

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

**Методическая разработка
реализуемая в рамках проекта
«Успешные каникулы»
КВЕСТ - ИГРА
«СУПЕР - ДЕТЕКТИВ»**

Составитель:
Нямаа Оюна Алексеевна
Педагог дополнительного образования

Усолъе - Сибирское, 2021

Содержание

1. Введение.
2. Основная часть.
3. Заключение.
4. Список использованных источников.
5. Приложение.

Аннотация

Методическая разработка «Супер -детектив» представляет собой квест –игру, направленную на развитие творческой активности обучающихся , умения работать в команде. Участники мероприятия становятся детективами, ведущими расследование. Данное мероприятие проводилось в рамках социально-значимого проекта «Успешные каникулы» с целью организации занятости несовершеннолетних, состоящих на профилактическом учёте.

Введение.

Методическая разработка «Супер -детектив» представляет собой квест –игру. Квест – это командная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Его основа – достижение поставленной цели через преодоление череды заданий или ребусов постепенно, шаг за шагом. Благодаря необычному формату мероприятия каждый ребёнок должен проявить активность. Квест-игра носит не только развлекательный характер, но и развивающий.

Цель: организация и проведение досуга детей.

Задачи:

- развивать кругозор и творческие способности учащихся;
- развивать коммуникативные навыки игроков в ходе командной работы;
- развивать умения использовать ранее полученную из разных источников информацию в новых условиях и нестандартных ситуациях;
- привлекать детей к активному образу жизни;
- воспитывать чувство товарищества, сплоченности команды.

Форма проведения: квест-игра.

Время выполнения: около 60 минут.

Количество участников: 2 команды по 5 человек.

Место проведения: детский клуб по месту жительства «Грация».

Реквизит: маршрутный лист, буквы, карточки с заданиями, шифр, ручки, карандаши, плакаты, жучки, конфеты.

Рекомендуемые условия для проведения квеста:

- зал;
- 2 аудитории, оборудованные и оформленные в зависимости от тематики;
- ведущий квеста – 1 человек;
- руководители станций – 2 человека;
- подарочный фонд по количеству игроков.

Подготовительная работа: разработать сценарий; подготовить сертификаты супер-детективов и «сокровища» – шоколадки; подготовить станции для проведения конкурсов.

Структура квест- игры «Супер-детектив»:

- **Организационный этап** (приветствие, представление участников игры, ознакомление с условиями игры).
- **Поиск жучков.** (поиск спрятанных в кабинете жучков)
- **Логика и внимание** (решение логических задач и загадок)
- **Хороший слух.** (узнай игрока на слух)
- **Внимание и интуиция.** (узнай и запиши букву)

- Следопыты. (прохождение полосы из отпечатков рук и ног)
- Шифр (расшифровка закодированного сообщения)
- Заключительный этап (подведение итогов игры)

Описание хода проведения мероприятия

Этап мероприятия	Содержание этапа мероприятия	Длительность этапа
<p>1. Организационный этап</p>	<p>Ведущий: Дорогие ребята, у нас произошло чрезвычайное происшествие – мы приготовили для вас приз, но сегодня утром обнаружили, что в клуб пробрался похититель и приз исчез. Мы очень рассчитываем на вас. Почему именно на Вас? Да потому, что мы уверены в вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости. Нам очень нужны такие помощники.</p> <p>Вы готовы пройти испытания и показать, что вы – настоящие СУПЕР - ДЕТЕКТИВЫ? И так, давайте начнём!!!</p> <p>Объяснение правил:</p> <ul style="list-style-type: none"> - каждая команда получает маршрутный лист; - за каждое выполненное задание команда получает «улики» - буквы. 	<p>3-4 минуты</p>

<p>2. Поиск жучков.</p>	<p>Ведущий: Есть информация о том, что наш клуб прослушивается, и где-то здесь похитители установили жучки, чтобы все подслушивать и знать что происходит в клубе «Грация». Найдите всех жучков.</p>	<p>5-8 мин</p>
<p>3. «Логика и внимание»</p>	<p>Ведущий: Отлично!!! вы справились с заданием. Теперь я вам объясню, что мы с вами будем делать. Мы подготовили ряд заданий для того, чтобы потренироваться и отточить навыки супер-детективов. Проходя испытание, за выполненное задание вы будете получать улики (буквы) Эти улики помогут вам раскрыть дело о пропавшем призе.</p> <p>Ведущий: Хороший детектив должен быть внимательным, проницательным и очень догадливым. Проверим, насколько внимательны вы!</p>	<p>5 -10 мин</p>
<p>4. Хороший слух.</p>	<p>Супер детективу нужен хороший слух, проверим какой у вас слух. Детективы по очереди угадывают игроков своей команды на слух. (нужно покашлять, изменив голос, сказать фразу)</p>	<p>6 - 8 мин</p>

