



Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти



КВЕСТ-ИГРА «ЗНАКОМСТВО НА МАКСИМУМ» **Сценарий мероприятия**

Разработчики:

Гордова Анна Александровна,
методист, 89649734099, nauka-konferenc@yandex.ru,

Федорова Олеся Петровна,
педагог-психолог, 89023739792, For@cir.tgl.ru,

Кураева Виктория Владимировна,
педагог дополнительного образования, 89272699862, Vkuraeva@mail.ru.

Тольятти
2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ «ЗНАКОМСТВО НА МАКСИМУМ».....	5
МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ИГРЫ	12
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГРЫ.....	15
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	26

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В предлагаемой методической разработке представлен сценарий квест-игры «Знакомство на максимум», который проводился в рамках городского проекта «Школа инновационного мышления «МаксимУМ» как эффективная модель сетевого взаимодействия по развитию гибких компетенций субъектов образовательного процесса в области продуктивного инновационного мышления» в сентябре 2020 и в сентябре 2021 года.

Методическая разработка создана для обеспечения эффективной организации и проведения мероприятия, актуальность которого обусловлена необходимостью развития коммуникативных, творческих и интеллектуальных способностей подростков. Только планомерное развитие всех трех структур личности подростка может гарантировать нам развитие инновационного мышления. В соответствии с этим предлагаемый сценарий квест-игры направлен на развитие трех важнейших структур личности подростка: коммуникация, креативность, интеллект, поскольку именно развитие коммуникативных, творческих и интеллектуальных способностей подростка является неотъемлемой частью его будущего мировосприятия и поведения, а также навыков и компетенций, необходимых для инновационной деятельности.

Квест представляет собой игру – путешествие по станциям. Он рассчитан на обучающихся 5-8 классов.

Целью квест-игры является активизация командного взаимодействия, формирование интереса и эмоционально положительного отношения к развитию структур инновационного мышления у участников.

Кроме того, квест-игра решает и прагматичные задачи учреждения дополнительного образования.

Во-первых, это мероприятие является введением учащихся в тематическое поле городского сетевого проекта, участниками которого они становятся.

Во-вторых, участники из разных образовательных организаций знакомятся между собой, что отвечает условиям сетевого проекта.

В-третьих, содержание квеста направлено на знакомство с дистанционной платформой МБОУ ДО ГЦИР, на которой организуется обучение участников

проекта (непосредственно на станции «Информационная» участникам проекта оказывается помощь в организации взаимодействия ученика и педагога в дистанционном формате как на сайте МБОУ ДОГЦИР, так и с помощью электронной почты).

Предлагаемая методическая разработка «Квест-игра «Знакомство на максимум» содержит следующие материалы:

- 1) Сценарий проведения квест-игры;
- 2) Методические рекомендации для организаторов игры;
- 3) Дидактические и организационные материалы для проведения мероприятия.

При организации и проведении мероприятия используются игровые и интерактивные технологии, которые позволяют развить навыки командного взаимодействия и инновационного мышления у обучающихся. Методическая разработка, описывающая алгоритмы применения этих технологий, будет интересна и полезна всем педагогам. Но в большей степени данная методическая разработка предназначена для педагогов-психологов, педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования, занимающихся психологическим развитием подростков 11-15 лет.

СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ «ЗНАКОМСТВО НА МАКСИМУМ»

Задачи квест-игры:

обучающие:

- 1) Активизировать характеристики креативного мышления: гибкость, беглость мыслей, разработанность идей;
- 2) Формировать умение видеть заданную ситуацию с нескольких сторон и применять креативное мышление в повседневной жизни;
- 3) упражнять в коммуникативных приемах в командном взаимодействии.

развивающие:

- 1) актуализировать потребность участников в развитии познавательных функций и интеллектуальных способностей;
- 2) развивать коммуникативную культуру и умение прислушиваться к себе и окружающим в совместной деятельности.

воспитательные:

- 1) способствовать формировать эмоционально положительное отношение к взаимодействию в команде;
- 2) совершенствовать личностные качества: независимость, решительность, настойчивость при достижении цели, способность отстаивать свое мнение.

Возраст участников: 11 – 15 лет (5-8 классы).

Количество участников: для участия в игре формируются 4 команды.

Оптимальное количество детей-участников – 60 человек.

Форма игры: игра представляет собой путешествие по станциям. Количество станций – 4: «Интеллектуальная», «Коммуникативная», «Творческая», «Информационная».

Этапы квеста: организационный; основной; заключительный.

Время игры: игра рассчитана на один астрономический час, в том числе по станциям: 15 минут первая и последняя станции, остальные 10 минут.

Подведение итогов квест-игры. Итоги подводятся среди команд на каждой станции, а также индивидуальные

Командные результаты. На каждой станции команда может заработать до 5 жетонов за правильно выполненные задания. Результаты команды фиксируются в

маршрутных листах для команд. Форма маршрутного листа дана в разделе «Дидактическое обеспечение игры». Образец 2.

Индивидуальные результаты. На всех станциях участники могут зарабатывать жетоны для индивидуального результата, который отмечается в личной зачетной карточке игрока в графе «Набранные баллы». Форма бланков личной зачетной карточки дана в разделе «Дидактическое обеспечение игры». Образец 3.

Ход квест-игры

Организационный этап

Участники: все участники игры, все педагоги-руководители станций, ведущий-распорядитель.

Место проведения: просторный вестибюль или учебный кабинет.

