

## Интеллектуально-поисковая игра «Легенда»



**Фомин В.А.**, педагог дополнительного образования ГОУ СПО ТО «Донской политехнический техникум», соискатель ИППД РАО

Миссия любого похода, экспедиции, палаточного лагеря – дополнительное образование их участников. В ходе любого туристского мероприятия реализуется образовательная компонента программы. Как проверить полученные подростками теоретические знания в игровой спортивной форме? Ответ на это даёт сравнительно новая социальная технология, совмещающая в себе спортивное ориентирование и интеллектуальную игру-викторину.

Технология является стратегической игрой на местности и предполагает индивидуальное или командное участие. Алгоритм проведения может варьироваться,

5. В заключение игры проводится рефлексия, правильные ответы показываются на игровом стенде. Победителей и призёров награждают сертификатами.

Педагогические возможности данной игровой технологии широки. Участники проходят своеобразный стресс-тест, обу-

сохраняя следующие основные моменты:

1. Предварительная работа: изготовление карт-схем местности, создание текстовой легенды, подготовка вопросов различной сложности (открытые вопросы, полузакрытые вопросы, закрытые вопросы). Вопросы печатаются на карточках различных цветов в зависимости от сложности и тематики. Каждому вопросу присваивается определённый эквивалент в баллах. По маршруту, указанному в легенде, располагаются контрольные пункты (КП) с посредниками, выступающими в роли игротехников.

2. Сбор-старт. Участникам объясняют правила, выдают контрольные листы, текстовые легенды и карты-схемы местности. Участники выходят на маршрут с интервалом в 10 минут. Фиксируется время старта участника.

3. Участники продвигаются по легенде: маршруту, зашифрованному в тексте от КП до КП. На каждом обнаруженном КП игротехники предлагают ответить на вопрос, выбрав категорию сложности и тематику. Если участник ответил на вопрос, это фиксируется в контрольном листе, в случае неверного ответа результат также фиксируется. Время, проведённое на КП, не отсекается. Маршруты команд можно сделать разными, обозначив обязательный порядок прохождения КП.

4. Примерное время прохождения испытания – 1,5 часа. На финише участники фиксируют время, сдают контрольные листы. Организаторы изучают правильность прохождения маршрута, суммируют баллы, полученные на КП за правильные ответы на теоретические вопросы.

чаясь мыслить в условиях ограниченного времени, заданности маршрута и т.д. Для участников созданы условия выбора, возможности «стратегировать» своё время, расставлять приоритеты в тематике заданий и выбирать уровень сложности вопросов.