

«Квест – игра как современная форма организации патриотического воспитания в образовательном учреждении»

Войнова Ксения Валерьевна
Краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«ТАЛЬМЕНСКИЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»

Добрый день, уважаемые участники Краевой заочной научно-практической конференции, преподаватели гуманитарных дисциплин!

Тема моего сообщения и педагогической идеи: «Квест – игра как современная форма организации патриотического воспитания в образовательном учреждении». С 2016 г. в нашем техникуме стала применяться одна из современных форм организации патриотического воспитания это – Квест-игра. Когда в 2016 году на заседании цикловой комиссии встал вопрос о том как и в какой форме провести месячник военно-патриотического воспитания и его мероприятия, мною была предложена форма Квест-игры. Почему мне эта идея показалась интересной и актуальной? Кто-то скажет, что эта идея не нова и я с этим соглашусь, но, однако, она была и будет интересна студентам, школьникам, т. к она вызывает проявить творческие способности, нестандартность, показать свою индивидуальность, уровень культурно-исторических знаний, а так же попробовать себя в каком-то новом деле. К счастью оказалось, что для современных студентов эта форма оказалась интересной. Коллеги с энтузиазмом восприняли эту идею и поддержали меня. В том же году мы ее реализовали. Справедливости ради, надо сказать, что без помощи и поддержки моих коллег, реализация данного проекта была бы под вопросом. И поэтому я им очень благодарна! Какова же цель моей педагогической идеи, моего педагогического мастерства? Воздействовать на личность с целью формирования патриотизма, как качества проявляющегося в любви к своему Отечеству, служению ему. Мне нужно было сформулировать ряд задач, которые помогли бы в ходе выполнения данного проекта: - Образовательные – Метапредметные - Личностные.

Образовательные задачи. Как же я их представляю? В ходе выполнения проекта, я посчитала, что обучающиеся получают возможность познакомиться с событиями, датами, личностями, историей за рамками образовательных программ, углубят знания по дисциплинам.

Метапредметные задачи. Мне представлялось, что обучающиеся смогут развить свои коммуникативные способности, а так же умение организовать совместную деятельность и работать в команде.

В качестве личностных задач, я выделила следующие: студенты получают новый импульс к изучению истории, а так же почувствуют радость от совместного творческого поиска, удовольствие от работы над проектом и полученного результата.

Как же эта идея была реализована?

Остановлюсь на этапах организации проекта.

Первая Квест-игра: «УРАГАН» 2016 г. приуроченная к Дню защитника Отечества. В данной игре было задействовано 90 студентов и 9 преподавателей предметников.

Вторая Квест-игра: «Мы студенты» 2016 г. приуроченная к Дню образования техникума-18 сентября 2012 г. В игре принимали участие команды первых курсов общей численностью 260 человек. В организации Квест-игры участвовал волонтерский отряд «АРТ-окоп» и преподаватели.

Третья Квест-игра: «Аврора» 2017 г. Игра вошла в цикл мероприятий по празднованию 100 –летия революции. Охват по обучающимся составил 102 человека.

С 2018 года Квест-игры проводились на уровне Тальменского района. Квест «Молодой избиратель-2018» с охватом более 350 обучающихся техникума и школьников. В подготовке и проведении были задействованы не только Студенческий Совет, но и 12 преподавателей техникума. А так же Квест-игра «Курская дуга» с участием команд школьников Тальменского района. Охват участников составил 120 человек.

С 2016-2018 год. команда «Кристал» Тальменского технологического техникума является постоянным участником Всероссийского военно-патриотического Квеста «Дорогами Бессмертного полка». Сборную команду «Кристал» готовит и сопровождает преподаватель Фроловская С.А

С 2020-2021 год. Квест-игра «22 июня 1941г.» (дистанционная) с охватом 8 образовательных организаций края.

На подготовительном этапе Квест-игры «Ураган» произошло следующее:

- знакомство членов Студенческого Совета с идеей организации Квест-игры в техникуме.