Оборудование: маршрутные листы, бланки личных зачетных карточек игроков (разложены на столе значком-символом вниз).

Каждый участник квест-игры берет для себя личную зачетную карточку игрока. Команды формируются по одинаковым картинкам в карточке.

Командам вручаются маршрутные листы, и они расходятся по первым станциям, указанным в маршрутных листах.

На первой станции команды выбирают капитана и придумывают свои названия, вписывая их в маршрутные листы, подписывают личные зачетные карточки (указывая ФИО, школу, класс и команду).

Перед началом основного этапа командам необходимо знать:

1. Структуру маршрутного листа (порядок станций);
2. Систему оценки и фиксирования результатов: результат команды вносится в графу «Отметка» в маршрутном листе, личный результат в графу «Набранные баллы» в личных зачетных карточках, жетоны команды собирает капитан.

Основной этап

Команды перемещаются по станциям, следуя маршрутным листам и выполняя задания.



Станция «Интеллектуальная»

Участники: одна команда, педагог-руководитель на станции.

Место проведения: учебный класс.

Оборудование:

- 1) Шапка/кепка/миска, в которую помещаются карточки со словами;
- 2) Карточки со словами – существительными в именительном падеже (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 4);
- 3) Секундомер.

Содержание:

На станции проводится игра на угадывание слов, состоящая из нескольких конов. Перед стартом каждого кона засекается 30 секунд. Один из игроков вынимает из шапки карточку и объясняет написанное на ней слово команде. Команда выдвигает версии того, какое слово написано на карточке. Если написанное слово отгадано, то команда забирает карточку себе, и игрок берет следующий листок из шляпы. Кон длится, пока не закончится время. Если время закончилось, а слово осталось не отгаданным, то карточка убирается в сторону, а не помещается обратно в шапку. По окончании кона отгаданные слова подсчитываются (если отгадали 4 и больше слов, игрок получает 1 балл), и к объяснению переходит следующий игрок.

При объяснении нельзя:

Использовать однокоренные слова;

Называть переводы слова на иностранных языках;

Использовать жесты (в том числе показывать на предметы);

Называть напрямую слова, похожие по звучанию.

Подведение итогов станции: Индивидуальные баллы отдельного участника записываются в личную зачетную книжку. Для подведения командных результатов индивидуальные баллы суммируются. Команда получает жетоны по количеству набранных баллов.



Станция «Коммуникативная»

Участники: одна команда, педагог-руководитель на станции.

Место проведения: учебный класс.

Оборудование:

1) Описание игровой ситуации «Воздушная катастрофа в пустыне» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры»). Образец 5);

2) Бланк ответов индивидуального участника и бланк эксперта для руководителя станции (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры»). Образец 6);

3) Ручки или карандаши.

Содержание.

Команде зачитывается описание игровой ситуации: она оказывается на необитаемом острове. Задание состоит в том, что участникам необходимо расположить по порядку перечисленные в таблице 15 предметов в графе «Индивидуальный ответ». Критерием для оценки является значение предметов в поддержании жизни в условиях игровой ситуации. Предмет 1 является наиболее важным, предмет 15 — наименее важным. По окончании выполнения команда обсуждает свои результаты и вырабатывает коллективное решение, занося его в общую графу «Групповой ответ».

На индивидуальное выполнение – 2 мин; На групповое выполнение – 3 мин.

Подведение итогов станции. В конце зачитывается экспертное решение по распределению предметов (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры»). Образец 6), подсчитываются индивидуальные и групповые ошибки. За каждый правильный ответ в индивидуальном результате игрок получает 1 жетон. Для подведения командных результатов индивидуальные баллы суммируются. Команда получает жетоны по количеству набранных баллов.



Станция «Творческая»

Участники: одна команда, педагог-руководитель на станции.

Место проведения: учебный кабинет с партами и стульями и достаточно большой площадкой, освобожденной от мебели.

Оборудование:

- 1) Бланки ответов теста Вартега по количеству участников команды (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 10).
- 2) Ручки или карандаши.

Содержание:

1) Командное задание: команда встаёт в круг. Участникам необходимо досчитать до 10, называя цифры по одному. Игроки не должны считать по порядку, как они стоят, или присваивать друг другу цифры. Счёт происходит без договоренности участников. По команде ведущего любой из игроков начинает, он говорит: «Один», следующий из игроков говорит: «Два» и т.д. Если два и более игроков называют одну и ту же цифру, счет останавливают, и круг начинается заново. По окончании команде предлагается выполнить задание ещё раз, но спиной в круг, не смотря друг на друга.

Если команда справляется слишком быстро, проводится ещё одно задание: участники встают в круг и кладут руки друг другу на плечи. По команде ведущего они должны прохлопать ладонями по плечам по кругу в зависимости от порядка расположения ладоней на плечах, а не порядка своего нахождения в кругу. То есть, учитывается то, в каком порядке расположены руки на плечах.

2) Индивидуальное задание: тест Вартега. Инструкция для выполнения задания: на бланке нарисовано 20 кругов. Задача участников состоит в том, чтобы нарисовать предметы и явления, используя круги как основу. Рисовать можно как вне, так и внутри круга, использовать один круг для рисунка. Необходимо использовать круги, чтобы получились оригинальные рисунки. Под каждым рисунком участники подписывают, что нарисовано. Рисовать надо слева направо.

На выполнение задания дается 7 минут.

Подведение итогов станции. По результатам первого командного задания: если команде удалось справиться с заданием (досчитать до 10), то команда получает 1 балл. Индивидуальных баллов в этом задании не предусмотрено.

