**ФОРМА ОПИСАНИЯ ПРАКТИКИ**

Норова Анна Сергеевна,

МБОУ гимназия № 2, г. Александров, Владимирская область

Квиз-игра "Путешествие в Хогвартс"

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название практики | Квиз-игра «Путешествие в Хогвартс» |
| 1 | **Проблематика** | Одной из самых актуальных проблем современной школы является плохо выстроенные траектории взаимодействия всех субъектов образовательных отношений (учителей, родителей, учащихся). В 2024 году это становится приоритетным направлением в работе советника директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями.  Встает вопрос о выборе эффективных практик для установления устойчивых социальных отношений между учителями, родителями и учащимися. |
| 2 | **Описание** | В настоящее время из-за перенасыщенности информацией повышается актуальность игровых технологий методов и приемов в процессе обучения и воспитания. Это способствует повышению мотивации и вовлеченности в образовательный процесс не только детей, но и их родителей.  В настоящее время существует большое количество инновационных игровых педагогических технологий, но одной из самых интересных и простых в реализации на практике является «Квиз-технология» или «Квиз-игра». Интерактивность технологии также помогает снять нервные перегрузки, обеспечивает переключение внимания, смену форм деятельности.  Данная технология является универсальной и возможны разные форматы проведения и разные темы квиз-игр. В нашем случае нужна была тема, хорошо понятная и известная всем участникам квиза, так как главной задачей являлось привлечение всех участников образовательных отношений и создание неформальных условий общения участников. На «Совете Первых» (совет самоуправления МБОУ гимназии № 2) было решено взять тему «вселенной Гарри Поттера», так как она хорошо известна по серии книг Джоан Роулинг и фильмов. Все участники были поставлены в одинаковые условия и соревновались друг с другом, что почти исключено в формальных школьных отношениях.  Форма организации деятельности – групповая.  *Правила игры.* Квиз (от англ. quiz) – это слово означает соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. В русском языке аналогом этого слова является всем знакомая "викторина".  Основу состязания составляют вопросы, к их выбору надо отнестись тщательно: слишком простые или сложные вопросы не смогут привлечь внимание игроков. Сложность вопросов может быть одинаковой по ходу игры, или меняться. После завершения игры проводится подсчет очков и награждение победителей и призеров.  Организаторами мероприятия были советник директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями и дети, в том числе активисты совета старшеклассников, ученического самоуправления, члены первичного отделения Российского движения детей и молодёжи «Движение первых».  На протяжении всей квиз-игры сохранялась атмосфера доброжелательности, участники взаимодействовали друг с другом, шутили, обсуждали, спорили, принимали совместные решения.  Данная практика может быть рекомендована к использованию советникам директора по воспитанию и взаимодействию с детскими общественными объединениями, руководителям первичных и местных отделений Российского движения детей и молодёжи «Движение первых», педагогам, работающим с ученическим самоуправлением и детскими общественными организациями.  При внедрении данной практики можно воспользоваться комплектом инструментария для игры и методическими рекомендациями.  Материалы размещены по ссылке:  https://disk.yandex.com.am/d/7r4YTzN27\_-guQ |
| 3 | **Результат** | Повышение вовлеченности родительского сообщества в образовательный процесс, установлению между субъектами образовательных отношений (учителей, родителей, учащихся) устойчивого взаимодействия. |