**Областной методический семинар в форме педагогического квеста**

**«В поисках эффективной модели методической работы»**

**Дата проведения мероприятия: 03.03.2022 г.**

**Организатор мероприятия: Инновационный центр развития образования**

**Целевая аудитория: заведующие городскими и районными методическими кабинетами**

**Место проведения мероприятия: город Павлодар, улица Баян батыра 22А**

**Формат мероприятия: Open Space.** Педагогический квест.

**Материально-технические ресурсы:** листы ватмана- 3 шт; маркеры трёх цветов- 9 шт; цветные стикеры-самоклейки, мелкие фишки (мелкие конфеты), контейнеры под сыпучие мелочи-3 шт; куверты-3 шт.

**Цель:**

способствовать внедрению современных практик в деятельность методических кабинетов;

создать активбанк из существующего инновационного опыта методом коллективного анализа с отбором новых форматов;

создатьи презентовать обновлённую модель методической работы.

**Задачи:**

- снятие психологического напряжения у педагогов

- создание условий для неформального общения коллег

- командообразование

- демонстрация возможностей педагогического дизайна в обновлении методической службы

- развитие умения мыслить нестандартно, креативно

- расширение навыков планирования, целеполагания, достижения результата.

- коллаборация

Подготовительная работа:

1. Сбор, изучение, отбор теоретического материала по теме «педагогический дизайн»-23, 24 февраля;
2. Разработка сценария-24 февраля;
3. Подготовка условий для проведения оргдеятельности игры с коллективом- 25, 28 февраля;
4. Коррекция сценария- 1 марта;
5. Персональные поручения ответственным – 1 марта;
6. Подготовка места проведения, отдельных ресурсов-2 марта;
7. Ревизия готовности- 2 марта.

**Модератор: Здравствуйте, дорогие коллеги!**

XXI век- время новых вызовов, время поисков и решений. С дикой скоростью меняется всё. В связи с этим возникает необходимость постоянного поиска новых форм работы и неформальных подходов к взаимодействию с педагогами.

За последние годы в нашей стране появилось довольно новое досуговое и образовательное пространство – квесты в реальности.

Данный вид деятельности предусматривает решение нестандартных задач в ограниченном пространстве за определенный отрезок времени. Новое направление находит признание у широких масс населения и его вполне можно использовать для работы с педагогами, родителями и детьми. Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты.

 Собственно понятие «квест» (транслит. англ. quest - поиски) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Итак, 3 марта 10 часов 30 минут. И мы начинаем наш квест-дизайн.

Немного о правилах игры:

Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий участников.

В образовательном процессе квест  - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой участники осуществляют поиск информации, её обработку, выполнение определённых заданий, создание новых заданий для оппонентов, демонстрация достигнутого, создание, т.е. дизайн нового продукта.

Квест-захватывающий процесс. Как правило, в поиске участвуют все! Долевой вклад в создание конечного продукта – залог и обязательное условие достижения результата!

На столах, которые являются вашим базовым ресурсом есть контейнеры с вашими поощрительными баллами. Их в процессе квеста вы будете использовать как для собственного премирования, так и для погашения пенальти.

 Для формирования фокус-групп всех участников прошу занять свои места! Они для вас, уважаемые участники, уже забронированы! Чтобы найти свою фокус-группу под солнцем квеста, нужно обойти стул сзади… поздравляю всех с удачной …посадкой.

Поздравляю! Группы сформированы! Но вы ещё не стали командой!

Правильный ответ загадки и станет названием команды, но не факт, что вашей.

После выполнения обсудите полученное название, которое можете оставить себе, но и можете подарить другой группе.

**& Музыкальная заставка (что? Где? Когда?) (предлагаем ребусы)**

Лидерами команды становится каждый участник, сменяя друг друга от задания к заданию. Лидер обязательно выступает, обобщая услышанное при обсуждении. В обсуждении задания высказывается каждый участник команды.

***Задание 1.***

 Работа с кейсом (каждая команда получает папку с теоретическим материалом)

**Таймкипер** даёт старт- 10 минут, следит за временем, громко напоминает «Прошло 5 минут», осталось 2 минуты, 1 минута» .

**! Команды могут взять кредитное время, но из общего банка баллов (конфеток и т.д.) в конце задания производят гашение кредита времени!**

***Лидеры команд отчитываются в течении минуты славы о выполнении 1 задания.***

Модератор просит поддержать аплодисментами каждое выступление.

**& Музыкальная заставка (что? Где? Когда?)**

1. ***Задание***

Каждая команда силами всех участников формирует практические задания для оппонентов (алгоритм использования обработанного теоретического материала из трёх пунктов)- на подготовку 7 минут, на инструктаж 1 минута.

**Цель:** осмысление. Семантическое формирование установки на удержание полученного материала в долгосрочной памяти.

**Таймкипер** даёт старт- 7 минут, следит за временем, громко напоминает «Прошло 3 минут», осталось 2 минуты, 1 минута»

***Лидеры групп отчитываются в течении минуты славы о выполнении 2 задания.***

Модератор просит поддержать аплодисментами каждое выступление.

**& Музыкальная заставка (что? Где? Когда?)**

 ***задание 3***

  **Креативная проектика:** Проектирование постера «Модель методической службы». На выполнение задания – 10 минут.

**Таймкипер** даёт старт- 10 минут, следит за временем, громко напоминает «Прошло 5 минут», осталось 2 минуты, 1 минута»

**! Команды могут взять кредитное время, но из общего банка баллов (конфеток и т.д.) в конце задания производят гашение кредита времени!**

Цель: необходимо быстро, пока новые знания еще свежи, опробовать их в реальных условиях, что четко и весьма эффективно увяжет теорию и приложение знаний.

***Лидеры групп отчитываются в течении минуты славы о выполнении 3 задания.***

Модератор просит поддержать аплодисментами каждое выступление.

**& Музыкальная заставка (что? Где? Когда?)**

***задание 4***

презентационная часть:

Модератор: прошу команды провести коррекционную работу над своими моделями, одновременно не выступавшие создают ***новую команду-независимых экспертов,*** которые выбирают одну из представленных моделей как базовую.

**Вывешиваются все постеры,**

***Всем командам на защиту модели методической службы выделяется 5 минут. Таймпикер строго следит за временем. Завершает представление новая команда.***

**& Музыкальная заставка (что? Где? Когда?)**

Рефлексивная часть:

Сейчас, уважаемые коллеги, вам предоставляется возможность высказать свое мнение о новой образовательной технологии «Педагогический квест», которая как форма работы с коллегами организована впервые, предлагаем Вам высказать свое мнение. Каждый участник высказывает по одному предложению, отмечая положительное, отрицательное и интересное в структуре, содержании квест-дизайна. Возьметесь ли за проведение квеста в ваших коллективах, школах?

Мне понравилось\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Меня удивило \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Мне не понравилось \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Я проведу педагогический квест \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Комплиментарная часть:**

Модератор: «Удача любит смелых, трудолюбивых, вдумчивых, креативных профессионалов»! Пусть неиссякаемая энергия, конструктивное творчество, мудрые решения будут вашими вечными союзниками! И продолжим поиск новых путей в развитии образования!

Слово для проведения комплиментарной части передаю руководителю …