

Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования города Иркутска «Дворец детского и юношеского творчества»



**Методическая разработка
«Квест «Генератор будущего»**

Иркутск, 2024

Методическая разработка «Квест «Генератор будущего». Автор-составитель:
Черкашина Яна Геннадьевна, старший методист, педагог дополнительного образования
МАОУ ДО г. Иркутска «Дворец творчества» 2024, 16 с.

Методическая разработка «Квест «Генератор будущего» составлена на основе опыта работы автора-составителя и предназначена для оказания помощи педагогам дополнительного образования, педагогам-организаторам при организации и проведении мероприятия для учащихся.

Содержание

Введение	4
Алгоритм работы по подготовке квеста «Генератор будущего».....	6
План проведения квеста «Генератор будущего».....	7
Заключение.....	12
Используемые источники	12
Приложения.....	13

Введение

Традиционные формы работы с современными школьниками зачастую малоэффективны и не привлекательны. Что же мы, педагоги, можем им предложить?

Новая форма подачи информации о мире профессий должна быть увлекательной, познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной. Этим критериям в полной мере отвечает квест.

Квест – это игровая интерактивная педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. В русский язык слово «квест» пришло из английского («quest» – поиск). Само это понятие происходит из средневековой литературы, где оно обозначало долгое и трудное путешествие героя, чаще всего рыцаря, за каким-либо предметом, обычно волшебным. На пути героя встречались многочисленные препятствия, которые он преодолевал благодаря своим физическим возможностям, интеллектуальным способностям или при помощи друзей.

Квест «Генератор будущего» рассчитан на учащихся 7-9 классов и состоит из 5 станций, содержание каждой из станций предполагает выполнение разнообразных интеллектуальных и творческих заданий. Участников каждой команды объединяет общая задача и желание проявить себя с лучшей стороны, показать свои знания и способности, сделать что-то особенное, оригинальное.

Цель методической разработки: оказать педагогическим работникам методическую помощь по организации и проведению квеста для учащихся.

Задачи методической разработки:

1. Транслировать опыт проведения квеста «Генератор будущего»;
2. Описать:
 - алгоритм работы по подготовке квеста;
 - план проведения квеста «Генератор будущего».

При использовании данной методической разработки педагогический работник сможет повысить уровень своей профессиональной компетентности по направлениям:

- организаторская компетенция (способность педагога мобилизовать в профессиональной деятельности знания, умения и способы выполнения организаторских действий);
- управленческая компетенция (умение проектировать цели, планировать, организовывать, корректировать и анализировать результаты).

Квест «Генератор будущего»

Цель: способствовать приобретению знаний о профессиях.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить учащихся с отличительными особенностями профессий.

Развивающие. Развивать:

- коммуникативные умения и навыки;
- творческое мышление.

Воспитательные. Способствовать:

- воспитанию уважительного отношения к труду и людям труда;
- воспитанию нравственных качеств по отношению к окружающим: доброжелательность, уважение, самостоятельность, аккуратность.

Планируемые результаты:

- знание отличительных особенностей профессий;
- свободное общение со сверстниками в рамках командной работы.

Участники мероприятия: учащиеся образовательных организаций

Возраст участников: 13-16 лет

Продолжительность мероприятия: 1 час 20 минут

Форма организации: квест

Образовательные технологии: игровая технология, практико-ориентированная технология

Оборудование: мультимедийное оборудование (ноутбук, экран, проектор), звуковое оборудование (колонка), раздаточный материал (Приложения)

Алгоритм работы по подготовке квеста «Генератор будущего»

1. Организационный этап

Подготовка начинается с выбора темы, идеи и актуальности квеста, разработки плана, в котором прописываются все этапы работы над квестом. Организаторам необходимо определить дидактические цели и задачи квеста, планируемые результаты.

Квест может проводиться на территории самого образовательного учреждения, прилегающей территории, на объектах за пределами образовательного учреждения.

Помимо этого, необходимо предусмотреть:

- правила квеста;
- действующих лиц – «проводящих», конкретных людей;
- фото или видео съемку мероприятия для отчетности;
- подбор костюмов и реквизита (если есть необходимость);
- оборудование, дидактические материалы для организации (цифровые и наглядные);
- музыкальное оформление;
- сертификаты участников, дипломы победителей;
- шаблон маршрутного листа участников/команды;
- возможные причины неудач.

На организационном этапе важно понимать, какие основные ошибки могут быть допущены в процессе подготовки квеста для их своевременного устранения. Основными ошибками являются:

- отсутствие четкого состава участников (определенная возрастная группа/контингент);
- отсутствие общей темы в сюжете квеста (без сюжета квест превращается в набор заданий);
- непродуманный регламент игры;
- однообразные задания;
- нелогичный финал.

2. Подготовительный этап

2.1. Определение даты, времени и места проведения квеста

Информация об организации и проведении мероприятия должна быть общедоступной, заранее известной не только участникам, но и болельщикам/зрителям, другим заинтересованным лицам. Возможно проведение рекламной акции посредством постов в социальных сетях.

