:

- образовательные: повысить познавательный интерес к родному краю, к истории школы, активизировать и обогащать словарный запас.
- воспитательные: воспитывать толерантное и уважительное отношение к истории своей школы; воспитывать доброжелательное отношение друг к другу в результате совместной деятельности; вырабатывать умения находить общие решения в поисковых ситуациях.

2. Форма и методы краеведческой квест-игры:

- веб-квест, заочное онлайн путешествие по экспозициям школьного музея, школе, по сайту школы, квест-игра, викторина.

- Напомнить ученикам историю, особенности и важные события школы, в которой они обучаются через квест-задания;

- создать условия для развития командной игры, где один за всех и все за одного;

- воспитывать патриотические качества учащихся через выполнение квест-заданий, касающихся истории и особенностей родной школы.

3. Организаторы краеведческой онлайн квест-игры:

Общее руководство по подготовке и проведению квест-игры осуществляет МОКУ Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат №34 г. Якутска, МО ЕМЦ школы-интерната. Непосредственное участие и руководство своих команд учащихся возлагается на специальные коррекционные школы города.

II. Участники краеведческой онлайн квест-игры:

- 2.1. К участию квест-игры приглашаются **учащиеся 5 – 9 классов** специальных школ города Якутска. Количество членов в команде – до **5 человек**.
- 2.2. Требования к участникам – мобильность, коммуникабельность, любознательность.
- 2.3. Все участники команд должны иметь отличительные атрибуты (единая форма команд, значок или эмблема школы).

III. Сроки проведения ОНЛАЙН КВЕСТ-ИГРЫ:

- 3.1. Краеведческая онлайн квест-игра «**История моей родной школы**» проводится в два этапа:
 - **1 этап «По виртуальным страницам истории школы»** (самостоятельная работа, прохождение интерактивных заданий квеста).
 - **2 этап «Знатоки истории родной школы»** - Презентация, подведение итогов и награждение победителей пройдет в онлайн режиме на платформе ZOOM ВКС.

IV. Порядок проведения краеведческой онлайн квест-игры:

- 4.1. Квест-игра проводится в II(два) этапа в онлайн режиме.
- 4.2. На эл.почту школ отправляем Положение квест- игры, Старт- конверт с интерактивными заданиями.
- 4.3. I – ЭТАП онлайн квест-игры «По виртуальным страницам истории школы» состоит из 6 виртуальных маршрутов с заданиями: (подробно в конверте «Старт с интерактивными заданиями»).

Примерные этапы:

1. «История эмблемы школы»
2. «Хронология событий из истории школы» - мультимедийная презентация школы (видеоролик, слайд –шоу, видеофильм, буклет и.т.п.)
3. «Математический-юбилейный» - интерактивная викторина
4. «История моей школы в лицах и воспоминаниях» - интервью on-line
5. Литературно-творческий маршрут «Синквейн на тему «Юбилей школы»»
6. «Веб-квест на сайте школы об истории школы»- (размещения материалов на сайте своей школы).

2 этап «Знатоки истории родной школы» - Презентация, подведение итогов и награждение победителей пройдет в онлайн режиме на платформе ZOOM ВКС.

- 4.4. Каждая команда должна пройти **6 поисковых маршрутов**, ответить на вопросы, выполнить определенные задания, все выполненные задания размещать *на сайте своей школы в рубрике «История моей родной школы»* и заработать максимально возможное количество пазлов (баллов) и собирает **фото своей школы**.
- 4.5. Победителем краеведческого онлайн -квеста становится команда которая пройдет все маршруты квест-игры I этапа и наберет наибольшее количество баллов по итогам 2-го этапа квест-презентации выбранного маршрута при онлайн-презентации.
- 4.6. Команда-победитель получает диплом победителя. Командам - участникам онлайн-квеста и руководителям вручаются сертификаты участников.
- 4.7. При подсчете результатов Игры Организатор принимает во внимание:
 - Полных, интересно и творчески выполненных интерактивных заданий I (первого)этапа онлайн-квеста.