Во втором задании: если игрок дорисовал 18-20 кругов - 3 балла, 17-15 кругов – 2 балла, 15-13 – 1 балл, меньше 12 – 0 баллов.

Для получения командных результатов индивидуальные баллы суммируются. Команда получает жетоны по количеству набранных баллов.



Станция «Информационная»

Участники: одна команда, педагог-руководитель на станции.

Место проведения: компьютерный кабинет.

Оборудование:

- 1) Компьютеры (ноутбуки) с выделенным каналом выхода в Интернет (по количеству участников в команде);
- 2) Инструкция для выполнения задания на станции (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 7);
- 3) Онлайн–тест «Лево–Право» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 8).

Содержание:

На данной станции участникам необходимо зарегистрироваться на сайте МБОУ ДО ГЦИР на дистанционной платформе <http://cir.tgl.ru/elearning> и выполнить задание - тест «Лево–Право». Результаты тесты заносятся в личную зачетную карточку в графу «Результат теста». Участники, которые уже были ранее зарегистрированы, следуют инструкции в раздаточном материале.

Подведение итогов станции. Критерии оценки индивидуальных результатов:

- если участник зарегистрировался на платформе и выполнил тест - 2 балла;

- участник зарегистрировался на платформе - 1 балл;
- участник не завершил регистрацию - 0 баллов.

Для получения командных результатов индивидуальные баллы суммируются. Команда получает жетоны по количеству набранных баллов.

Заключительный этап.

На последней станции все команды делятся по группам в зависимости от результата онлайн – теста «Лево–Право».

1 группа: в тесте преобладает буква П;

2 группа: в тесте преобладает буква Л;

3 группа: в тесте равное количество букв П и Л.

Группы расходятся по локациям - кабинетам, указанным в нижней части маршрутного листа. В кабинетах ведущими локациями озвучивается расшифровка результатов онлайн–теста «Лево–Право» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 9).

Затем все участники собираются в большом кабинете, где подводятся итоги квеста и подсчитываются заработанные командами жетоны. Команде, набравшей наибольшее количество баллов, вручается диплом победителя. Участнику, набравшему наибольшее количество баллов на квест-игре, вручается диплом победителя. Индивидуальные результаты каждого участника заносятся в карту прогресса на дистанционной платформе сайта МБОУ ДО ГЦИР, где будут накапливаться результаты всех участников проекта в течение учебного года.

По окончании квеста команды сдают маршрутные листы, личные зачетные карточки и жетоны.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ИГРЫ

Представленный сценарий квест-игры рекомендован для использования педагогами дополнительного образования и педагогами-психологами для проведения занятий по развитию коммуникативных и интеллектуальных способностей подростков 11-15 лет.

Оптимальное количество участников мероприятия: 60 человек (4 команды по 15 человек). Количество участников игры может быть увеличено или уменьшено настолько, насколько это необходимо организаторам игры, при соблюдении следующих условий:

- 1) количество команд равно количеству станций;
- 2) на станции «Информационная» все участники команды должны быть обеспечены компьютерами (ноутбуками);
- 3) все участники должны быть обеспечены раздаточным материалом (личные зачетные карточки, бланки для теста Вартега и т.д.).

Для проведения игры необходимо приготовить следующее оборудование и технические средства (в расчете на 60 участников).

- 15 компьютеров (ноутбуков) с выделенным каналом выхода в Интернет;
- канцелярские принадлежности: ручки, карандаши по количеству участников;
- 120 жетонов (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 1);
- 4 маршрутных листа (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 2);
- 60 личных зачетных карточек (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 3);
- шапка/кепка/миска, в которую помещаются карточки со словами;
- 33 карточки со словами – существительными в именительном падеже (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 4);
- секундомер;
- описание игровой ситуации «Воздушная катастрофа в пустыне» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 5) – один экземпляр для ведущего;
- 60 бланков для занесения результатов игровой ситуации «Воздушная катастрофа в пустыне» и один бланк для ведущего станции для оценки результатов (см. раздел

- «Дидактическое обеспечение игры». Образец 6);
- 60 инструкций выполнения задания на станции «Информационная» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 7);
 - онлайн–тест «Лево–Право» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры. Образец 8);
 - интерпретация результатов онлайн–теста «Лево–Право» (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 9) – 3 экземпляра для ведущих локаций;
 - 60 бланков теста Вартега для выполнения индивидуального задания (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 10);
 - по 2 распечатанных экземпляра знаков каждой станции (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 11).

Рекомендации для проведения организационного этапа

Для проведения организационного этапа - деления участников на команды, необходим просторный вестибюль или учебный кабинет со столом, где собираются участники, На столе разложены личные зачетные карточки, которые имеют 2 стороны: одна сторона отображает значок команды, вторая сторона оформлена для заполнения личных данных участников. Зачетные карточки перевернуты значками вниз, чтобы дети не знали, в какой команде окажутся.

Участники выбирают зачётные карточки и расходятся по командам (по символу-картинке на карточке). Данная процедура проводится с целью деления участников на команды, где количество команд соответствует количеству станций.

Затем образовавшиеся команды собираются рядом с педагогами – ведущими станций, которые держат в руках планшеты со знаками своих станций формата А4 (см. раздел «Дидактическое обеспечение игры». Образец 11).

Команды получают маршрутные листы и отправляются на первые станции (у каждой команды первая станция будет своя).

