

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Квест-игра» социально-гуманитарной направленности. В основе выше указанной программы лежит программа «Школа организаторов «Квест-Мастер» педагога дополнительного образования Продан О.В.

Актуальность программы. В настоящее время направление квест-игр набирает всё большую популярность в молодёжной и подростковой среде. Квест — это увлекательная «живая» игра.

В воспитательном и образовательном процессе понятие квест-технология появилось сравнительно недавно. Большую роль в этом сыграли компьютерные игры quest жанра, появившиеся пару десятилетий назад. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются собственно повествование и обследование мира (игровая легенда, действия которой могут разворачиваться как в реальном, так и выдуманном мире), а главную роль в игровом процессе играет решение задач, требующих от участника игры умственных усилий.

Со временем из виртуального мира квесты перешли в реальную жизнь. Один из первых «живых» квестов «Origin» по мотивам произведений Агаты Кристи был придуман и создан группой американских энтузиастов в 2006 году. Помимо востребованности квест-игры как веяния времени её можно организовать любой тематической направленности. Дети, освоившие курс школы организаторов «Квест-мастер» получают все необходимые навыки разработки проведения учебных и досуговых квест-игр, что позволит им активно участвовать в организации досуговой деятельности образовательных учреждений (они могут проводить различные квест-игры по темам школьных предметов, профилактике здорового образа жизни, противопожарной безопасности, экологической направленности и др.). Такие умения необходимы для организации досуга в летних пришкольных и оздоровительных лагерях. Ребята, обладающие ими, станут отличными помощниками для педагога-организатора и вожатого.

Срок реализации программы 1 год -68 часов.

Режим занятий: 2 часа 1раз в неделю.

Наполняемость группы: 10-12 человек.

Целевая группа: с 5 по 9 класс.

Формирование группы: добровольное.

Цель: развитие организаторских способностей, творческой инициативы и коммуникативных качеств обучающихся посредством вовлечения их в организацию досуговой игровой деятельности детских коллективов.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить обучающихся с понятием «квест-игра», классификацией квестов и методикой их проведения;
- научить разрабатывать авторские квест-игры.

Воспитательные:

- формировать мотивацию для дальнейшего саморазвития.

Развивающие:

- развить у обучающихся умения, необходимые организатору досуга посредством выполнения различных практических заданий;

Ожидаемые результаты:

В ходе обучения дети должны будут выполнять различные практические задания, направленные на развитие коммуникативных и лидерских качеств. По окончании курса обучения каждый обучающийся должен разработать авторскую квест-игру, провести её в своём образовательном учреждении и сдать отчёт о мероприятии. Это выпускная работа, которая позволит оценить уровень освоения образовательной программы.

Предполагаемыми результатами реализации программы являются:

Предметные

- овладение основами теории и практики ведения досуговой деятельности;
- овладение навыками составления, организации и проведения квест-игр;

Личностные УУД

- снижение заболеваемости;
- формировать физические качества;
- воспитывать культуру общения;
- воспитывать любовь и уважение к окружающим;
- сблизить и сплотить детский коллектив;
- развивать самооценку у школьников;
- научить анализу собственных действий и поступков;
- научить планированию действий;
- развивать устную речь учащихся;
- развивать творческие способности.

Познавательные УУД

- проверить умение самостоятельно выбирать нужную информацию.
- учиться определять цель деятельности с помощью учителя;
- учиться совместно давать эмоциональную оценку деятельности группы на занятиях.

Коммуникативные УУД

- проверить умение оформлять свои мысли в устной и письменной речи с учетом речевых ситуаций, высказывать свою точку зрения и пытаться ее обосновывать, приводя аргумент;
- проявление лидерских, организаторских качеств личности обучающихся, развитие коммуникативной компетентности и навыков коллективного взаимодействия.

Метапредметные УУД

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- самостоятельно оценивать правильность выполнения действий

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		всего	теория	практик а
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1	
Раздел 1. Игра. Классификация и разновидность квест игр.(16ч)				
2	Детское массовое мероприятие.	2	2	
3	Классификация игр.Классификация квестов.	8	8	
4	Долгосрочные и краткосрочные квесты	2	1	1
5	Виды квестов. Разновидность квестов.	2	2	
6	Типы квестов. Принципы мирных квестов	2	2	
Раздел 2. Создание квест игр. Образовательный квест. (18ч)				
7	Многообразие легенд для квест – игр. Этапы создания квест – игр.	2	2	
8	Методика создания квест-игр	2	1	1
9	Образовательный квест	14	7	7
Раздел 3. Изменение игры. (13ч)				
10	Методика изменения игры	4	4	
11	Создание тематической игровой программы	3	3	
12	Изменение заданной игры	2		2
13	Урок-зачёт	2		2
14	Работа над ошибками	2	1	1
Раздел 4. Создание авторских квестов.(20ч)				
15	Выбор направленности квеста для выпускной работы с учётом возможностей и особенности аудитории	3	2	1
16	Разработка выпускной квест-игры. Индивидуальные консультации.	6	1	5
17	Проведение квест-игры	3		3
18	Анализ проведённых квест-игр	3		3
19	Подготовка отчёта и написание статьи о проведённом мероприятии	4	2	2
20	Заключительный урок	1		1
	Итого	68	38	30