<p>5. Внимание и интуиция.</p>	<p>В этом испытании вам потребуется все ваше внимание и интуиция. Первый игрок пишет букву на спине второго игрока, второй игрок пишет эту же букву на спине третьего игрока, а третий игрок пишет букву на доске. Побеждает команда, написавшая на доске большее количество правильных ответов.</p>	<p>5-7 мин</p>
<p>6. Следопыты.</p>	<p>Супер-детективы должны уметь различать следы. В этом испытании вам предстоит идти по следам похитителей. Все игроки проходят по дорожке следов, при этом правую руку ставить на отпечаток правой руки, левую руку на отпечаток левой руки, правую ногу на отпечаток правой ноги, левую ногу на отпечаток левой ноги соответственно. Следопытом становится игрок, недопустивший ни одной ошибки при прохождении полосы следов.</p>	<p>10 мин</p>
<p>7. Шифр</p>	<p>Супер-детектив должен уметь разгадывать секретные шифры. Вот вам следующее задание – пользуясь шифром, разгадайте номер телефона и отправьте на него сообщение со словом: КОД. В ответ вы получите информацию о спрятанном призе.</p>	<p>6-8 мин</p>
<p>8. Заключительный этап. Рефлексия.</p>	<p>Ведущий: Обе команды успешно прошли испытание, расшифровали номер телефона и получили пропавший приз. Поздравляю Вас, вы и вправду достойны звания супер-</p>	<p>5-8 мин</p>

	<p>детективов. Но кто же устроил все эти испытания для супер-детективов? Используйте собранные улики и соберите имя супер-детектива.</p> <p>Ведущий:</p> <ul style="list-style-type: none">- Какое задание было самым сложным?- Какое задание было легким/знали ответ? Что запомнилось/ понравилось больше всего?	
--	---	--

С 22 по 26 марта 2021 года на базе детских клубов по месту жительства с целью организации занятости несовершеннолетних, состоящих на профилактическом учёте, был реализован социально-значимый проект «Успешные каникулы». В рамках данного проекта в детском клубе «Грация» была проведена квест – игра «Супер - детектив»

В данном мероприятии принимали участие обучающиеся двух школ (МБОУ СОШ № 5, МБОУ СОШ № 12). Целью данного мероприятия была организация и проведение досуга обучающихся, склонных к негативным проявлениям.

Анализируя результаты квест-игры, можно сказать о заинтересованности обучающихся в данной деятельности. В процессе квеста ребятам приходилось решать логические задачи, совершать выбор, поддерживать друг друга. Формат квест-игры дал возможность проявить себя всем участникам мероприятия. Это позволило добиться следующих результатов:

- Развитие коммуникационных навыков
- Развитие творческих способностей обучающихся
- Развитие умения работать в команде (планирование, распределение функций, взаимопомощь, взаимоконтроль)
- Сплочение обучающихся
- Выявление лидерских качеств участников



Методические советы по организации мероприятия

Рекомендуемое количество участников – 10-12 человек. Максимальное количество участников мероприятия от 20 до 30 человек.



Организационный этап. Приветствие участников мероприятия. Объяснение правил:

- команды проходят этапы по маршрутному листу.
- время работы на каждом этапе по выполнению заданий – не более 5-10 минут.
- На каждом этапе участники выполняют групповое задание, соблюдая установленные правила.
- за каждое выполненное задание команда получает «улики» - буквы.

Поиск жучков. Каждая команда осматривает свой кабинет в поисках прослушивающих устройств – жучков, необходимо найти и обезвредить 13 жучков, спрятанных в разных уголках кабинета.

«Логика и внимание». Ребята разгадывают загадки и логические задачи, получая за правильные ответы конфеты..



Внимание и интуиция.

Вызывается по 2, 3, 4 человека от команды, они встают у доски друг за другом, лицом к доске. Ведущий рисует у первого игрока на спине букву, этот игрок пишет на спине второго игрока эту же букву, а второй игрок должен написать ее на доске.

Следопыты.

Цель игры: развивать умение ориентироваться в пространстве.

Оборудование: отпечатки рук и ног.