Рекомендации для проведения основного этапа

Одновременно на одной станции всегда выполняет задание только одна команда. После выполнения задания команда совершает переход в другой кабинет, указанный на маршрутном листе.

Для проведения станций необходимо 3 учебных кабинета и 1 компьютерный класс для занятий группы из 15 человек (парты, стулья, классная доска).

На дверях учебных классов, в которых проходят станции, необходимо разместить знаки станций форматом А4.

Для станции «Коммуникативная» необходим учебный класс с партами и стульями. На станции проводится игра «Воздушная катастрофа в пустыне».

Для станции «Творческая» необходим просторный учебный класс, чтобы команды могли выполнить два задания: игру в круге (3 минуты) и индивидуальный тест Вартега (7 минут).

Для станции «Информационная» необходим компьютерный класс на 15 человек. Данная станция разработана в рамках задач проекта «Школа инновационного мышления МаксимУм». Содержание заданий на этой станции позволяет ввести детей в работу по проекту в дистанционном режиме: правильно зарегистрироваться на сайте, правильно послать электронное письмо педагогу.

Для станции «Интеллектуальная» необходим учебный класс. На станции проводится игра на угадывание слов.

Рекомендации для проведения заключительного этапа

При распределении участников по группам в зависимости от результатов онлайн – теста «Лево–Право» важно учитывать, что группы соберутся с разным количеством участников. Для самой многочисленной группы (1 или 3) потребуется 2 педагога.

Награждение: команде, набравшей наибольшее количество баллов, вручается диплом победителя. Участнику, набравшему наибольшее количество баллов на квест-игре, вручается диплом победителя.

В рамках проекта «Школа инновационного мышления МаксимУм» личные результаты участников учитываются при подведении итогов в конце учебного года. Для этого индивидуальные результаты каждого участника фиксируются в карте прогресса на дистанционной платформе сайта МБОУ ДО ГЦИР, где накапливаются результаты всех участников проекта в течение учебного года.

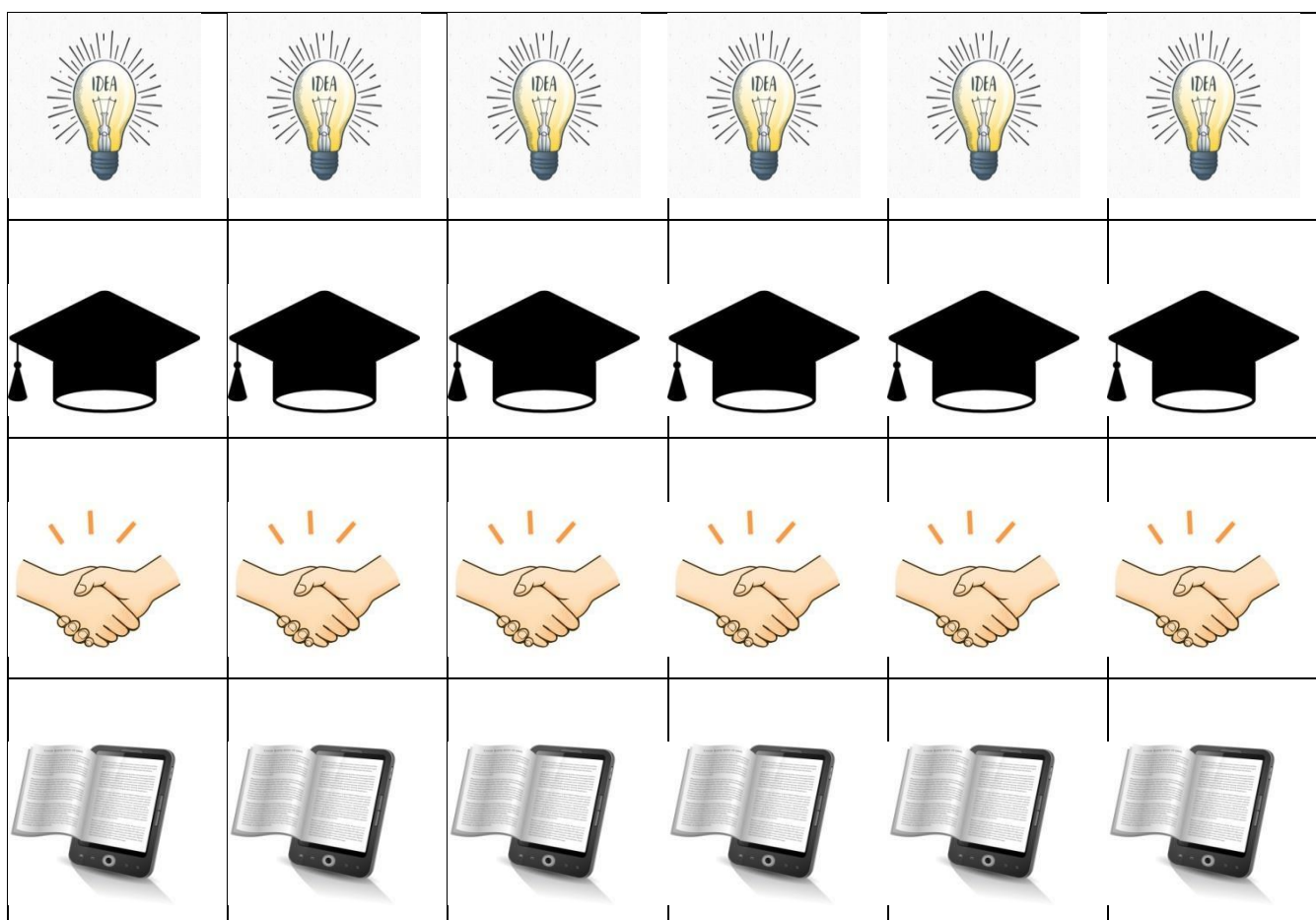
ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИГРЫ

В данном разделе представлены дидактические материалы, которые необходимы для организации и проведения квест-игры.

