

Игра-путешествие



Общая характеристика игры-путешествия

Игра-путешествие - это интересный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов (станций), по которым путешествуют участники игры в определенной последовательности. На каждом этапе (станции) судья-инструктор предлагает участникам игры комплекс вопросов, заданий в соответствии с темой игры и оценивает их выполнение.



Назначение игры-путешествия:



- ◆ Для информирования воспитанников;
- ◆ Служить средством отработки каких-либо умений (организаторских, коммуникативных, решать изобретательские задачи и др.);
- ◆ Предназначаться для контроля соответствующих знаний, умений и навыков, в этом случае она может проводиться с использованием соревнования между командами участницами;
- ◆ Способствовать осознанию взглядов, отношений или ценностей через «проживание» воспитывающих ситуаций, организации коллективного планирования деятельности коллектива.



Цели игры-путешествия

Игры-путешествия прежде всего направлены на развитие мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентации, эмоциональной

сферы участников педагогического процесса.

Они способствуют систематизации знаний, смыслотворчеству, мыследеятельности, коммуникации детей и педагогов.



Отличительные

особенности:

процедура целенаправленного

движения групп участников по

определенной схеме, обозначенной в

маршрутном листе.



Участники игры-путешествия

В игре участвуют команды (экипажи)
численностью

5-10 человек, которые создаются на базе одного
класса.

Игра-путешествие может быть проведена
как в отдельном классе (отряде),
так и в группе (параллели или
между параллелями)
классов (отрядов).



Задачи игры-путешествия:



❖ Создание условий для интеллектуального, нравственного и эмоционального самовыражения личности;

❖ Развитие любознательности и познавательного интереса учащихся;

❖ Воспитания у детей чувства коллективизма, взаимопомощи, ответственности.



Подготовка игры

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры-путешествия (если игра проводится в школе, то маршрут прокладывается по рекреациям и аудиториям школьного здания; если игра проводится на природе, то протяженность маршрута составляет 1,5-2 км; желательно, чтобы маршрут был кольцевым);
- разделить маршрут на ряд (5-7) этапов (станций);
- составить содержание (комплекс вопросов, творческих заданий) каждого этапа игры;
- определить судей-инструкторов для каждого этапа игры;
- определить места стоянок судей-инструкторов на маршруте игры;



- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;
- подготовить для каждой команды (экипажа) участников игры маршрутные листы, в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения, судьи-инструкторы на этапах и оценки;
- закодировать в виде рисунков оценки, которые будут выставлять судьи-инструкторы в маршрутный лист, например: "отлично" - солнышко, "хорошо" - цветочек-ромашка, "удовлетворительно" - елочка, тучка, кораблик;
- оформить транспаранты, плакаты с названиями этапов (станций) игры-путешествия (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и стрелки, указывающие направление маршрута;
- подготовить награды и призы для победителей игры.



Проведение игры

Начинается игра-путешествие с общего сбора-линейки, на котором:

- участникам игры напоминают ее условия;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей-инструкторов (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);
- вручают маршрутные листы (закодированные в рисунках оценки не разглашают, сохраняя в тайне);
- сообщают о вручении победителям игры призов.

Общий сбор украсят, сделают более привлекательным для детей элементы театрализации.

Например, при проведении игры-путешествия

"По тропе Берендея" ее участников может приветствовать царь Берендей - владыка леса со своей свитой.



На маршрут игры команды (экипажи) выходят с временным промежутком в 5 мин (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 мин, 2-3 мин затрачивается на переход с этапа на этап.

За соблюдением временных рамок игры строго следят судьи-инструкторы.

На каждом этапе судьи-инструкторы предлагают всем командам систему вопросов, творческих заданий, оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют закодированный балл в маршрутный лист.

На последнем этапе судья-инструктор оставляет маршрутные листы у себя (это необходимо для своевременного, оперативного подведения итогов игры-путешествия).



Подведение итогов

- Проводится анализ игры каждым участником, фиксируется состояние развития (эмоций, чувств, сознания и т.д.), а также определяются причины этого состояния.
- Судьи-инструкторы по каждому маршрутному листу подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры-путешествия: команды, занявшие 1, 2, 3-е места.
- На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.
 - Можно подготовить фотовитрину по итогам игры, рассказывающую о ее проведении, победителях.



ПРОСТ

Примерные этапы (станции),
определяющие содержание
игр-путешествий

Игра-путешествие "По тропе Берендея"

1. "Викторина деда-природооведа" (народные приметы природных явлений, фенологические наблюдения).
2. "С природой на Вы" (о правилах поведения на природе).
3. "Природа задает загадки" или "Поляна чудес" (природные явления, закономерности).
4. "На лесной опушке" (песни о природе и ее охране).
5. "Что растет в лесу?" (видовые названия растений).
6. "Красная книга - крик природы о помощи" (информация о международной и национальной Красной книге).
7. "Лужайка-поиграйка" (подвижные игры с экологическим содержанием).



Источник

Воловик А.Ф., Воловик В.А. Педагогика досуга.
М., 1998.

Шуркова, Н.Е. Классное руководство: игровые
методики. - М.: Педагогическое общество
России, 2001.