- совместно со Студенческим Советом и преподавателями предварительно разрабатывалось положение, обговаривались этапы квест-игры, количество станций, наградной материал для победителей. Готовились этапы испытаний для команд участников с различными физическими, интеллектуальными или логическими заданиями. Все задания имели патриотический характер и подразумевали знание истории страны и военного дела.

Творческий этап. На данном этапе были подготовлены карты для ориентирования на местности. Подбирался реквизит, костюмы, музыкальное и презентационное сопровождение. В зависимости от масштаба Квест-игры станции могут располагаться как на территории техникума, так и в масштабах района. Каждый этап оценивался в бальной шкале, дополнительные баллы за ответы на вопросы, форму и дисциплинированность.

Команды студентов проходят маршрут, включающий от 8 до 10 этапов. В квест-игре одновременно участвует от 80 до 100 студентов в масштабах техникума и до 360 человек на уровне района. Во главе каждой команды - капитан, который

поддерживает своих участников, отвечает за дисциплину и качество выполнения заданий. А так же капитан следит за соблюдением основных требований игры, внешний вид членов своей команды и теоретическую подготовку к игре.

Начиналась квест- игра с линейки построения и сдачи рапорта командиром. Нужно отметить, что линейка построение имеет важное организационное и воспитательное значение, она дисциплинирует участников. Руководитель штаба имеет возможность определить визуально готовность команд, выражающаяся в наличии знаков отличия и явке на построение членов команд. Линейку проводил руководитель ОБЖ, и руководитель клуба «Голубые береты».

Заранее команды определяли название и подготовили речёвку. Для выполнения ряда заданий квест-игры команда должна иметь мобильный телефон (смартфон) с доступом к сети Интернет. Места расположения последующих этапов и заданий были доступны командам после выполнения заданий предыдущего этапа. Задания Квест-игры подразумевали знание разных учебных дисциплин: истории, обществознания, литературы, ОБЖ, географии, физической культуры. Что нашло отражение в станциях Квеста: «Минное поле», «Ордена ВОВ», «Песни военных лет», «Оружие войны», «Медицинская помощь» и т.д

Итоговый этап. На этом этапе было проведено генеральное обсуждение Квест-игры, проверка оборудования, наличия инвентаря, маршрутных листов, протоколов безопасности и инструктажей.

Аналитический этап. После прохождения всех этапов команды собирались в столовой техникума, где была организована полевая кухня. Здесь же студенты делились впечатлениями от Квест-игры, давали рекомендации организаторам. По итогам игры распределялись места и победители, вручались дипломы победителям и участникам. На сайте техникума размещалась подробная информация с фото отчетом. Но главное знания, которые ребята получили при выполнении заданий, они смогут использовать в повседневной жизни, расширяя свой культурно-исторический опыт, приобщаясь к здоровому образу жизни, формируя патриотизм, любовь к своему Отечеству, служению ему. Я считаю, что в данном проекте заложен большой воспитательный потенциал!

Во-первых: Ребята получают возможность расширить культурно-исторические знания, свой кругозор, приобщиться к здоровому образу жизни, патриотическим ценностям в процессе реального включения в историко – культурное краеведение.

Во-вторых: Участие в квест-игре студентов обеспечивает развитие творческих способностей, формирование основ социально ответственного поведения в обществе и в семье. Удовольствие от совместного дела.

Участие школьников в Квест-играх дало дополнительный импульс к более серьёзному настрою и участию в последующие несколько лет.

В третьих: Чувство удовлетворенности от выполненного задания способствует укреплению мотивационной основы патриотизма подростков.

Форму квест – игры в современном образовательном процессе недооценивать просто нельзя! Квест учит как поиску правильного логического мышления, так и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи. А в зависимости от содержательного наполнения может иметь общественно - полезную направленность, обладать возможностью реализации содержания гражданско-патриотического воспитания через умственное и нравственное развитие детей. И еще, ребята получают возможность реализовать себя совершенно в ином качестве, почувствуют направленность своих интересов и способностей. В дальнейшем в Квест-играх планируется привлечь к участие родителей, студентов с других образовательных учреждений.

Используя эту идею педагоги могут добавлять свои творческие задумки и воплощать их в жизнь.