

КВЕСТ-ИГРА КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ С ОБУЧАЮЩИМИСЯ И ДЕТЬМИ

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

Направления подготовки

44.03.01 Педагогическое образование

44.03.05 Педагогическое образование

44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование

44.03.02 Психолого-педагогическое образование

(уровень бакалавриата)

УДК 37.013 (078)
ББК 74.002.4я73-9
К 32

Печатается по решению
Редакционно-издательского совета
БУ «Сургутский государственный
педагогический университет»

Рецензенты:

Н.Н. Нацаренус, проректор по воспитательной работе и молодежной политике,
кандидат педагогических наук

БУ «Сургутского государственного педагогического университета»

И.И. Черкасова, кандидат педагогических наук, доцент
кафедры педагогики, психологии и социального образования

Тобольского педагогического института им. Д.И. Менделеева (филиал ТюмГУ)

Ответственный редактор:

А.А. Ниязова, кандидат педагогических наук, доцент,
заведующий кафедрой педагогического и специального образования

БУ «Сургутского государственного педагогического университета»

К 32

Квест-игра как форма организации воспитательной работы с обучающимися и детьми :

учеб.-метод. пособие. Направления подготовки 44.03.01 Педагогическое образование, 44.03.05 Педагогическое образование, 44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование, 44.03.02 Психолого-педагогическое образование (уровень бакалавриата) / Департамент образования и молодеж. политики ХМАО – Югры, Бюджет. учреждение высш. образования ХМАО – Югры «Сургут. гос. пед. ун-т» ; авт.-сост.: А. А. Ниязова, О. А. Некрасова, Т. В. Коротовских [и др.] ; отв. ред. А. А. Ниязова. – Сургут : РИО СурГПУ, 2019. – 146 [1] с.

Учебно-методическое пособие «Квест-игра как форма организации воспитательной работы с обучающимися и детьми» представляет собой методическое руководство с рекомендациями по организации квест-игр в условиях вуза, образовательной и коррекционной школ, оздоровительного лагеря и дошкольной образовательной организации.

В учебно-методическом пособии представлены теория и методика проведения квест-игр с учетом возрастных, индивидуальных и психофизиологических особенностей обучающихся. Квест-игры, представленные в пособии разработаны и апробированы преподавателями, студентами в процессе воспитательной работы с обучающимися, прохождения педагогической и летней педагогической практики. В каждом разделе учебно-методического пособия даны рекомендации, содержание квест-игр, использование которых направлено на формирование профессиональных компетенций у будущих педагогов и развитие качеств личности обучающихся.

Учебно-методическое пособие предназначено для студентов-бакалавров направлений 44.03.01 Педагогическое образование, 44.03.05 Педагогическое образование, 44.03.02 Психолого-педагогическое образование, 44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование очной и заочной форм обучения СурГПУ. Оно может быть полезно для преподавателей высшей школы, педагогов, психологов, воспитателей образовательных организаций и студентов.

УДК 37.013 (078)
ББК 74. 002.4я73-9

Авторы составители:

*А.А. Ниязова, О.А. Некрасова, Т.В. Коротовских, И.В. Чуйкова,
Н.С. Кожанова, А.А. Боброва, М.Г. Худенёва, Е.А. Шанц*

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4
РАЗДЕЛ 1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГР В УСЛОВИЯХ ВУЗА	8
1.1. Эко-квест «Мир, в котором мы живем» (Ниязова А.А., Кожанова Н.С., Боброва А.А., Коротовских Т.В.)	10
1.2. Квест-игра «Пойми меня!» Альтернативная коммуникация как способ общения (Некрасова О.А., Коротовских Т.В., Боброва А.А.)	37
1.3. Квест «Никто не забыт! Ничто не забыто!» (Худенёва М.Г.)	66
РАЗДЕЛ 2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГР В ВОСПИТАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ШКОЛЫ	84
2.1. Эко-квест «Спасатели планеты» (Мезенина А., Белоусова А.)	85
2.2. Квест-игра «Властелин колец» (Мальшиева К., Мальшиева А.)	89
2.3. Квест-игра «В здоровом теле – здоровый дух» (Рыбкина В.В., Селезнева К.О.)	100
РАЗДЕЛ 3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГР В УСЛОВИЯХ ЛЕТНЕГО ОЗДОРОВИТЕЛЬНОГО ЛАГЕРЯ	105
3.1. Квест-игра «Загадки лета» (Чуйкова И.В.)	107
3.2. Квест-игра «В поисках золотого ключика» (Чуйкова И.В.)	114
3.3. Шоколадная квест-игра (Чуйкова И.В.)	119
РАЗДЕЛ 4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГР В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ	123
4.1. Эко-квест «Сказочный мир природы» (Ниязова А.А., Кожанова Н.С., Коротовских Т.В.)	127
РАЗДЕЛ 5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КВЕСТ-ИГР В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	135
5.1. Квест-игра «Поможем Буратино» (Шанц Е.А., Крутикова Н.А.)	138
5.2. Квест-игра «Путешествие в цветочную страну» (Шанц Е.А., Крутикова Н.А.)	140
5.3. Квест-игра «В поисках Африки» (Шанц Е.А., Крутикова Н.А.)	142
5.4. Квест-игра «Найди симку» (Шанц Е.А., Крутикова Н.А.)	144
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	146