Образец 1. Жетоны МаксимУм

Жетоны необходимо распечатать и разрезать в количестве 120 штук.

Во время игры жетоны с изображением значка станции, находятся у ведущего станции, который оценивает выполнение заданий каждой группой и индивидуальным участником и выдает заработанное количество жетонов.



Образец 2. Маршрутный лист

Маршрутный лист выдается командам перед началом основного этапа. У каждой команды своя последовательность прохождения станций, когда две команды одновременно не могут оказаться на одной станции.





Также на маршрутном листе расположена линия сгиба под обозначением «Собирайте награды сюда». При сгибе листа образуется "карман" для сбора жетонов команды.

Маршрутный лист квест-игры «Знакомство на максимум»



Команда _____

Ответственный (ответственные) _____

№ кабинета	Название станции	Время на станции	Количество заработанных жетонов
201 	Коммуникативная	Организационный этап – 5 минут Выполнение задания - 10 мин	
202 	Информационная	10 мин	
203 	Интеллектуальная	10 мин	
204 	Творческая	15 мин Командное задание 3 минуты, индивидуальное 7 минут Формирование локаций по результатам теста «Право-Лево» - 5 минут	


После прохождения всех станций каждый участник находит свою локацию в одном из кабинетов в соответствии с результатом теста «Право-Лево»:

201	Если в твоём тесте больше букв «П», чем «Л»	5 мин	
202	Если в твоём тесте одинаково букв «Л» и букв «П»	5 мин	
202	Если в твоём тесте больше букв «Л», чем «П»	5 мин	

Собирайте награды сюда:

Образец 3. Личная зачетная карточка участника

Личная зачетная карточка выдается каждому участнику перед началом квест-игры. В ней фиксируются индивидуальные результаты участника.

	Команда _____
	Фамилия _____
	Имя _____
	Класс _____
	Школа _____
	Результат теста(ведущая рука) _____
	Набранные баллы на станциях
	«Творческая» _____
«Интеллектуальная» _____	
«Коммуникативная» _____	
«Информационная» _____	

Образец 4. Задание для станции «Интеллектуальная»

Данные дидактические материалы необходимы для организации игры со словами, их необходимо распечатать в 1 экземпляре и разрезать по линиям.

РАДОСТЬ	ЗОЛОТО	СЛИВКИ
МЯСО	ТЕНЬ	ГВОЗДЬ
ЗАНОС	КОЛОС	РОЛЬ
ЛЕНЬ	ССЫЛКА	ПЕНЬ
ЗНАК	ВОСХОД	ГОД
ЗАВАРКА	ЧЕМОДАН	ШПАЛА
ПРОФЕССОР	ЧЕРЕПАХА	ПЛЕД
СНЕГ	РОДИТЕЛЬ	КОНСПЕКТ
СЛУГА	КРУШЕНИЕ	АВТОБУС
ЧАЙ	МУСОР	КАНИКУЛЫ
СОЮЗ	СТАРУХА	НОМЕР

Образец 5. Задание для станции «Коммуникативная»

Следующий текст руководитель станции зачитывает команде.

Описание игровой ситуации

Августовское утро. Самолет, на котором вы вылетели, только что произвел вынужденную посадку в пустыне Сахара. Самолет полностью разрушен и обгорел. Погиб весь экипаж самолета.

Спаслась только ваша группа. Непосредственно перед катастрофой штурман самолета сказал, что ближайшее поселение находится к северо-востоку на расстоянии 115 км. Вокруг только песок и единичные пустынные кусты, но и те совершенно высохли. Последняя метеосводка обещала на ближайшие дни температуру воздуха 45—50°C. Это означает, что на поверхности земли температура выше на 10 °C. Вы одеты легко— короткая рубашка, шорты, носки, уличная обувь. У каждого в кармане немного денег, расческа, носовой платок, пачка сигарет и ручка. Останетесь ли вы в живых, зависит от того, удастся ли вам дойти до ближайшего поселения.

После воздушной катастрофы вы спасли 15 предметов. Ваша задача — расположить по порядку перечисленные ниже 15 предметов. Критерием для оценки является значение предметов в поддержании вашей жизни. Предмет 1 является наиболее важным, предмет 15 — наименее важным.

При оценке учтите следующее:

- число оставшихся в живых равняется числу членов вашей группы;
- вы сами участвуете в ситуации;
- группа решила в предпринимаемом походе остаться вместе;
- все предметы в хорошем состоянии и годны к употреблению.

На индивидуальное выполнение – 2 мин; на групповое выполнение – 3 мин.

Процедуры:

- 1) принятие индивидуальных решений;
- 2) выработка коллективного решения в группах;
- 3) экспертное решение и подсчет индивидуальных ошибок;
- 4) межгрупповое взаимодействие: дискуссия, подсчет групповых ошибок;
- 5) анализ результатов и подведение итогов игры.

Образец 6. Бланки для станции «Коммуникативная».

