



ШКОЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ДОСУГА УЧАЩИХСЯ

О.В. ЖУРАВЛЕВА

В настоящее время в образовательной среде актуальными являются такие вопросы как повышение интереса учащихся к изучаемым предметам, организация внеурочной деятельности и детского интеллектуального досуга, создание условий для раскрытия творческих способностей детей, их самоутверждения, открытие перспектив для будущего развития личности, т.е. решение задач воспитательной работы в школе в процессе учения школьников.

Актуальные задачи воспитательной работы в школе:

- Обеспечить реализацию личностных возможностей ребёнка через спортивные, развивающие, культурно-досуговые, профессионально-ориентированные и социально-психологические программы;
- Укреплять здоровье детей, развивать их гигиеническую и физическую культуру;
- Воспитывать патриотизм, нравственность, гражданскую и экологическую культуры детей, позволяющие им успешно адаптироваться в социальной среде;
- Прививать интерес к знаниям и труду;
- Вовлекать учащихся в общественно-полезную работу;
- Воспитывать уважительное отношение к старшим;
- Формировать единый коллектив учащихся.

Обозначенные задачи могут быть решены в различных пространствах жизнедеятельности школьника, если бы было целесообразно, то можно было бы выстроить их по приоритетности важности этих задач, проявляемых разных видах деятельности.

Как один из способов решения этих вопросов — реализация проекта «Школьный квест», суть которого заключается в том, чтобы силами заинтересованных учащихся и педагогов школы создать межпредметное игровое пространство для организации интеллектуального досуга школьников.

Целью проекта является удовлетворение потребностей детей в занятиях социально-значимой деятельностью, творческом развитии, повышении образовательного и культурного уровня, самореализации, а также формирование нравственных качеств, развитие самоуправления детей, повышение мотивационной среды школы путём создания игрового пространства и его дальнейшей эксплуатации.

Поставленная цель достигается решением следующих задач:

- 1) выявление и объединение творческой молодёжи;
- 2) организация практико-ориентированной деятельности учащихся путём привлечения их на добровольной основе к разработке и созданию межпредметного игрового пространства «Школьный квест»;
- 3) использование игрового пространства для организации интеллектуального досуга учащихся, не задействованных в его разработке и создании.

Решение первой задачи включает в себя проведение информационных встреч со школьниками, работу с агитационными материалами (рекламный стенд, объявления и т.д.), объединение заинтересовавшейся молодёжи в рамках школьного клуба, что открывает возможности для развития самоуправления детей, общения со сверстниками, форми-

79

Сведения
об авторах
[83 - 84]





рования нравственных качеств, неформального общения педагогов и воспитанников.

Решение второй задачи подразумевает:

- выбор тематики квеста;
- разработку проектов интеллектуальных заданий межпредметного игрового пространства и их реализацию;
- оформление игрового пространства.

Правильный выбор тематики квеста позволяет повысить интерес и мотивировать детей к изучению того или иного блока дисциплин.

Разработка проектов интеллектуальных заданий позволяет раскрывать творческие способности и интересы детей. При реализации проектов заданий требуется более углублённое изучение тех или иных вопросов, что, несомненно, приводит к изучению дополнительной литературы, сотрудничеству с педагогами-специалистами, родителями. Практико-ориентированная деятельность учащихся позволяет осознать собственную значимость, поднять самооценку, самореализоваться.

Работа по оформлению игрового пространства способствует формированию положительного отношения к труду, развитию эстетических качеств.

Реализация третьей задачи, связанной с эксплуатацией созданного игрового пространства подразумевает командное прохождение интеллектуальных заданий за ограниченное время. Это даёт возможность организовать интеллектуальный досуг для детей, не участвующих в разработке квеста. Трудности, возникающие, при прохождении игрового пространства также способствуют проявлению интереса детей к изучаемым дисциплинам. Следует отметить, что любая квест-технология улучшает восприятие учебного материала, способствует моральному становлению ребёнка как личности, стимулирует умственное и нравственное развитие детей, сочетает правильное логическое мышление с использованием нестандартных методов для решения поставленных задач. Квесты — отличный способ группового взаимодействия, не только ученик-ученик, но и ученик-учитель или ученик-родитель, помогающий каждому участнику раскрыть свой потенциал.