Ход игры:

Игроки обеих команд по очереди проходят по полосе следов: отпечатки рук и ног расположены в 9 рядов по три отпечатка в каждом ряду, при этом необходимо ставить правую руку на отпечаток правой руки, левую на отпечаток левой руки, а также левую ногу ставить на отпечаток левой ноги, правую на правый. Участник команды, который допустил ошибку, должен начать прохождение полосы с начала.



Шифр

Команды получают зашифрованное сообщение и шифр. Разгадав шифровку, команды отправляют на полученный номер смс со словом: КОД и получают ответ: «Вы справились со всеми заданиями и теперь вы можете забрать свой приз, он находится за одной из дверей». Ребята находят коробку с призами.



Заключительный этап. Рефлексия.

Участники команд, расшифровав код и получив сообщение, находят приз и встречаются в зале. Проходя этапы, обе команды получали улики – буквы. В ходе заключительного этапа обе команды должны объединить усилия и из полученных букв собрать имя детектива, который и задумал испытания и конкурсы для супер-детективов. Его имя – ШЕРЛОК ХОЛМС.

Подведение итогов. Вручение дипломов командам.



Данные методические материалы могут быть использованы для проведения внеклассных мероприятий обучающихся 4-8 классов.

Список используемой литературы

1. Бахарева, Н.В. Кладоискатели с острова сокровищ / Н. В. Бахарева // Читаем, учимся, играем. – 2014. – № 1. – С. 38-43.
2. Березина, А.В. Проведение профориентационных игр-квестов в библиотеке / А.В. Березина // Социолог и психолог в библиотеке. Вып. IX. – 2014. – С. 146-149.
3. Калугина Ю. В., Мустафина А. Р. Образовательный квест как интерактивная форма обучения иностранному языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2015. – Т. 13. – С. 3496–3500. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2015/85700.htm>.
4. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.; [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> .
6. <https://super-positive.ru/quest-transformer/>
7. <https://drkvest.ru/primeri.php>
8. <https://www.prohandmade.ru/partners/>

Приложение



Разминка

Задание № 1 отгадайте загадки:

- В школьной сумке я лежу, как ты учишься скажу.
 - Белый камушек растаял, на доске следы оставил.
 - Растянулось как гармошка, чудо печка под окошком.
 - Не галстук, не воротник, а шею обжимать привык. Но не всегда, а лишь тогда когда бывают холода.
5. Какая птица никогда не строит для себя гнезда, соседкам яйца оставляет и о птенцах не вспоминает.
6. Через нос проходит в грудь, и обратно держит путь. Он невидимый, и всё же без него мы жить не можем.
7. Дед, бабка, внучка, жучка, кошка, и мышка тянули-тянули и наконец, вытянули репку. Сколько глаз смотрело на репку.
8. Если б не было его, не сказал бы ничего.

Словесные логические игры и упражнения

1. Назовите часть суток, которую я не назову. Слушайте внимательно:
«Утро, день, ночь» (*вечер*)
2. Назовите число, которое я пропустила:
«Один, два, три, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять» (*четыре*)
3. Назовите день недели, который я пропустила:
«Понедельник, вторник, среда, пятница, суббота, воскресенье» (*четверг*)
4. Назовите время года, которое я не назвала:
«Осень, зима, лето» (*весна*)
5. Назови лишнее слово в ряду слов:
 - а) зима, весна, среда, лето, осень (*среда*)
 - б) утро, день, зима, ночь, вечер (*зима*)
 - в) один, два, круг, три, четыре, пять (*круг*)
 - г) плюс, минус, пятница, равно, не равно (*пятница*)
 - д) круг, квадрат, треугольник, декабрь, прямоугольник, овал (*декабрь*)
6. Задачи-шутки:
 - а) из-за забора видны четыре заячьих уха. Сколько зайцев за забором? (*два*)
 - б) на березе созрели три яблока, а на дубе — два. Сколько яблок созрело? (*нисколько, потому что ни на березе, ни на дубе яблоки не растут*)
 - в) сколько в пустом стакане земляничек? (*нисколько, потому что стакан пустой*)
 - г) шли поросята. Один впереди двух, один между двух, один позади двух. Сколько шло поросят? (*три*)
 - д) у стены стояли кадушки, в каждой было по лягушке. Если было семь кадушек, сколько было в них лягушек? (*семь*)
 - е) огурец разрезали на три части. Сколько сделали разрезов? (*два*)
 - ж) какое число задумал зайчик, если оно на один больше шести и на один меньше восьми? (*семь*)

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО!