Бланки ответов распечатать в количестве 60 экземпляров для каждого участника игры

Бланк эксперта распечатывается
в 1 экземпляре
для ведущего станции

Ф.И. _____
Класс _____ Школа _____

№ п/п	Сохранившиеся предметы	Индивид. ответ	Групп. ответ
1	Охотничий нож		
2	Карманный фонарь		
3	Летная карта окрестности		
4	Полиэтиленовый плащ		
5	Магнитный компас		
6	Переносная газовая плита вместе с газовым баллоном		
7	Охотничье ружье вместе с боеприпасами		
8	Парашют		
9	Пачка соли в таблетках (1000 шт.)		
10	1,5 л воды на каждого спасшегося		
11	Определитель съедобных животных (карманное издание)		
12	Одни солнечные очки на каждого спасшегося		
13	2 л водки 56 градусов		
14	1 легкая накидка на каждого спасшегося		
15	Карманное зеркало		

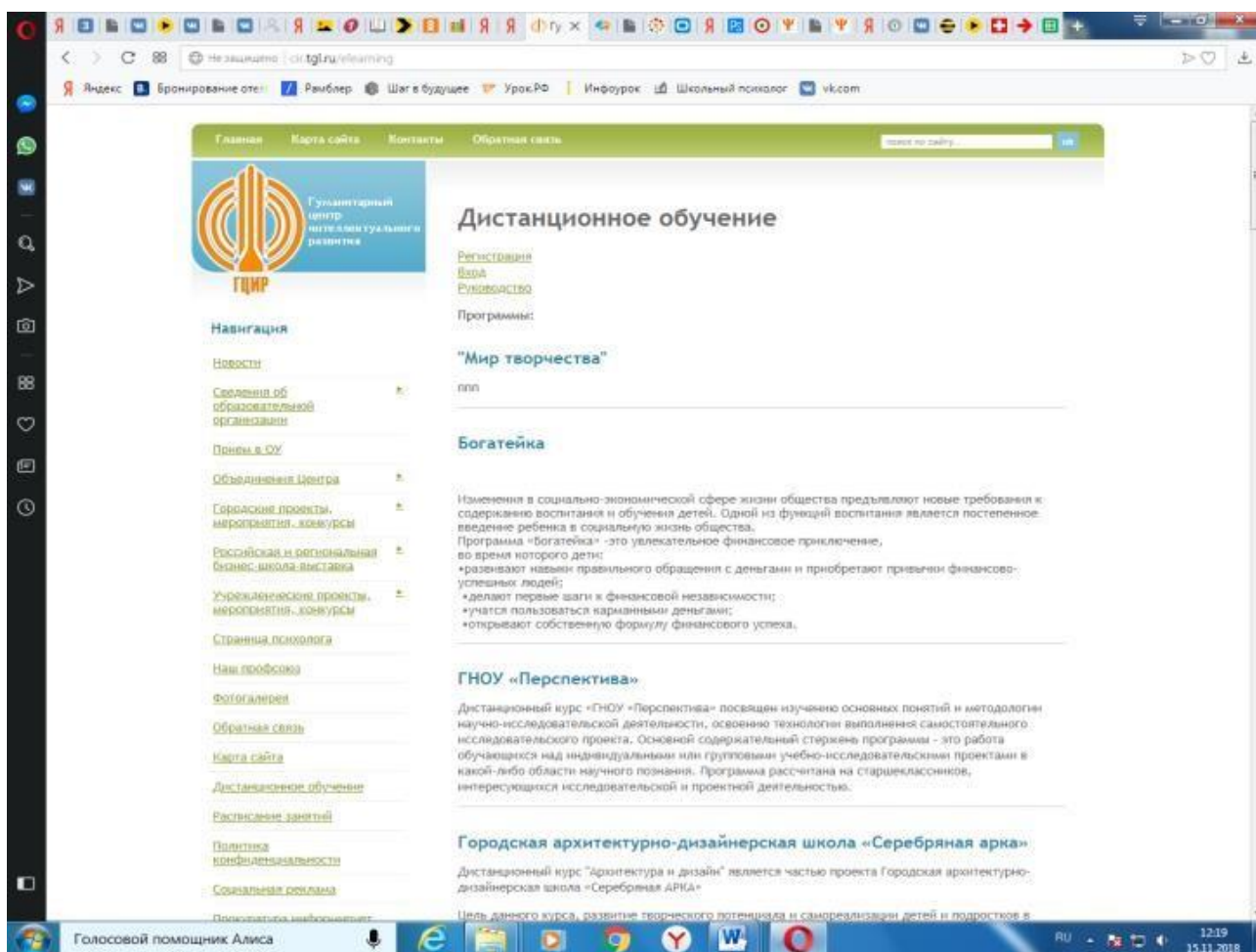
№ п/п	Сохранившиеся предметы	Индивид. ответ	Групп. ответ	Ранги эксперта
1	Охотничий нож			10
2	Карманный фонарь			8
3	Летная карта окрестности			4
4	Полиэтиленовый плащ			9
5	Магнитный компас			3
6	Переносная газовая плита вместе с газовым баллоном			15
7	Охотничье ружье вместе с боеприпасами			11
8	Парашют			14
9	Пачка соли в таблетках (1000 шт.)			2
10	1,5 л воды на каждого спасшегося			1
11	Определитель съедобных животных (карманное издание)			13
12	Одни солнечные очки на каждого спасшегося			6
13	2 л водки 56 градусов			7
14	1 легкая накидка на каждого спасшегося			5
15	Карманное зеркало			12

Образец 7. Инструкция для выполнения задания на станции «Информационная»

Раздаточные бланки «Инструкция для выполнения задания» необходимо распечатать в количестве 60 экземпляров. После выполнения задания участники забирают эти бланки с собой с тем, чтобы у них сохранились адреса электронной почты педагога, сайта учреждения и алгоритм регистрации на сайте.

