

## Квест «Я студент УПК»

**Цель:** Создание условий для ознакомления с образовательной организацией и успешной адаптации обучающихся 1 курсов.

### **Задачи:**

1. Сплочение обучающихся в группах, формирование навыков работы в команде, принятие решений, ответственности.
2. Развитие позитивной самооценки, творческих способностей, способности к рефлексии.
3. Предупреждение и снятие у первокурсников психологического дискомфорта, связанного с новой образовательной средой.

*Мероприятие проводится Советом обучающихся колледжа, после завершения первичной адаптации.*

**Оборудование:** число конвертов с заданиями соответствует числу команд. Маршрутные листы с наименованием станций. У каждого ведущего на станции конверты с ребусами, головоломками, загадками, разгадав которые, команда узнает следующий пункт назначения.

### **Ход мероприятия:**

В спортивном зале колледжа собираются группы студентов, на торжественное построение.

Группы приветствует руководитель колледжа и активисты Совета обучающихся.

Для всех участников Совет обучающихся представляет легенду (легенда ежегодно может меняться, в зависимости от легенды подбираются задания):

*Уважаемые студенты, к нам за помощью обратились представители администрации колледжа, дело в том, что к нам в колледж проник опасный человек Карл Кавидони девятнадцатый, он похитил все призы, приготовленные для вас, а главное заколдовал педагогов и теперь их не возможно заставить читать интересные лекции, проводить мероприятия, передавать свое мастерство вам. Он прячется на территории колледжа, кроме того, он оставил записку, в которой указал, что только юные, пытливые и талантливые студенты смогут все исправить и получить сундук с призами. Надежда только на вас! Время не терпит, ведь каждую минуту он становится сильнее! Кто готов сразиться с Кавидони девятнадцатым, получите задания. И удачи вам!*

**Каждая команда должна получить 2 конверта:**

- Конверт с заданием как добраться до первой станции;
- Конверт с маршрутным листом.

### **Задания на станциях:**

1. На станции расположены фотографии педагогов и сотрудников колледжа, рядом 2 стопки с подписями: первая- ФИО, вторая -должность, необходимо правильно под фотографиями разложить листочки с подписями.

2. Станция «Дружная» - здесь необходимо всей группой преодолеть водную преграду на командных лыжах, по 6 человек.

3. Станция «Танцевальная», на этой станции для каждой группы организуется флешмоб.

4. Станция «Поэтическая», на данной станции ребята придумывают 3 слогана: о своей профессии, о колледже, с аббревиатурой группы, в завершении обучающиеся должны проскандировать слоганы.

5. Станция «Художественная», на этой станции ребята рисуют куратора группы.

6. Станция «Спортивная», на ребята должны разделится на группы по 5 человек: первая группа – подтягиваются, вторая – отжимаются, третья – прыжки в длину, четвертая – наклоны вперед с лавочки, пятая – прыжки командой на скакалке.

7. Станция «Веселый бутерброд» - из одинакового набора продуктов команда должна собрать бутерброд и сервировать стол.

8. Станция «Чье это?», на станции расположены таблички названием профессий и специальностей, на которые можно обучиться в колледже и предметы, относящиеся к этой профессии, необходимо их правильно соотнести.

9. Станция «Правовая», на данной станции обучающиеся отвечают на вопросы, касающиеся прав и обязанностей обучающихся нашего колледжа, согласно Правилам внутреннего распорядка колледжа.

10. Станция «Коллаж», на листе ватмана, на котором нарисован двор колледжа и колледж, обучающиеся с помощью предложенных материалов заполняют картинку, в зависимости от числа групп, ватман делится на нужное количество частей.

11. Станция «Встреча с Карлом Кавидони», по пути на станцию участники встречают наряженного студента, с бородой, задача студентов изловить убегающего нарушителя.

**Задания как добраться до станции:**

**Примеры:**

1. Вам решил оказать помощь великий Конан Дойл: и ребятам выдаются пронумерованные фото из шифровки «Пляшущие человечки», и дешифратор «Пляшущих человечков» при этом фото лучше делать самим, активисты Совета обучающихся изобразят любую букву.

2. Азбука Морзе.

3. Цифровые шрифты.

4. Мозаика (если имеется эмблема колледжа, делается фото, ламинируется и разрезается на несколько частей)

5. Видео загадка.

6. Вложить фото с кусочком изображения аудитории.

**Финал:**

В финале все команды приходят на станцию «Победная», данная станция должна располагаться в большой аудитории, можно в спортивном зале, в зале команды поучают сундуки со сладкими призами. Руководитель

образовательной организации благодарит участников за оказанную помощь и спасение колледжа. Все вместе повторяют уже разученный флешмоб. По окончании команды победители получают Дипломы.