Содержание программы

1. Вводное занятие. Знакомство, инструктаж по технике безопасности. Что такое квест, история возникновения. (1 час)

Раздел 1. Игра. Классификация и разновидность квест-игр. (16 часов)

2. Что такое детское массовое мероприятие. Игра, как эффективное средство воспитания и обучения.(2 часа)
3. Классификация игр. Классификация квестов по форме проведения.(1 часа)
4. Классификация квестов по режиму проведения, по сроку реализации.(2 часа)
5. Классификация квестов по форме работы, по предметному содержанию.(2 часа)
6. Классификация квестов по типу задач, по доминирующей деятельности игроков.(2 часа)
7. Классификация квестов по технической платформе, по информационной образовательной среде.(2 часа)
8. Долгосрочные и краткосрочные квесты.(1 часа)
9. Виды квестов: одноразовые, многократные. Разновидность квестов: одиночные, групповые.(2 часа)
10. Типы квестов: выживание, ликвидация, шпионаж, поисковые или торговые операции, мирные квесты. Принципы мирных квестов.(2 часа)

Раздел 2. Создание квест-игр. Образовательный квест.(18 часов)

11. Многообразие легенд для квест-игр. Этапы создания квест-игр.(1 часа)
12. Методика создания квест-игр.(1 часа)
13. Образовательный квест – что это.(2 часа)
14. Создание образовательного квеста.(4 часа)
15. Подготовка к проведению образовательного квеста.(2 часа)
16. Проведение образовательного квеста.(2 часа)
17. Рефлексия. Оценка достигнутых результатов.(2 часа)
18. Обмен опытом проведения квестов между обучающимися.(2 часа)
19. Работа над ошибками.(2 часа)

Раздел 3. Изменение игры.(13 часов)

20. Методика изменения игры.(4 часа)
21. Создание тематической игровой программы.(3 часа)
22. Изменение заданной игры.(2 часа)
23. Урок зачет.(2 часа)
24. Работа над ошибками.(2 часа)

Раздел 4. Создание авторских квестов.(16 часов)

25. Выбор направленности квеста для выпускной работы с учетом возможностей и особенности аудитории.(3 часа)

26.Разработка квест-игры, индивидуальные консультации.(6 часов)

27.Проведение квест-игры.(6 часа)

28.Анализ проведенных квест-игр.(1 час)

Контрольно-оценочные средства.

Оценка образовательных достижений обучающихся

Действия	Средний уровень	Высокий уровень
Сюжет игры	Необходима помощь, далее придумывает сам	Может придумать самостоятельно, имеет несколько вариантов.
Задания к игре	Может придумать простые задания.	Может придумать самостоятельно несколько сложных заданий к игре, творчески и креативно подходит к делу
Проведение игры	Организовывает детей с помощью учителя.	Самостоятельно организует сверстников и участников в процессе работы

Условия реализации программы:

Дидактические и наглядные материалы для обучающихся:

1. Подборка книг, картинок, репродукций, иллюстрирующих материал занятий.
2. Медиа презентации по темам занятий.
3. Материалы для проведения игр.

Материально-техническое обеспечение:

- учебный кабинет;
- оборудование учебного кабинета: столы, стулья;
- технические средства обучения: компьютер, принтер;

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Григорьева Т.Г. Основы конструктивного общения / Григорьева Т.Г., Линская Л.В., Усольцева Т.П./ Содружество. - С-П., 1998.
2. Гузенко А.П. Как сделать отдых детей незабываемым праздником. Волгоград: Учитель, 2007.
3. Детские подвижные игры народов СССР: Под ред. Т.И.Осокиной. – М: Просвещение, 1989. – 239с.
4. Досуговые программы для детей и подростков. Проектирование. Реализация. Экспертиза./ авт.сост. Л.Б. Малыгина (и др.). – Волгоград: Учитель, 2013. -165 с.
5. Кувватова С.А. Активный отдых детей на свежем воздухе. Ростов н/Д: Феникс, 2005. - 311с.
6. Летнее настроение. Практическое пособие для организаторов и участников программ летнего отдыха.- Волгоград: ГУУ «ВИМПСР», 2004. – 153с.
7. Пособие для вожатого.- Ростов н/Д: Феникс, 2007.
8. Примерные программы внеурочной деятельности спортивно-оздоровительного направления. Сборник материалов участников регионального конкурса. / Составитель: Н.В. Васильева. – Омск: ЮОУ ДПО «ИРОО», 2011. -48 с.
9. Лобачёва С.И. Организация досуговых, творческих и игровых мероприятий в летнем лагере 1 – 11 классы. – М.: ВАКО, 2007. – 208с.
10. Матвеева Е.М. Азбука здоровья: профилактика вредных привычек. – М.: глобус

Интернет-ресурсы:

<https://skyteach.ru>

<https://pikabu.ru>

<https://habr.com>

<http://kvestodel.ru>