ПРЕДИСЛОВИЕ

В настоящее время, в связи с введением Федеральных государственных образовательных стандартов, в России идет становление новой системы образования, ориентированной на новые образовательные результаты. Ключевое условие реализации ФГОС – это системно-деятельностный подход в образовании. В связи с этим, педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа, к которым относится проектно-исследовательская деятельность и квесты. Практика педагогической деятельности на сегодняшний день выдвигает необходимость развития у обучающихся творческого мышления, креативности, где одной из форм является квест-игра.

Технология квестов в последнее время вызывает все больший интерес ученых и практиков. В литературе описаны виды квестов, их сущность и структура, особенности применения, как на уроках, так и в воспитательной работе.

В области понимания квестов среди ученых также пока нет единства взглядов. В работах Шмидт В.В. квесты понимаются как мини-проекты, основанные на поиске информации в Интернете. Благодаря такому конструктивному подходу к обучению, учащиеся не только подбирают и упорядочивают информацию, полученную из Интернета, но и направляют свою деятельность на поставленную перед ними задачу, связанную с их будущей профессией.

Кузнецова Т.А. рассматривает квест как пример организации интерактивной образовательной среды. Кичерова М.Н. и Ефимова Г.З., считают, что квест (от английского «quest» – поиск, игра-загадка) – специфическая форма игровой деятельности, которая требует от участников поиска решения поставленных задач». По мнению исследователей Осяк С.А., Захаровой Т.В. и др., квест – это специальным образом организованный вид деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий. Сокол И.Н. рассматривает квест, как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у детей уровня знаний и умений [3].

Квест, или приключенческая игра (англ. adventuregame) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест – это возможность проявить смекалку и логическое мышление, продемонстрировать свои таланты и получить море положительных впечатлений.

Квест – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета») изначально – один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

Квест – это игровая педагогическая технология. Игра, носящая непринужденный характер, опирается на внутреннее побуждение человека и позволяет ему развивать самостоятельность действий (Щелина Т.Т.).

По мнению Истоминой В.В., квест сочетает в себе активные и интерактивные методы проведения занятий: тренинг, викторину, игру, микрогрупповую работу, дебаты, дискуссии, беседу, тестирование логические задания, ситуации, видеофрагменты и другие.

В зависимости от целей и задач выделяют различные виды квестов:

- линейные, предполагающие последовательное решение задач;
- штурмовые, когда участники получают задачу, подсказки для её решения, но пути решения выбирают сами;
- кольцевые, или разветвленные, когда класс делится на группы, каждая группа получает свое задание, идет своим путем к финишу. Общий ответ, как пазл, складывается из ответов всех групп.

В зависимости от места действия выделяют гоом-квест (квест в комнате, помещении), квест в здании, streetквест (квест на улице), а также web-квест (квест с использованием ресурсов интернет).

В зависимости от назначения основной деятельности участников:

- веб-квест (проблемное задание с элементами ролевой игры);
- тематический образовательный квест (по изучаемой теме, памятной дате, событию и т.д.);
- творческий квест (создание итогового продукта);
- смешанный квест.

Квест-игры в современной педагогике рассматривают как педагогическую технологию, которая решает следующие задачи:

- образовательные – вовлечение каждого обучающегося в активный познавательный процесс, организация индивидуальной и групповой деятельности участников;

- развивающие – развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей обучающихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, повышение мотивации к исследовательской и поисковой деятельности;

- воспитательные – воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, формирование здорового образа жизни, развитие умений и способностей работать в команде и самостоятельно.

Задачами педагогической деятельности является расширение кругозора и развитие личности обучающихся, обеспечение успешной социальной адаптации и развитие умения применять знания на практике, чему во многом способствует квест-игра, как технология, соответствующая требованиям, предъявляемым к содержанию и формам образования. Преимущество использования квест-игр в образовательном процессе подчеркивает и его методический потенциал квестовых технологий, включающий:

- тренировку и развитие навыков информационной деятельности;
- развитие читательских компетенций, творческого потенциала, коммуникативных умений;
- способ формирования мотивации у обучающихся;
- междисциплинарность.

Основными принципами построения квестов, являются:

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, направляет обучающихся, «наталкивает» на правильное решение, но окончательные выводы обучающиеся делают самостоятельно. Задача педагога: мотивировать обучающихся на самостоятельный поиск информации. В данном случае педагог выполняет роль педагога-коучера (специалист, который помогает добиться самого главного в жизни – счастья).

2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям обучающихся.

3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных квестов или изученного материала по различным учебным предметам.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.

5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.

