

Путешествие по Стране торговли

Квест-игра

В настоящее время перед педагогами стоит нелёгкая задача — выбор форм организации внеучебных мероприятий, которые были бы интересны для обучающихся подросткового возраста. Квест-игра является одной из таких интерактивных форм.

Квест-игра вносит в проводимое мероприятие элемент новизны, создаёт атмосферу соревновательности, способствует формированию коммуникативных способностей учащихся. Наш многолетний опыт позволил выявить наиболее интересную для обучающихся форму интерактивного занятия, разработать его структуру и содержание. Предлагаю читателям познакомиться с квест-игрой «Путешествие по Стране торговли».

Цели: расширение образовательного пространства посредством внедрения интерактивных форм во внеучебную деятельность.

Задачи:

- практическое применение знаний и популяризация финансово-экономической грамотности;
- повышение мотивации учащихся при изучении экономических понятий;
- реализация интеллектуального и творческого потенциала учащихся;
- саморазвитие и самореализация участников образовательного процесса;
- развитие коммуникативных и интеллектуальных способностей обучающихся.



И. Г. Ильинич,
преподаватель Бобруйского
государственного торгового-
экономического колледжа

Для решения поставленных задач при разработке квестов основывались на принципах доступности заданий, системности, эмоциональной окрашенности заданий, использования различных видов активности.

Оборудование: мультимедийная презентация, карточки с заданиями.

Подготовительная работа.

1. Разработка маршрутных листов движения команд.
2. Разработка плана-схемы с указанием станций.
3. Разработка оценочных карт (табл.).
4. Разработка карточек с заданиями.
5. Подготовка пазл-слов.
6. Подготовка мест для размещения станций.
7. Предварительное инструктирование ведущих о правилах игры. Они должны ознакомить участников команд с заданием, заполнить оценочную карту и выдать пазл-слово.

1. Организационный этап.

Формируются две команды в зависимости от выбранного цвета маршрутного листа с последовательностью прохождения станций. Для облегчения поиска нужной станции каждой команде выдаётся маршрутный лист с указанием станций и направления движения.

Таблица — Оценочная карта

№ п/п	Наименование станции	Максимальное количество баллов	Количество баллов, заработанных командой
1	Загадочная	5	
2	Народная мудрость	4	
3	Анаграмма	8	
4	Чёрный ящик	5	
5	Математическая	6	
6	Шифровальная	5	
7	Продуктовая	10	
8	Товарная	10	
9	Решительная	6	
Итого		59	

— Добрый день всем присутствующим! Сегодня мы проводим квест-игру «Путешествие по Стране торговли». Участникам игры предстоит пройти девять станций: «Загадочная», «Народная мудрость», «Анаграмма», «Чёрный ящик», «Математическая», «Шифровальная», «Продуктовая», «Товарная», «Решительная».

На каждой станции вам необходимо будет выполнить определённое задание и получить так называемое пазл-слово. Из полученных слов вам необходимо будет составить фразу. Победит та команда, которая пройдёт все станции без нарушения, правильно соберёт фразу и наберёт наибольшее количество баллов.

Станция «Загадочная»

С помощью мультимедийной презентации «Своя игра» каждой команде нужно выбрать 5 загадок из 9 предложенных. За каждую правильно разгаданную загадку команда получает по 1 баллу.

1. Возьми первую из нот и к ней добавь ты слово «ход», получишь то, о чём мечтает любой, кто бизнес начинает. (*Доход.*)

2. Найди ты слово, наконец, антоним слову «продавец». (*Покупатель.*)

3. Денег — куры не клюют, да мало, что за них дают, потому что с каждым днём цены бешено растут. Что за хищница такая наши денежки съедает? (*Инфляция.*)

4. Угадай-ка как зовётся, что за деньги продаётся. (*Товар.*)

5. Догадайся без труда: банка и без буквы «А». (*Банк.*)

6. В фирме прибыль он считает, всем зарплату начисляет. И считать ему не лень все налоги целый день. (*Бухгалтер.*)

