Квест как технология решения проблемы построения образовательного маршрута современными подростками

Титлянова Галина Николаевна,

директор МАУ ДО ДЮЦ «РИФЕЙ» г. Перми,

Почетный работник общего образования РФ

Базовая организационная модель реализации внеурочной деятельности

Проблема современного образования

узкий спектр интерактивных программ дополнительного образования, интересных и востребованных в современной подростковой среде

Особенности подросткового возраста

- новый уровень самосознания;
- стремление понять себя и других;
- неустойчивая самооценка;
- развитие познавательных процессов характеризуется переходом к абстрактному мышлению, подростки способны строить умозаключения;
- очень важным для подростка является мнение о нем группы, к которой он принадлежит.

КВЕСТ

- (происходит от английского «Quest» - «загадка, головоломка, вопрос») - один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

ВЕБ-КВЕСТ
Задачи
компиляция
пересказ
детектив
журналистское расследование
проектирование и планирование
научные исследования
творческое задание
аналитическая задача
самопознание
суждение
убеждение
достижение консенсуса

Набор программ по темам:

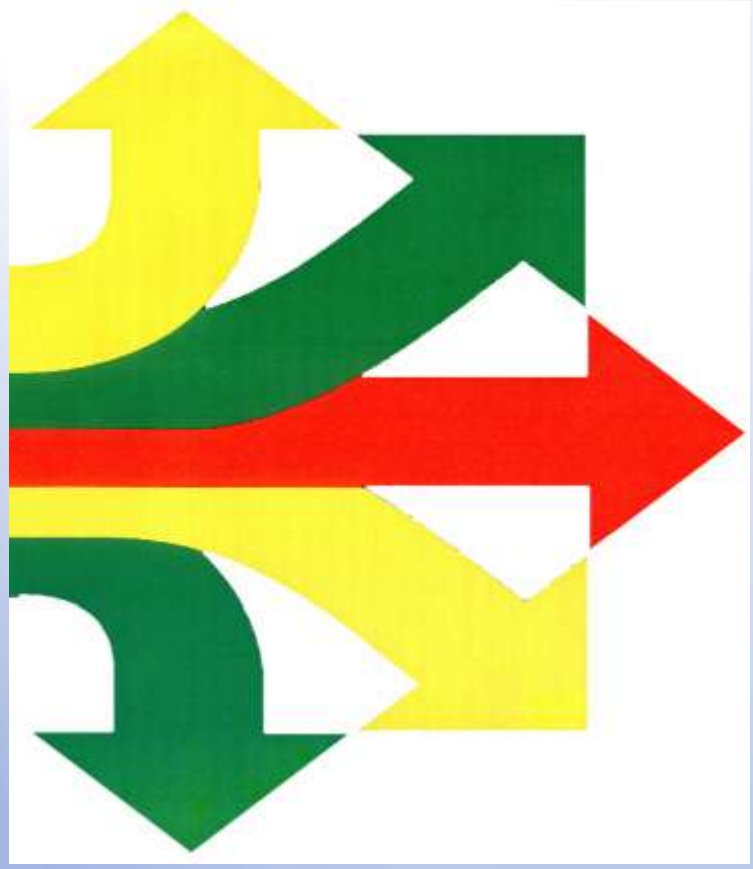
- **«Цифровые технологи в нашей жизни»,**
- **«Познай себя»,**
- **«Необычное в обычном»,**
- **«Юные инженеры»,**
- **«Взгляд на мир»,**
- **Вся жизнь – движение к цели»**

Общее количество разработанных программ - 27

Консолидированные ресурсы:

- капитальные
- трудовые
- материальные
- финансовые
- информационно-методические
- временные
- предпринимательские

Пример решения задач для продвижения по сюжету:



Программа «Истории об истории»

Отправная точка:

тема «Истоки улиц городских»

