

**Мастер-класс**  
**«Квест-рум как средство формирования soft skills»**

**Цель мастер-класса**

Показать педагогам, как технология **квест-рум** может использоваться на уроках для формирования **soft skills** обучающихся.

**Задачи**

1. Познакомить участников с технологией образовательного квест-рума.
2. Показать пример проведения квест-игры.
3. Продемонстрировать развитие soft skills через игровые задания.
4. Обсудить возможности применения метода на разных предметах.

<b>Soft skill</b>	<b>Как формируется</b>
Командная работа	задания выполняются в группе
Коммуникация	обсуждение решений
Критическое мышление	анализ подсказок
Креативность	поиск нестандартных решений
Лидерство	распределение ролей
Тайм-менеджмент	ограниченное время

**1. Вовлечение (2 минуты)**

Вопрос участникам:

**«Какие навыки будут важнее для учеников через 10 лет — знания или умение работать в команде?»**

После ответов:

Сегодня я покажу технологию, которая помогает формировать soft skills — **образовательный квест-рум.**

**2. Мини-теория (3 минуты)**

Коротко объясняю:

Квест-рум — это образовательная технология, где участники:

- решают серию задач
- ищут подсказки
- работают в команде
- приходят к финальному решению.

В нашем квесте:

**несколько заданий → код → открытие Mystery Box.**

**3. Практическая часть — мини-квест (15 минут)**

Учитель говорит:

Сегодня вы окажетесь внутри **мини-квеста.**

В комнате спрятаны **карточки с заданиями.**

Каждое выполненное задание даёт **число — часть кода.**

Ваша задача:

- 1  найти задания
- 2  решить их
- 3  собрать код
- 4  открыть **Mystery Box**

Все задания можно выполнять **в любой последовательности**.

### 3. Прохождение квеста (10–12 минут)

Участники:

- перемещаются по кабинету
- ищут задания
- обсуждают решения
- распределяют роли

Учитель только наблюдает.

### 4. Финал

Участники получают **код** и открывают коробку.

Внутри:

- QR на все материалы методической разработки

### 5. Методическая рефлексия (5–6 минут)

Теперь переводим игру в **педагогическую плоскость**.

Вопросы:

- 1  Что помогло вам решить задания?
- 2  Как распределялись роли?
- 3  Какие навыки были необходимы?

После ответов показываю слайд:

### Soft skills в квест-руме

- Communication
- Collaboration
- Critical thinking
- Creativity