|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| http://med-atlas.ru/wp-content/uploads/2017/05/pravilnoe-pitanie.jpeg  Программа 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 нас  Общие сведения об учреждении  МКУ «Детский дом г. Глазова»   Свяжитесь с нами  Телефон: (834141) 5 65 60 Электронная почта:  [detdom-glazov@ yandex.ru](mailto:detdom-glazov@%20yandex.ru) | | |  |  |  | | --- | --- | --- | | E:\Inbox\макет2.jpg |  | МКУ «Детский дом г. Глазова» Удмурткой республики  г. 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.* |