6. Принцип разумности по времени. Квесты могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квестов должны учитывать возрастные особенности обучающихся.

7. Принцип добровольности образовательных действий обучающихся. Педагог выстраивает образовательный и воспитательный процесс, который позволит обучающемуся выполнять задания добровольно, без принуждения и авторитаризма. Для этого задания должны быть интересными, познавательными, включающими оригинальность, яркость и т.д. Добровольность – это ещё и приём, который даёт возможность каждому обучающемуся раскрыть свои возможности.

8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств – яркий способ формирования «иллюзии добровольности». Не правы взрослые, которые дают только 2 варианта, необходимо давать 6-7 заданий и средства для их реализации.

9. Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей. Педагог на протяжении всего поиска может с лёгкостью менять мезосцены, добавлять или убирать задания. Очень важна естественность происходящего в проведении квестов. Когда педагог очень жёстко выстраивает ход квеста и он становится чётко структурным, естественность восприятия нарушается и обучающиеся попадают в рамки, а рамки противоречат свободе выбора, экспромту, спонтанности, креативности. Это игра, а когда педагог смотрит на часы, игра перестаёт быть игрой. Оптимальное разнообразие непредсказуемости, не однотипности, эмоциональной позитивной окраски, не прогнозируемости того, что будет, всё это, безусловно, будет сильно влиять на появление и удержание мотивации обучающихся.

10. Принцип непрерывности. Непрерывность проведения квеста по времени. Отсутствие необходимости в завершении квеста. Квест-игра медленно переходит в сюжетно-ролевую игру. Тематика квеста может быть использована в течение всего дня, недели. Тогда чувство ожидания продолжения будет держать ребёнка в эмоциональном позитиве в течение определённого времени, а желание узнать ответы на интересные вопросы приведёт к самостоятельному поиску информации.

Таким образом, включение квест-игр в образовательный процесс требует определенной профессиональной подготовки самого педагога к его организации и проведению.

Учебно-методическое пособие «Квест-игра как форма организации воспитательной работы с обучающимися и детьми» направлено на формирование у будущих педагогов следующих компетенций:

Формируемые компетенции:

<i>44.03.01 и 44.03.05 Педагогическое образование</i>	<i>44.03.03 Специальное (дефектологическое) образование</i>	<i>44.03.02 Психолого-педагогическое образование</i>
Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики (ОПК-1)	Способен осуществлять профессиональную деятельность в соответствии с нормативными правовыми актами в сфере образования и нормами профессиональной этики (ОПК-1)	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ОПК-3)
Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий) (ОПК-2)	Способен участвовать в разработке основных и дополнительных образовательных программ, разрабатывать отдельные их компоненты (в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий) (ОПК-2)	Способен осуществлять духовно-нравственное воспитание обучающихся на основе базовых национальных ценностей (ОПК-4)
Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ОПК-3)	Способен организовывать совместную и индивидуальную учебную и воспитательную деятельность обучающихся, в том числе с особыми образовательными потребностями, в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов (ОПК-3)	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями (ОПК-6)
Способен осуществлять духовно-нравственное воспитание обучающихся на основе базовых национальных ценностей (ОПК-4)	Способен осуществлять духовно-нравственное воспитание обучающихся на основе базовых национальных ценностей (ОПК-4)	Способен осуществлять психолого-педагогическое сопровождение создания комфортной и безопасной образовательной среды организации и программ ее развития (ПКО-2)
Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями (ОПК-6)	Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями (ОПК-6)	
Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ (ОПК-7)	Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ (ОПК-7)	
Способен осуществлять обучение по образовательной программе на основе использования современных подходов и образовательных технологий (ПКО-1)	Способен осуществлять обучение и воспитание детей с ограниченными возможностями здоровья в разных институциональных условиях с использованием специальных методик и современных образовательных технологий (ПКО-1)	
Способен осуществлять целенаправленную воспитательную деятельность (ПКО-2)		

Виды профессиональной деятельности: педагогическая, проектная, исследовательская.

Учебно-методическое пособие может быть использовано в качестве методического материала при изучении следующих дисциплин:

- ✓ Педагогика;
- ✓ Основы вожатского дела;
- ✓ ДВ: Современные технологии воспитания;
- ✓ ДВ: Организация досуга детей и подростков;
- ✓ ДВ: Работа классного руководителя в условиях реализации ФГОС;
- ✓ ДВ: Развитие исследовательской и проектной деятельности обучающихся в условиях ФГОС;
- ✓ Педагогическая практика (летняя).

В учебно-методическом пособии представлены несколько видов квест-игр для обучающихся и детей различного возраста. Пособие включает несколько разделов:

Раздел 1. Использование квест-игр в условиях вуза.

Раздел 2. Использование квест-игр в воспитательном процессе школы.

Раздел 3. Использование квест-игр в условиях летнего оздоровительного лагеря.

Раздел 4. Использование квест-игр в работе с детьми с ограниченными возможностями.

Раздел 5. Использование квест-игр в работе с детьми дошкольного возраста.