

Квест

«Развитие креативного мышления педагогов дополнительного образования»

Дата проведения: 07.11.2017 г.

Место проведения: МБУ ДО «ЦДТ»

Участники: педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы, методисты МБУ ДО «ЦДТ»

Цель: актуализация творческого, креативного мышления педагогов, как одного из составляющих профессиональной компетентности.

Задачи:

- совершенствовать профессиональное мастерство педагогов, формировать у педагогов потребность в творчестве, развивать находчивость, сообразительность, нестандартность мышления.
- вовлечь педагогов в коллективную деятельность, развивать умение и желание взаимодействовать друг с другом для решения нестандартных ситуаций.
- создать благоприятные условия для общения и взаимодействия педагогов.

Слово «Квест» - дословно с английского языка – это «поиск».

В настоящее время разновидностей квестов много, их устраивают на улицах города, в парках, заброшенных зданиях, кафе, специально оборудованных комнатах, в которых запирают игроков, и они должны найти способ, чтобы выбраться оттуда за определённое время. Есть даже международная сеть квестов, объединяющая любителей разных игр, например, «Форт Боярд». В России «живые» квесты стали популярными в 2010 г. В настоящее время квесты стали популярны в среде школьников. Квест – интерактивная игровая форма обучения, которая позволяет детям полностью погрузиться в её содержание.

Главная особенность квеста – есть некая цель, дойти до которой можно, последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. Задачи могут быть самыми разными: исследовательскими, творческими, познавательными, интеллектуальными. В игре задействованы одновременно и интеллект участников, их творческие и физические способности.

В переводе с английского «креативность» обозначает - творить, создавать. Оно не обязательно связано с такими видами деятельности, традиционно относимыми к «творческой», как рисование, сочинение стихов или музыки, игра на сцене и т. д. Оно проявляется, когда приходится действовать в ситуациях неопределенности, отсутствия четких алгоритмов, неизвестности сути и способов решения встающих перед человеком проблем, непредсказуемо меняющихся условий. Креативность подразумевает под собой систему творческих способностей.

Условия игры:

Все педагоги делятся на 5 команд. Каждая команда получает маршрутный лист, по которому проходит поочередно пять этапов. На последнем этапе команде выдается лист, на котором написано часть фразы: «Нужно любить то, что делаешь, и тогда труд – даже самый грубый – возвышается до творчества» – *Максим Горький*. В итоге, каждая команда должна закрепить свой лист на магнитной доске, главная задача: объединить части и получить высказывание целиком.

Название станций:

1. Станция-площадка – «Территория мысли»
2. Станция-площадка – «Креатив»
3. Станция-площадка: «Мозговой шторм»
4. Станция-площадка: арт-кроссинг «Строители Будущего!»
5. Станция-площадка: «Рифмовка»