Проведение игры «Сити – квест» 10-11 класс.

 В начале «Сити – квеста» обучающиеся распределяются в сводные группы по интересам, примерно по 7 человек в 7 группах.

В классе стоят 7 столов и 1 стол с заданиями. Участники садятся за столы для участия в тренинге, направленный на сплочение. Выбирают спикера своей группы, которые выходят к столу, крутят волчок, тем самым выбирая задания. Задания — это описание проблемной ситуации, подразумевающий выход на предприятия, организации, в торговые точки. У каждой группы имеется тьютор, который сопровождает передвижение детей и ведет видеорепортаж. Каждая группа после получения задания планирует ход его выполнения, определяет время, выделяет время для подготовки презентации своей работы в соответствии с критериями.

По возвращению с заданий группам предоставляются рабочие места для подготовки презентации своего продукта. По истечении времени для подготовки, учащиеся презентуют свою работу.

Оценочный лист команды\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Показатели выступления | критерии оценки | оценка экспертной комиссии |
| 1 | Коротко представлена проблема, которую нужно было решить | 0-2 б |  |
| 2 | В интересной форме представлен план достижения цели | 0-3 б |  |
| 3 | Подготовлен ход выполнения задания в виде:* Сообщения
* Презентации
* Видеоролика
 | 3 б5 б7 б |  |
| 4 | Сделан вывод по решению проблемной ситуации | 0-3 б |  |
| 5 | Свободно вступает в диалог  | 0-2 б |  |
| 6 | Даёт обоснование, аргументирует свой ответ | 0-2б |  |
| 7 | Свободно ориентируется в информации, полученной в ходе решения проблемы | 0-1б |  |
| 8 | Доп.балл: В защите работы участвует более одного участника команды | 0-1б |  |
|  | ИТОГО БАЛЛОВ: |  |  |
|  | Приз +1 балл ( по итогам голосования участников) | 1б |  |

В конце презентации результатов, члены экспертных групп подводят итоги и выбирают лучшую группу. В это время разыгрывается приз «+1 балл». Каждый участник сити-квеста отдает свой голос одной из понравившихся команд, но только не своей команде. Команда, набравшая наибольшее количество голосов, получает «+1 балл» к оценкам экспертной группы. Таким образом, определяется команда-победитель сити – квеста.