Результаты

При реализации проекта «Школьный квест» были получены следующие результаты:

- Разработана технологическая карта проекта «Школьный квест», с детальным описанием реализации каждого его этапа, таблица 1.
- Организована творческая группа «Создатели квест», в которую на момент реализации проекта входили 14 учащихся и 5 учителей ГБОУ школы № 621 г. Санкт-Петербурга.
- На базе ГБОУ школы № 621 г. Санкт-Петербурга создано межпредметное игровое пространство «Школьный квест «Тайна третьей планеты», состоящее из 2 локаций и содержащее 14 заданий. Краткий сценарий квеста: «Алиса, главная героиня известной повести-ремейка Кира Булычева, снова отправляется в космическую экспедицию, где сталкивается с проблемой, решить которую могут только участники квеста в течение одного часа. Им предстоит проникнуть в секретную лабораторию, находящуюся на Земле, собрать фрагменты зашифрованного кода, осуществить дешифровку и отправить пароль запуска двигателей на космический корабль». Фрагменты созданного игрового пространства представлены в приложении.
- Эксплуатация игрового пространства осуществляется регулярно. Команды формируются из учащихся 8–11-х классов, педагогов, а также гостей школы. От игроков, проходивших квест, были получены только положительные отзывы. Игроки отмечают разнообразие и увлекательность заданий, интересный сценарий, атмосферность квеста и высокий уровень оформления. Чрезвычайно важным является то, что все работы по созданию игрового пространства были выполнены их товарищами и учителями.



Некоторые ребята уже выразили желание поучаствовать в создании нового квеста. Перспективами дальнейшей работы в этом направлении являются модернизация и видоизменение заданий, а также создание новых школьных квестов.

Технологическая карта проекта «Школьный квест»

№	Этап проекта	Содержание этапа	Исполнители
1	Выявление и объединение творческой молодежи	<ul style="list-style-type: none"> • проведение информационных встреч со школьниками; • работа с агитационными материалами (рекламный стенд, объявления и т.д.); • объединение заинтересовавшейся молодежи в рамках школьного клуба 	Авторы проекта
2	Выбор тематики квеста	<ul style="list-style-type: none"> • тематика квеста определяется, исходя из интересов школьников, их возможностей, образовательных задач; • необходимости в мотивации к изучению того или иного блока дисциплин; • составление начального варианта сценария игры 	Авторы проекта
3	Разработка проектов интеллектуальных заданий игрового пространства	<ul style="list-style-type: none"> • выдвижение идей заданий; • их обсуждение; • объединение участников в творческие группы и закрепление за ними заданий; • детальная проработка каждого задания с составлением технологической карты его изготовления и составления списка необходимых материалов, инструментов, оборудования; • в случае необходимости изучение дополнительной литературы, консультации и сотрудничество с педагогами-специалистами, родителями; • внесение изменений и корректировок в сценарий игры 	Участники проекта
4	Реализация проектов заданий	<ul style="list-style-type: none"> • приобретение необходимых материалов; • выполнение технологических операций по реализации проектов заданий; • тестирование заданий, с дальнейшей их доработкой в случае необходимости 	Педагоги. Участники творческой группы
5	Оформление игрового пространства	<ul style="list-style-type: none"> • дизайнерское оформление помещения; • размещение, крепёж, установка заданий; • оформление окончательного сценария игры 	Участники проекта
6	Тестирование игрового пространства	<ul style="list-style-type: none"> • прохождение квеста пробными командами; • выявление недостатков в работе квеста и их устранение 	Участники проекта
7	Оформление документации по школьному квесту	<ul style="list-style-type: none"> • разработка паспорта проекта «Школьный квест»; • разработка визиток, памятных значков для победителей 	Авторы проекта
8	Эксплуатация игрового пространства	<ul style="list-style-type: none"> • командное прохождение интеллектуальных заданий за ограниченное время; • сопровождение игры; • поддержание игрового пространства в рабочем состоянии 	Школьники, не участвующие в создании квеста; педагог — участник проекта; ученик — родитель; участники проекта