7. Из какого аппарата выдаётся нам зарплата? (*Банкомат.*)

8. Тимофей носки связал и на рынке их продал дешевле, чем стоят нитки, получил одни... (*убытки.*)

9. Когда газеты ты читаешь, меня всегда ты повстречаешь. Кино ты смотришь или «Вести», всегда найдёшь меня на месте. Так расхвалю товар любой, что деньги потекут рекой. (*Реклама.*)

Станция «Народная мудрость»

Из предложенных частей командам нужно составить пословицу (время — 2 минуты). За каждую пословицу команда получает по 1 баллу.

сам	хвалит	товар	себя	хороший
в	купил	дураках	остался	впопыхах
можно	не купил	потрговаться	а	купил
дружбой	а	дружба	счёт	денежкам

Ответы:

1. Хороший товар сам себя хвалит.
2. Купил впопыхах — остался в дураках.
3. Купил, не купил, а поторговаться можно.
4. Дружба дружбой, а денежкам счёт.

Станция «Анаграмма»

Путём перегруппировки и объединения букв предложенных слов необходимо составить экономические определения (время — 2 минуты). За каждую правильно составленную анаграмму команда получает по 2 балла.

1. КАБАН + ТОН = разновидность бумажных денег. (*Банкнота.*)

2. ИОН + ЦАРЕК = владелец акции. (*Акционер.*)

3. ВИД + ДЕНДИ = доход акционера на каждую акцию, формирующийся за счёт части прибыли предприятия, выпущенного акции. (*Дивиденд.*)

4. ТЕСТО + МИР + САН = набор одноимённой продукции, конкретизируемой по наименованиям, видам, сортам и так далее. (*Ассортимент.*)

Станция «Чёрный ящик»

Участникам команд нужно определить товар, находящийся в чёрном ящике, по его описанию (время — 2 минуты). За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу.

1. В чёрном ящике находится фрукт, который в разговорной речи обозначает миллион рублей. (*Лимон.*)

2. В чёрном ящике находится предмет, которым пользовались ещё в Древнем Египте и Месопотамии. Со стороны он кажется вкусным, хотя считается совершенно несъедобным. В то же время многие съедают его по несколько раз в день и сразу накладывают следующую порцию. О чём речь? (*Губная помада.*)

3. Их две, и часто их меняют. Бывает, что одну из них теряют, когда она лежит на тротуаре, мечтая о своей зеркальной паре. Что в чёрном ящике? (*Перчатка.*)

4. В чёрном ящике находится предмет, о котором принцесса сказала: «Какая прелесты!», а Баба-яга о нём же сказала: «Какое страшилище!» (*Зеркало.*)

5. В чёрном ящике находится рисунок мебели, которую выбирают с открытыми глазами, а используют с закрытыми. (*Кровать.*)

Станция «Математическая»

В течение 2 минут командам необходимо решить примеры, не используя калькулятор. За каждый правильно решённый пример команда получает по 1 баллу.

$$\begin{array}{rcl} 111 - 21 = & 48 \cdot 3 = & \\ 777 + 333 = & 3 \cdot (3 + 3) = & \\ 20 : 100 = & 0,01 \cdot 10 = & \end{array}$$

Станция «Шифровая»

Команды должны разгадать шифр, в котором спрятаны слова, имеющие отношение к экономике (время — 1 минута). За каждое задание команда получает по 1 баллу.

СИПЕНЯ — (*пенсия*);
 ЛАКМЕРА — (*реклама*);
 ПАРТАЛАЗ — (*зарплата*);
 ОВОДРОГ — (*договор*);
 ИЛПЫРБЬ — (*прибыль*).

Станция «Продуктовая»

Участникам команд необходимо купить самый дешёвый набор продуктов.

Пример набора: 2 булки хлеба, 500 г сыра, 300 г конфет и 300 г печенья.

Участники команды должны определить, в каком магазине можно купить самый дешёвый набор таких продуктов и сколько за них нужно заплатить (время на выполнение — 5 минут). За правильно выполненное задание команда получает 10 баллов.

