**Игровая технология игра – путешествие .**

Преимущество игры-путешествия в том, что она может быть адаптирована к любому содержанию (различные области знаний, школьные предметы, направления воспитания, виды деятельности, компоненты социального опыта и т.д.), а также с успехом использована во взаимодействии педагога с любой возрастной группой учащихся (будь то учащиеся начальной школы, подростки, старшеклассники, студенты и т.д.).

В основе технологии игры-путешествия лежит технология коллективной творческой деятельности по И.П. Иванову.

**Общая характеристика игры-путешествия.**Игра-путешествие – это занимательный познавательный турнир-викторина, состоящий из ряда этапов 9станций), 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.

Чаще всего игры-путешествия являются тематическими, т.е. содержание заданий, вопросов всех этапов (станций) определяется единой темой-проблемой (например, охрана окружающей среды, культура поведения, театр, сказки и т.д.).

**Цели игры-путешествия.**Игры-путешествия прежде всего направлены на развитие мировоззрения, познавательных интересов и потребностей, ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников педагогического процесса. Они способствуют систематизации знаний, смыслотворчеству, мыследеятельности, коммуникации детей и педагогов.

**Участники игры-путешествия.** В игре участвуют команды (экипажи) численностью 5-10 человек, которые создаются на базе одного класса (отряда загородного оздоровительного лагеря). Игра-путешествие может быть проведена как в отдельном классе (отряде), так и в группе (параллели или между параллелями) классов (отрядов).

**Порядок реализации технологии игры-путешествия.**Реализация технологии включает следующие этапы.

***Первый этап.*** *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» - цветок-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.

***Второй этап.*** *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 минут (удлинять промежуток не стоит, иначе игра затягивается, теряется динамизм).

На каждом этапе (станции) команда находится не более 5 минут, 2-3 минуты 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).

***Третий этап.*** *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.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых судьями-инструкторами заданий могут быть следующие:

1. полнота и глубина знаний;
2. эрудиция;
3. сообразительность, смекалка;
4. системность знаний;
5. умение использовать знания на практике;
6. адекватность сознания и поведения;
7. развитость воображения, наблюдательности;
8. творчество в деятельности;
9. умение организовать коммуникацию между членами команды (экипажа);
10. взаимодействие всех членов команды (экипажа);
11. активность всех членов команды;
12. мотивация участия в игре, выполнения заданий членами команды;
13. проявление эмоций, чувств;
14. стремление к анализу, обобщению и другим мыслительным операциям;
15. самооценка своей деятельности.

Примерные этапы (станции), определяющие содержание игр-путешествий Игра-путешествие «По тропе Берендея»

1. «Викторина деда-природоведа» (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).

Игра-путешествие «в мир театра»

1. «Театр уж полон, ложи блещут…» (о правилах этикета в театре).
2. «Знаменитые театры мира» (информация о ведущих театрах мира).
3. «балет» (знания о балетах, их авторах, содержании, исполнителях).
4. «Оперетта» (знания о репертуаре театра оперетты, авторах оперетт, содержании, исполнителях).
5. «Драма» (знания о драматических театрах, их репертуаре, содержании пьес, исполнителях).
6. «Опера» (знания о репертуаре оперных театров, композиторах, содержании, исполнителях, истории создания опер).
7. «Театральный Минск» (история минских театров, их репертуар, исполнители).

Игра-путешествие «в Страну этикета»

1. «Здравствуйте» (о культуре приветствия).
2. «Приятного аппетита» (этикет за столом).
3. «У всех на виду» (этикет в общественных местах).
4. «Разрешите пригласить» (этикет на вечере, дискотеке).
5. «Давайте говорить друг другу комплименты» (культура общения, составление «словарика приятных слов»).
6. «Я к Вам пишу» (этикет письма).
7. «Алло? Алло?» (этикет разговора по телефону).
8. «Дарю тебе» (этикет выбора и преподнесения подарка).
9. «Гости в доме» (этикет приема гостей).

Технология игры-путешествия может быть использована педагогом как во внеклассной работе, так и в процессе обучения (на любом уроке, в частности обобщающем по теме, разделу, курсу с соответствующим им содержанием и т.д.).