**УЧИТЬ ТОЛЬКО НОЧЬЮ
ПОД ОДЕЯЛОМ**

ДИПЛОМ ЮНОГО СЫЩИКА

выдан _____
как удостоверение в том, что он(а) «___» _____ 20__ года
окончил(а) «ШКОЛУ ДЕТЕКТИВОВ МИСТЕРА ШЕРЛОКА
ХОЛМСА» с отличием.

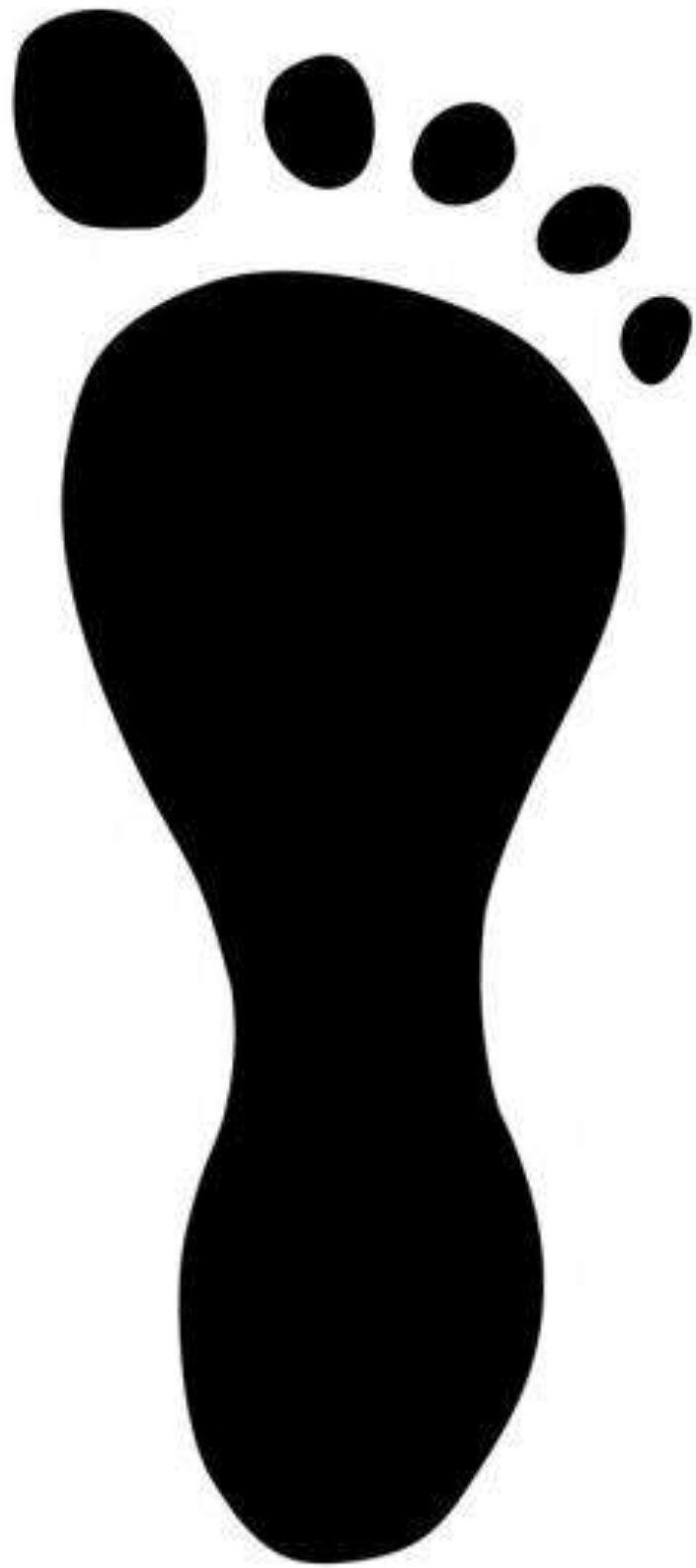
Диплом дает право:

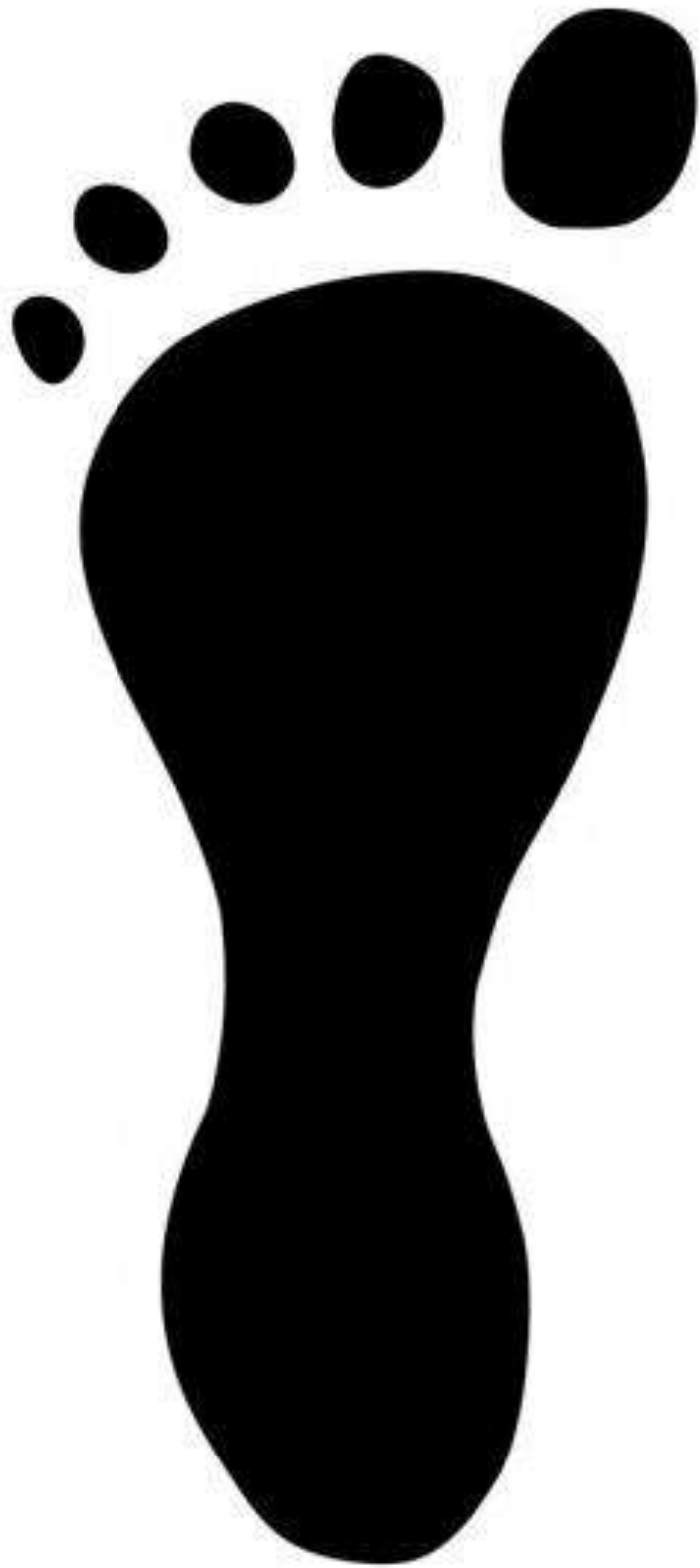
1. Вести расследования громких преступлений (предварительно хорошо замаскировавшись).
2. Вести розыск опасных преступников и пропавших в доме вещей.
3. Оказывать помощь взрослым сыщикам в распутывании самых запутанных дел.
4. Писать диктанты невидимыми чернилами.
5. Снимать отпечатки лап у домашних животных.

М.П. _____ Мистер Шерлок Холмс













а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п	р
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я			
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33			

3	16	19	6	14	30		5
6	3	33	20	30		15	16
13	30		3	16	19	6	14
30		26	6	19	20	30	
17	33	20	30		5	3	1
26	6	19	20	30		19	6
14	30		17	33	20	30	
25	6	20	29	18	6		

а	б	в	г	д	е	ё	ж	з	и	й	к	л	м	н	о	п	р
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
с	т	у	ф	х	ц	ч	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я			
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33			

3	16	19	6	14	30		5
6	3	33	20	30		15	16
13	30		3	16	19	6	14
30		26	6	19	20	30	
17	33	20	30		5	3	1
26	6	19	20	30		19	6
14	30		17	33	20	30	
25	6	20	29	18	6		

Маршрутный лист

№	название станции	отметка
1	Поиск жучков.	
2	Логика и внимание	
3	Хороший слух.	
4	Внимание и интуиция.	
5	Следопыты.	
6	Шифр	