

Муниципальный конкурс методических разработок
«Педагогическая мастерская»

Методические рекомендации

методические рекомендации по организации социального квеста

«По следам Тимура и его команды»

Социально-гуманитарной направленности

школьный возраст (10-14 лет)

Валишина Светлана Павловна

методист

МБУ ДО «ДДТ» г. Вихоревка

Пояснительная записка

На основании концепции развития добровольчества (волонтерства) в Российской Федерации до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 27 декабря 2018 г. № 2950-р) волонтерство следует рассматривать как важный практический элемент системы воспитательной работы в общеобразовательной организации.

Вспомним слова широко известной песни «С чего начинается Родина?», которые сохраняют свою значимость и актуальность по нынешний день, являясь своеобразным поэтическим выражением любви к своему Отечеству, особенно когда мы говорим о добровольчестве (волонтерстве). Именно в детстве, среди «хороших и верных товарищей, живущих в соседнем дворе», у развивающейся личности формируется потребность в созидательной активности, реализации своего потенциала, определении смысла и ценности собственных поступков и заслуженном признании со стороны друзей и окружающих. Тимуровцами нашего времени называют сегодня школьников-волонтеров, для которых потребность в улучшении окружающего мира, стремление заботиться о тех, кто меньше и слабее, оказывать помощь тем, кто остро в ней нуждается, становится осознанной необходимостью. Они готовы помогать людям и при этом не требовать вознаграждения за свой, порой нелёгкий, труд

Метод квеста. С недавнего времени в образовательных организациях приобрёл популярность жанр квеста (от англ. quest — «поиск, предмет поисков» — жанр игр, в ходе которых участники выполняют разнообразные задания по достижению цели в соответствии с сюжетной линией). С участием школьников проводятся квест-игры, квест-праздники. Мы полагаем, что квестовый способ познания мира может иметь особое значение как для учебной, так и для творческой деятельности школьников. Современным ребятам интересны такие сценарии игр, которые приводят к достижению реальных целей

Практическая значимость: Социальный квест «По следам Тимура и его команды» позволит педагогу системно организовать процесс вовлечения детей в добровольческую деятельность, запустить механизм комплексного развития гражданской активности обучающихся, «добровольное участие детей и подростков в социально значимой деятельности, в том числе в проектах и мероприятиях социальной направленности (экологических, гражданско-патриотических, краеведческих, культурных, нацеленных на пропаганду здорового образа жизни, помощь малообеспеченным слоям населения и т. д.)»

Метапредметные результаты:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий; развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;
- формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Организация и проведения социального квеста «По следам Тимура и его команды»

Цель: на примере игры познакомить обучающихся, кто такой волонтер, волонтерское движение.

Время проведения: 60 мин

Необходимые материалы и оборудование: 6 кабинетов со столами (это станции), на каждой станции должен быть один ведущий, на станции «Яблоневый сад» может быть 5 помощников, 25 карточек с написанными на них буквами, листы А4 по количеству команд, 5 маршрутных листов (на которых указана последовательность посещения станций каждой командой), шариковая ручка, набор конструктора «Lego» (или 26 карандашей), пластиковая бутылка объёмом 1,5 л, 2 стакана, ведро стандартного размера с водой, шахматная доска, 6 бумажных яблок (диаметр зависит от размера клетки поля шахматной доски), 5 белых шахматных фигур (король, конь, ладья, слон, пешка), 5 чёрных шахматных фигур (король, конь, ладья, слон, пешка), классная доска.

НАЧАЛО Педагог говорит; «Повесть «ТИМУР И ЕГО КОМАНДА» известного детского писателя Аркадия Гайдара написанная накануне Великой Отечественной войны вызвала по всей стране среди ребят патриотическое движение, названное по имени главного героя Тимура "тимуровским". Кто помнит, о чем эта повесть? Я напому (Команда из нескольких десятков подростков во главе с 13-летним мальчишкой Тимуром втайне от односельчан помогали семьям красноармейцев, ушедших на войну, особенно пожилым людям). Сегодня патриотическое движение «тимуровцев» называлось бы волонтерским движением. Кто знает, кто такие волонтеры?

Предлагаю вместе по следам Тимура пройти все испытания, поучаствовав в специальном квесте, созданном на основе этой повести, и собрать тайное послание, оставленное этим литературным героем.

В ходе успешного выполнения заданий на каждой станции вы будете получать часть послания, состоящего из 25 карточек (по одной карточке на станции). Одна карточка с буквой намеренно сделана лишней. Побеждает та команда, которая выполнит все задания правильно».

В начале квеста можно показать детям отрывок из кинофильма «Тимур и его команда».