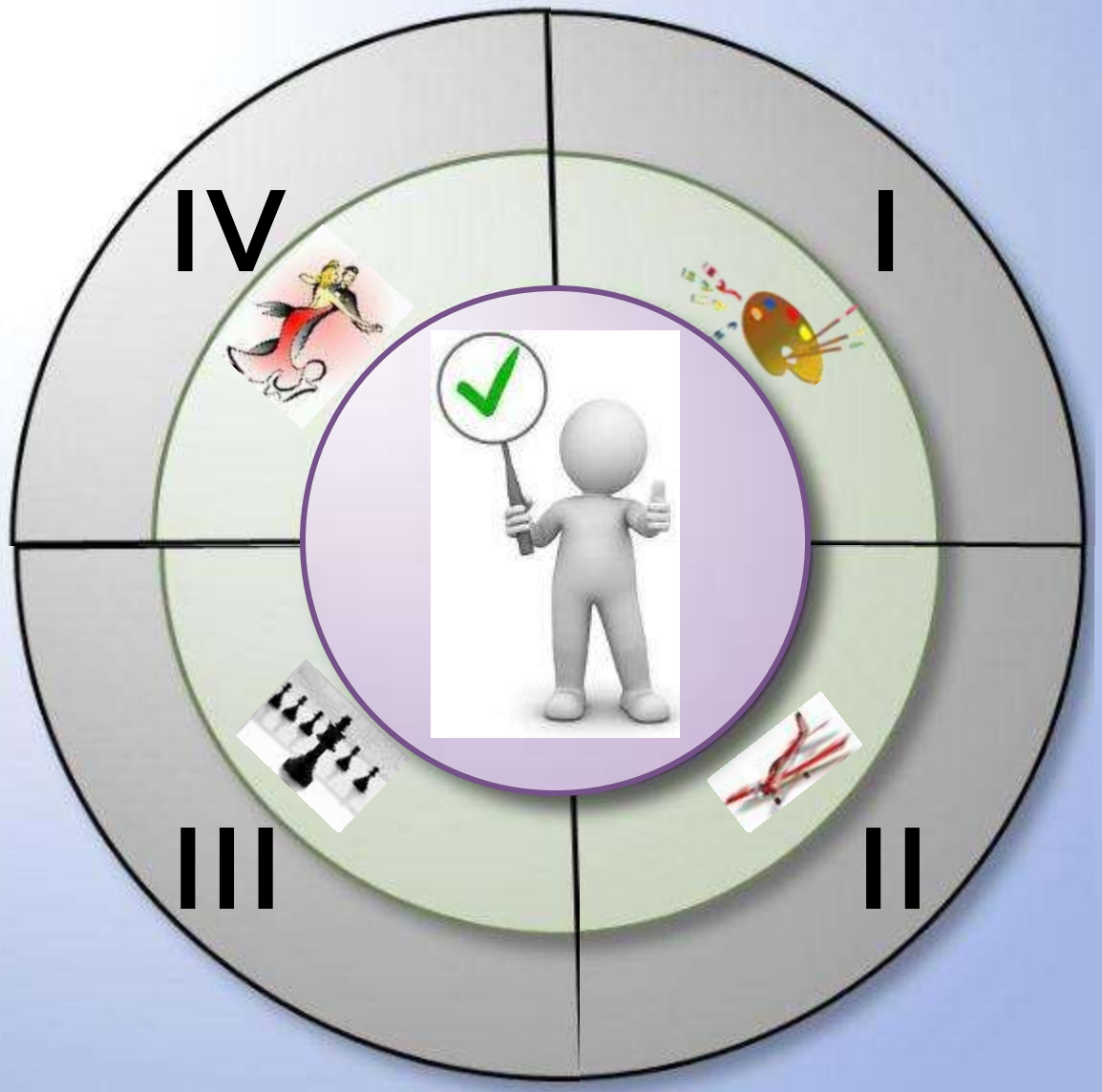
- из истории названий улиц,
- судьбы людей, чьими именами названы улицы,
- строители района,
- виды профессий, в честь которых названы улицы,
- озеленение: парки, скверы, придорожное озеленение, ландшафтный дизайн,
- как добраться до …..,
- ……..

Предполагаемый R соответствует Ц

Критерии личностного развития:

1. ***нацеленность на конструктивную творческую деятельность;***
2. ***творческие достижения подростков;***
3. ***активная позиция и участие в смарт-мобе;***
4. ***наличие позитивных результатов в освоении краткосрочных квест-программ;***
5. ***самостоятельный выбор подростками дальнейшего направления деятельности;***
6. ***развитие чувства ответственности и товарищества;***
7. ***дальнейшее формирование коммуникативных и социальных компетенций у подростков;***
8. ***высокая эмоциональная отзывчивость;***
9. ***сформированность уровня отношений: «Я и творчество», «Я и культура», «Я и мои друзья», «Я и взрослые».***

Модель «Свой выбор»



Мониторинг результативности

- Соматическая безопасность,
- Познавательные процессы,
- Личностное развитие

Завершение программ

↓

Смарт-моб с рэп-агиткой