|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| http://med-atlas.ru/wp-content/uploads/2017/05/pravilnoe-pitanie.jpegПрограмма заседания ММС:1. 13.45 – 14.00 размещение гостей.
2. 14.00 – 14.05 приветствие гостей директором детского дома

Васильевой В.А.1. 14.05 – 14.15 экскурсия по детскому дому.
2. 14.15 – 14.20 слово руководителя ММС Цветковой Н.И. Выступление – приветствие со стихами воспитанников детского дома.
3. 14.20 – 14.25 выступление воспитателя

МКУ Детский дом г. Глазова» Гоголевой Е.А. о технологии квест – игры «Использование современных образовательных технологий при реализации ФП «Разговор о правильном питании».1. 14.25 – 14.30 распределение гостей по командам, перемещение на станции игры.
2. 14.30 – 15.30 квест – игра

«В поисках Формулы правильного питания»1. 15.30 – 15.35 Анализ проведенного мероприятия «Формирование УУД средствами технологии квест – игры» сообщение Цветковой Н.И.
2. 15.35 – 15. 45Разное
3. 15.45 – 16.00кофе – брейк
 |  |  |

|  |
| --- |
| О насОбщие сведения об учрежденииМКУ «Детский дом г. Глазова» Свяжитесь с намиТелефон: (834141) 5 65 60Электронная почта: detdom-glazov@ yandex.ru |
|

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E:\Inbox\макет2.jpg |  | МКУ «Детский дом г. Глазова» Удмурткой республикиг. Глазов, Энгельса, 31 |

 |

 |  |  |

|  |
| --- |
| http://svopi.ru/uploads/posts/2015-06/1433260775_1.jpg |
| **МКУ «Детский дом г. Глазова»** |
| Заседание Межшкольного методического совета*«****Использование современных образовательных технологий при реализации ФП «Разговор о правильном питании»»*** |
| **Апрель 2018 года** |

 |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *http://www.vcorale.ru/images/stories/new2013/zachem-pit-prav.jpg****Квест - технология в образовании и воспитании.****Квест - технология в воспитательном и общеобразовательном процессе как понятие появилась относительно недавно. Надо сказать, что большую роль в этом сыграли не только детские психологи, но и появившиеся пару десятилетий назад компьютерные игры жанра quest.* *Как известно, дети образовательный процесс достаточно часто воспринимают, что называется, «в штыки». Особенно это касается случаев, когда подается сухой материал, насыщенный фактами. А уж точные дисциплины дети даже на начальной стадии развития изучать вообще не склонны. Естественно, они предпочитают обучению обычные игры. Чтобы заинтересовать детей образовательными дисциплинами, и было предложено использовать игру, как один из методов обучения и воспитания, ведь именно в процессе игры у детей появляется восприятие того или иного материала, а также формируется собственное мнение по поводу происходящего.**Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности и воображение.* |  |  | ***«Игра - путь к познанию мира, в котором они (дети)живут и который призваны изменить».******M. Горький****В общей классификации выделяют следующие квесты:* ***линейные*** *(решение одной задачи дает возможность решать следующую);* ***штурмовые*** *(с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи);* ***кольцевые*** *(по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек).****Структура квест-технологии*** *- постановка задачи (введение) и распределение ролей;*  *- список заданий (этапы прохождения, список вопросов и т. д.);**- порядок выполнения поставленной задачи (штрафы, бонусы); конечная цель (приз).**Особый интерес представляют «живые» квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации.**Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки.*[***«Образовательный квест – современная интерактивная технология»***](http://www.ruirina.ru/2017/08/ObrazovatelniKvest.html)***.*** |  |  | ***Формы организации квест-игры:****1. Путешествие.**2. Детектив.**3. Журналистское расследование.**4. Научное исследование.**Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт, возможность с пользой провести время, отдохнуть.****Структура*** *образовательного квеста может быть следующей:* ***введение*** *(в котором прописывается сюжет, роли);* ***задания*** *(этапы, вопросы, ролевые задания);* ***порядок выполнения*** *(бонусы, штрафы);* ***оценка*** *(итоги, призы).**Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников.**Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа.**По-другому, квестовые игры называют – «игры разума» и секретики.**Говоря языком ФГОС, квест-технология позволяет динамично развивать универсальные и предметные учебные действия школьников, повышает их коммуникативные способности.* |