Продукты	Стоимость		
	Магазин 1	Магазин 2	Магазин 3
1 булка хлеба	1 р. 20 к.	1 р. 10 к.	1 р. 15 к.
1 кг сыра	11 р. 20 к.	10 р. 80 к.	10 р. 90 к.
1 кг конфет	7 р. 80 к.	8 р. 10 к.	7 р. 90 к.
1 кг печенья	12 р. 60 к.	11 р. 90 к.	12 р. 40 к.

Станция «Товарная»

Участникам игры предлагается 10 шуточных вопросов, связанных с ассортиментом продовольственных и непродовольственных товаров. За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу.

1. Экономическая порода собак. (*Такса.*)
2. Какой вид одежды очень не любят банкиры? (*Чуллок.*)
3. Какая рыба постоянно мёрзнет и пытается накрыться? (*Сельдь.*)
4. «Одежда» варёной картошки? (*Мундир.*)
5. Название какого кисломолочного напитка говорит о том, что его очень легко приготовить? (*Простокваша.*)
6. Что общего есть у пальто и речки? (*Рукав.*)
7. На каких полях не растёт трава? (*На тетрадных, на шляпных.*)
8. У чего есть шапка без головы, ножка без сапога? (*Гриб.*)
9. Зубы есть, а рта нет. (*Пила.*)
10. Его постоянно бьют, а он не плачет. (*Мяч.*)

Станция «Решительная»

За 3 минуты командам необходимо решить предложенные задачи. За каждую правильно решённую задачу команда получает по 2 балла.

1. Папа купил в магазине пакет молока стоимостью 1 рубль 15 копеек, пачку творога стоимостью 1 рубль 69 копеек и пачку печенья стоимостью 95 копеек. Сколько сдачи нужно дать Папе с 10 рублей?
2. Роза стоит на 3 рубля дороже хризантемы. Сколько будет стоить букет из 3 роз, если одна хризантема стоит 4 рубля?
3. Три секретаря устроили конкурс профессионального мастерства. Первая напечатала 12 страниц за 2 часа, вторая — 21 страницу за 3 часа, а третья — 25 страниц за 5 часов. Кто из них выиграл?

2. Составление фразы из пазл-слов.

— Составьте фразу из пазл-слов. Что у вас получилось?

Старайся быть разумным, а не богатым: богатства можно лишиться, разум всегда с тобой.

3. Заключительный этап.

Подсчёт баллов по оценочным картам. Подведение итогов квест-игры.

Квесты помогают активизировать учащихся. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, воображение и творчество. Участники участвуют договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, помогать.

Проведение внеучебных мероприятий любой направленности в форме квест-игры имеет высокую эффективность. Это:

- соревнование — наиболее оптимальная форма организации внеучебной работы;
- знакомство с новыми понятиями в ненавязчивой игровой форме;
- повышение профессиональной компетентности будущих специалистов;
- сплочение коллектива за счёт работы в команде.

Участники квеста «Путешествие по Стране торговли» сталкиваются с ситуациями, где приходится применять критическое мышление и креативность, навыки работы с людьми в рамках команды. Мероприятие позволяет актуализировать имеющиеся у ребят знания.

Предложенный сценарий квест-игры был апробирован и доказал свою эффективность. Участники игры охарактеризовали мероприятие как необычное, занимательное, весёлое и предложили в дальнейшем использовать данную форму для проведения внеучебных мероприятий. ■

Список использованных источников

1. Лечкина, Т. О. Технология «Квест-проект» как инновационная форма воспитания / Т. О. Лечкина // Наука и образование : новое время. — 2015. — № 1.
2. Осяк, С. А. Образовательный квест — современная интерактивная технология / С. А. Осяк, С. С. Султанбекова, Т. В. Захарова // Современные проблемы науки и образования. — 2015. — № 1.
3. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие / Е. С. Полат. — М. : Академия, 2001. — 198 с.