Инструкция для выполнения задания

- 1) Написать на электронную почту maximum.gcir@yandex.ru короткое письмо с приветствием и результатом теста (лево – право). Написать, удалось ли войти на дистанционный курс.
- 2) Проверить работу дистанционного курса: Войти на сайт ГЦИР <http://cir.tgl.ru> вкладка слева «Дистанционное обучение».
- 3) Нажать «Вход», если Вы уже зарегистрированы и войти на свой курс Городской проект "Школа инновационного мышления "МаксимУм"



Образец 8. Тест «Лево–Право» для станции «Информационная»

Тест дается участникам в онлайн-формате на дистанционной платформе проекта «Школа инновационного мышления «МаксимУм».

Инструкция теста

Необходимо сделать 4 несложных движения и определить ведущую руку – левую или правую. Рядом с цифрой записать ответ. Левую руку обозначим буквой Л, правую – буквой П. Выполняйте задания по порядку. Смотрите картинку-подсказку.

1. Сплетите пальцы рук в замок. Большой палец какой руки оказался сверху? Запишите букву «Л», если левой или букву «П», если правой. Ваш ответ «Л» говорит о более эмоциональном складе личности, а "П" - об аналитическом.

2. Прицельтесь в мишень (в любую точку). Если для этого Вы пользуетесь левым глазом, закрывая правый, напишите букву «Л» (то есть левый глаз ведущий для Вас). Если наоборот, закрываете левый и целитесь правым, запишите «П». В общем случае ведущий глаз "П" соответствует твердому, настойчивому характеру, более агрессивному характеру, а ведущий "Л" более мягкому и уступчивому.

3. Скрестите руки на груди, приняв позу Наполеона. Если кисть левой руки окажется лежащей сверху (как на рис. 3), пометьте это буквой «Л», если правой – буквой «П». Если Вы записали «Л», вероятно, Вам присуще кокетство. А если «П», скорее всего Вы простодушны.

4. Поаплодируйте. Если Вы бьёте левой ладонью по правой, то это буква «Л», если правая ладонь активнее – буква «П» (как на рис. 4). Аплодирование правой рукой говорит о более решительном характере, левой - о нерешительности.



Образец 9. Интерпретация результатов теста «Лево–Право» для станции «Информационная»

Данная интерпретация используется на этапе распределения участников по локациям. Находится у ведущих локации. Распечатывается в 3 экземплярах.

ПППП — для вас характерен консерватизм, ориентация на общепринятое мнение (на стереотип). Вы не любите конфликтовать, спорить и ссориться.

ПППЛ — определяющая черта вашего характера — нерешительность.

ППЛП — для вас характерны кокетство, решительность, чувство юмора, артистизм. При общении с вами необходимы юмор и решительность. Очень контактный тип характера. Этот тип у женщин встречается наиболее часто.

ПЛЛЛ — редкий тип характера. Мягкий. Наблюдается некоторое противоречие между нерешительностью (левое аплодирование) и твердостью характера (правый ведущий глаз). **ПЛПП** — тип характера, сочетающий аналитический склад ума и мягкость. Чаще встречается у женщин — тип «деловой женщины». Медленное привыкание, осторожность, в отношениях терпимость и некоторая холодность.

ПЛЛЛ — слабый и самый редкий тип характера. Обладатели такого характера беззащитны, подвержены различному влиянию. Встречается, как правило, у женщин.

ЛППП — такое сочетание встречается очень часто. Основная черта — эмоциональность, сочетающаяся с недостаточной настойчивостью.

ЛППЛ — для вас характерны мягкость, наивность. Требуете особого, внимательного отношения к себе — тип «маленькой королевы».

ЛЛПП — вам присущи дружелюбие и простота, некоторая разбросанность интересов, склонность к самоанализу.

ЛЛЛЛ — в вашем характере преобладают простодушие, мягкость, доверчивость. Очень редкий тип характера, практически не встречается у мужчин.

ЛЛЛП — вы эмоциональный, энергичный и решительный человек, но часто наспех принимаете решения, которые приносят серьезные осложнения. Очень важен дополнительный тормозной механизм. Мужчины с таким характером менее эмоциональны.

ЛЛЛЛ — у вас антиконсервативный тип характера. Способны на старые вещи взглянуть по-новому. Характерны эмоциональность, эгоизм, упрямство, иногда переходящее в замкнутость.

ЛЛПП — самый сильный тип характера. Вас трудно в чем-либо убедить. Вы с трудом меняете свою точку зрения. Но в то же время вы энергичны, упорно добиваетесь поставленных целей.

ЛЛЛЛ — вы настойчивы в достижении поставленных целей. Обладатели такого характера — люди неуступчивые, переубедить их порой оказывается невозможно. Они склонны к самоанализу, с трудом находят себе новых друзей.

ПЛЛП — у вас легкий характер. Вы счастливо умеете избегать конфликтов, любите путешествовать. Легко находите друзей. Однако вы часто меняете свои увлечения.

ПЛЛЛ — вам присущи непостоянство и независимость, желание все сделать самому. Способность анализировать помогает вам успешно решать сложные задачи. Обычно вы кажетесь мягким, но становитесь требовательным и даже жестоким, когда доходит до дела.