**Содержание и организационные условия проведения игры-**

**Путешествия**

Игры-путешествия имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами. Игра-путешествие отражает реальные факты или события, но обычное раскрывает через необычное, простое - через загадочное, трудное - через преодолимое, необходимое - через интересное. Все это происходит в игре, в игровых действиях, становится близким ребенку, радует его.

Игра-путешествие - игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть "зовущие слова", вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность.

**Целью** данной образовательной технологии можно считать развитие индивидуально-личностного роста ребёнка с учётом познавательных интересов и запросов обучающихся и их родителей.

**Задачи**игры-путешествия:

· содействовать проявлению интереса и мотивации к учебной деятельности;

· развитие познавательного, коммуникативного, нравственного, эстетического потенциала личности каждого ребёнка;

· поддерживать образовательные и социальные инициативы учащихся;

· формирование индивидуального стиля учебной деятельности;

· включение в программу индивидуальных образовательных маршрутов;

· включение учащихся в проектною и исследовательскую деятельность;

· социализация обучающихся посредствам проигрывания различных социальных ролей;

· обеспечить развитие способности к самооценке собственной деятельности.

В игре-путешествии используются многие *способы раскрытия познавательного содержания* в сочетании с игровой деятельностью:

· постановка задач,

· пояснение способов ее решения,

· иногда разработка маршрутов путешествия,

· поэтапное решение задач,

· радость от ее решения,

· содержательный отдых.

В *состав игры-путешествия* иногда входит

· песня,

· загадки,

· подарки и многое другое.

Игра-путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура ***целенаправленного движения групп*** участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры-эстафеты:

· маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок;

· в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены;

· порядок движения известен только проводнику.

Вторая по значимости процедура состоит в ***организации деятельности на площадке.*** Часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура - это ***общий сбор участников игры-путешествия***, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора - «сбор-старт», а последнего - «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборе-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Таким образом, ***алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:***

*· Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.*

*· Сбор-старт.*

*· Движение команд по маршруту.*

*· Участие команд в организуемой на площадках деятельности*

*· Сбор-финиш.*

*· Организация последействия.*

*Переход от станции к станции можно сделать и условным. Тогда карта путешествия вывешивается на стене (на доске), а переход от станции к станции имитируется: изображается запуск ракеты, движение поезда, манипуляция с предметами, отражающими специфику путешествия, и т. д.*

*Когда путешествуют несколько экипажей, успешность действий определяется в баллах, которые выставляются в маршрутном листе или на табло. В итоге определяется экипаж-победитель. Возможны варианты, когда все участники игры-путешествия составляют один экипаж. Тогда выигрыш заключается в прибытии на последнюю станцию. Здесь можно отметить лучших игроков.*

*Традиционное оборудование для игры-путешествия – карты путешествия, где определены пункты назначения.*

*При прохождении всех этапов учащийся приобретает следующие умения:*

*· планирование и рефлексия собственной образовательной деятельности;*

*· культурное оформление образовательных интересов и инициатив в разных формах учебной и событийной образовательной деятельности;*

*· выстраивание партнерских отношений с различными субъектами образовательного процесса;*

*· готовность решать проблемные задачи;*

*· умение проявлять собственный интерес и иметь опыт его обсуждения;*

*· умение проявлять инициативность на культурной предметности;*

*· умение оценивать свою работу по критериям, вырабатываемым совместно; умение формулировать вопрос;*

*· умение выбрать литературу как источник информации;*

*· умение обратиться за информацией к педагогу, детям и родным;*

*· умение работать в группе;*

*· умение подготовить сообщение по интересу;*

*· иметь опыт презентации (портфолио, продукт по интересу);*

*· иметь опыт выбора (задания, вида работы, материала, темпа и т.д.);*

*· свои интересы и свои способности.*

*Продолжительность игры-путешествия зависит от педагогических задач. Игра-путешествие проводится в рамках традиционного урока, но можно спланировать на целый день, лагерную смену, учебную четверть и т.д.*