СТАРТ Обучающимся необходимо разделиться на 5 равных по количеству участников команд и выбрать в каждой из них того, кто будет играть роль Тимура — лидера группы. Что ж, будет 5 Тимуров! В задачи Тимура будет входить руководство командой, принятие окончательных решений и организация преодоления трудностей. Команда Тимура совершает добрые дела в деревне, взяв на себя шефство над семьями, чьи мужчины ушли на фронт. На старте команды сидят и изучают карту деревни, на которой специальными значками отмечена последовательность посещения каждой командой 5 станций: «Штаб на чердаке», «Поленница Нюркиной бабушки», «Дом, бочка воды и бабушка-молочница», «Яблоневый сад», «Переговоры с Плохишом».

Станция 1. Штаб на чердаке

Определите, кому из жителей вашего двора нужна помощь и в чём им нужно помочь. Составьте список и распределите задания между участниками вашей команды. На задание даётся 10 мин.

Станция 2. Поленница Нюркиной бабушки

За 10 мин команде нужно успеть сложить из всех деталей конструктора «Lego» или карандашей осмысленную конструкцию (например, колодец) высотой 10 см. При этом брать и класть деталь/карандаш должен каждый участник команды по очереди (соответственно, одному школьнику разрешается брать только одну деталь/карандаш за раз), называя при этом добрые слова (повторяться нельзя). Детали/карандаши лежат на одном столе, стоящем у одной стены комнаты, а конструкцию нужно складывать на другом — у противоположной стены.

Станция 3. Дом, бочка воды и бабушка-молочница

За 10 мин команде нужно успеть налить целую пластиковую бутылку воды объёмом 1,5 л. Для этого каждому участнику команды по очереди нужно наливать двумя стаканами воду из ведра в горлышко бутылки, не пролив ни капли. В случае если вода проливается мимо горлышка, то задание выполняется заново (для этого успевшую набрать воду из бутылки нужно вылить обратно в ведро).

Станция 4. Яблоневый сад

Шайка Мишки Плохиша собирается своровать все яблоки из сада дома № 24. Тимуровцем необходимо не только помешать ему это сделать, но и поймать всех хулиганов. Шайку представляют 5 волонтеров-ведущих станции, команду Тимура — обучающиеся, участвующие в квесте.

Конечно, в реальности никого ловить не нужно. Ситуация обыгрывается символически по правилам шахматной игры (необходимо предварительно объяснить их, если школьники не знают) на шахматной доске. На ней с одного края расположены 5 белых фигур (представляют команду Тимура: король, конь, ладья, слон, пешка), с противоположного — 5 чёрных (представляют шайку Мишки Плохиша: король, конь, ладья, слон, пешка). Посередине доски лежат 6 яблок.

Каждый волонтер-ведущий станции отвечает за передвижение только той чёрной фигуры, которую он себе выбрал в начале игры, а каждый школьник команды Тимура отвечает за передвижение одной белой фигуры, которую выберет. Перед совершением хода командам разрешается советоваться друг с другом внутри своей команды. В случае если школьников и ведущих станции меньше, чем фигур соответствующего цвета, фигуры не закрепляются за конкретным человеком.

Если шахматная фигура встаёт на клетку с яблоком, то его забирает команда-владелец этой фигуры. Выигрывает та команда, которая собрала больше всего яблок и при этом «съела» 4 фигуры противника. В случае, если у одной команды больше всего яблок, но осталась одна фигура, то побеждает та, у которой фигур на игровом поле осталось больше. В случае, если команда не собрала ни одного яблока, её победа над другой не засчитывается.

Станция 5. Переговоры с Мишкой Плохишом

Убедите хулигана Мишку в том, что делать добрые дела намного интереснее, чем злые. Для этого каждый участник команды должен назвать по две причины, из-за которых нужно помогать людям.

Финиш. Тайное послание

Всем командам за 5 мин необходимо собрать тайное послание из букв, полученных при успешном выполнении заданий на каждой станции (так как у каждой команды нет всех букв послания, то придётся всем пяти командам работать сообща, ведь набор каточек всего один):

в	о	л	о	н	т	е	р
д	е	й	с	т	в	у	й

Карточки лучше сделать разноцветными. В случае если во время прохождения станций, не все задания были выполнены правильно или вовремя, то у команд будет не полный комплект карточек. Чтобы заслужить недостающие карточки, команды сообща должны ответить на вопросы ведущего (за один правильный ответ на вопрос выдаётся одна карточка). Вопросы должны касаться темы волонтерского движения. После того как послание удаётся сложить, ведущий спрашивает у всех команд: «Что же вы, как волонтеры, должны усвоить, чтобы действовать?»