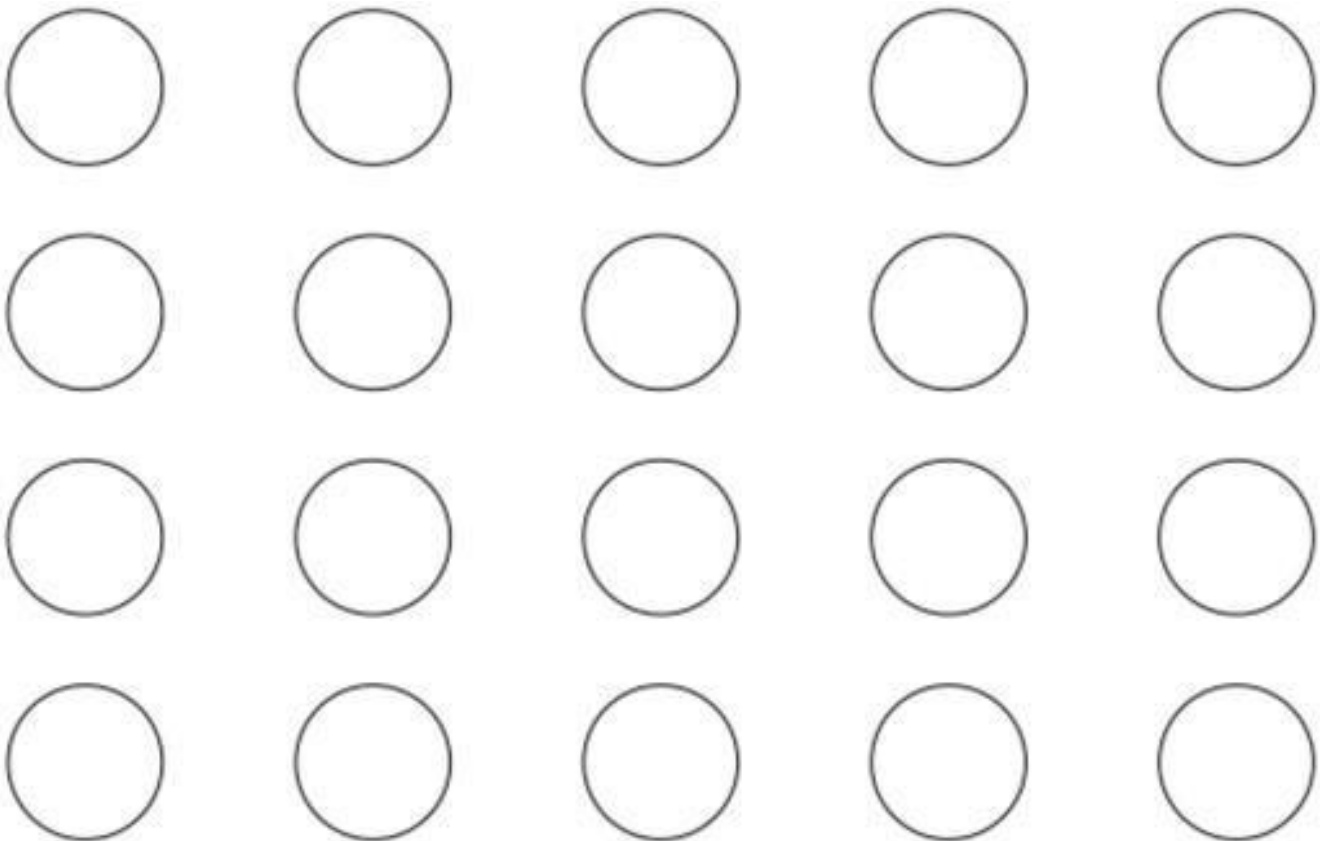
Образец 10. Тест Вартега (станция «Творческая»)

Тест выполняется в качестве индивидуального задания. Бланки ответов распечатать в количестве 60 экземпляров.

Инструкция для выполнения теста: на бланке нарисовано 20 кругов. Задача участников состоит в том, чтобы нарисовать предметы и явления, используя круги как основу. Рисовать можно как вне, так и внутри круга, использовать один круг для рисунка. Необходимо использовать круги, чтобы получились оригинальные рисунки. Под каждым рисунком участники подписывают, что нарисовано. Рисовать надо слева направо. На выполнение задания дается 7 минут.

Бланк ответов

Фамилия, имя _____ Класс _____ Школа _____
Команда _____



Образец 11. Знаки станций

Знаки необходимо распечатать на листе А4 и

- 1) повесить на дверь кабинета, в котором располагается станция;
- 2) на этапе формирования команд педагог должен держать планшет с этим знаком.

Станция «Коммуникативная»



Станция «Интеллектуальная»



Станция «Творческая»



Станция «Информационная»



СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2006. – 368 с.
2. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
3. Лидерс, А.Г. Психологический тренинг со старшеклассниками и студентами / А.Г. Лидерс – М. : Этерна, 2009. – 416с. – (Современная психология).
4. Методическая работа в системе дополнительного образования: материал, анализ, обобщение опыта: пособие для педагогов доп. образования / Сост. М.В. Кайгородцева. – Волгоград : Учитель, 2009. – 377 с.
5. Немов Р. С. Психология: Учеб. для студентов пед. вузов: в 3 кн. – 3-е изд. – М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999.-Кн.3: Психодиагностика. Введение в научное психологическое исследование с элементами математической статистики.
6. Попова, М.В. Психология как учебный предмет в школе: Учебно-методическое пособие. / М.В. Попова – М. : ВЛАДОС, 2000. – 288с.