2.2. Составление сюжета и написание сценария. Разработка заданий

В основе любого сценария лежит идея – легенда, вымышленная история о событиях, которые предшествовали началу игры. Затем формируется общая концепция: ключевое задание, развитие сюжета, написание сценария. Сюжет представляет собой ряд событий, т.е. последовательность этапов, для прохождения которых разрабатываются правила (условия, бонусы и штрафы).

В зависимости от правил, сюжет может быть: линейный, т.е. движение от одной точки, где необходимо выполнить задание, чтобы добраться к другой; сквозной, т.е. движение идет не последовательно, а точки связаны между собой только общим началом и концом. Линейный сюжет удобен, если участвует одна команда, или между стартом команд проходит 10-15 минут. Сквозной сюжет удобен, если участвует несколько команд/игроков и каждая команда начинает маршрут со своей точки. Для продвижения по сюжету наряду с основным разрабатываются дополнительные задания различного характера, желательно, чтобы среди них предлагались проблемные. В качестве заданий могут выступать всевозможные творческие задания, загадки, ребусы, головоломки. Главное помнить: задание должно быть интригующим, должно провоцировать на активность мышления.

Количество заданий для квеста (точек маршрута) и их сложность зависит от цели игры, возраста и количества игроков.

3. Ход мероприятия

3.1. Проведение квеста

Независимо от тематики и участников проведение квеста предполагает: общий сбор в назначенное время в назначенном месте, регистрацию участников, инструктаж правила игры, техника безопасности и т.д.), прохождение маршрута и выполнение заданий, общий сбор после прохождения маршрута.

3.2. Подведение итогов

Подведение итогов и оглашение результатов является важной частью, т.к. позволяет участникам сопоставить свои знания и умения с возможностями других игроков, определить свои сильные и слабые стороны. По окончании мероприятия всем участникам вручаются сертификаты участников.

3.3. Рефлексия

Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности учащихся. Суть ее заключается в уникальном опыте личностного переживания, осмысления и оценки своей деятельности. Рефлексия организуется в различных аспектах и с использованием разнообразных приемов и форм. Выбор варианта проведения рефлексии зависит от цели и задач квеста, а также от возраста целевой аудитории.

План проведения квеста «Генератор будущего»

1. Регистрация участников (10 минут)

В назначенное время участники квеста приходят на регистрацию. При регистрации участники указывают свои ФИО, образовательную организацию, класс. После прохождения регистрации каждый участник получает номер от 1 до 5, данная процедура необходима для того, чтобы сформировать сборные команды участников. Прохождение станций квеста в сборной команде благоприятно влияет на развитие личностных качеств участников, таких как: эмпатия, эмоциональная устойчивость, коммуникативность, целеустремленность, гибкость, лидерские качества.

2. Вводная часть (5 минут)

Вводная часть проводится в форме инсценированного представления о трудности выбора будущей профессии. При проведении вводной части важными задачами являются:

- приветствие участников игры;
- введение участников игры в определенную игровую атмосферу (в нашем случае – атмосферу трудностей в выборе будущей профессии у учащихся);
- постановка цели игры;
- оглашение правил игры;
- раздача маршрутных листов (приложение 1).

3. Проведение квеста «Генератор будущего» (60 минут)

Квест проводится в форме прохождения командами-участниками 5 станций. На каждой станции участников ожидает проводящий, имеющий отличительные профессиональные элементы одежды (врач – белый халат, работник МЧС – каска, учитель – указка и т.п.). Участникам необходимо сообща справиться с предложенным заданием.

Задания квеста «Генератор будущего» направлены на расширение у участников представлений о специфике профессий. Время, отведенное на прохождение каждой

станции командой, составляет 10 минут: 2 минуты – приветствие участников, 8 минут – выполнение задания. Время на переход между станциями составляет 2 минуты.

Станция № 1. Работник МЧС

Необходимый реквизит:

- жерди (2 шт. по 2 метра, 3 шт. по 0,6 м);
- верёвки (6 шт. по 0,6 см × 1 м и 1 шт. 0,8 см × 15 м);
- туристический коврик;
- бинт;
- распечатанные инструкции (приложение 2).

Проводящий: Добрый день! Вы попали на станцию Министерства Чрезвычайных Ситуаций, сокращённо МЧС. МЧСники – это люди, которые круглосуточно готовы спасти жизни. Это люди, которые умеют тушить пожары, оказывать первую медицинскую помощь, находить людей даже в самых глухих лесах. И сейчас вам выпал шанс попробовать себя в роли представителя этой профессии.

Задание: Произошла беда. Человек, отправившись в лес за грибами, упал со склона и сломал руку. Ваша задача оказать ему первую медицинскую помощь, связать носилки для транспортировки и доставить пострадавшего в безопасное место. Вам необходимо воспользоваться необходимым реквизитом и инструкциями. На выполнение задания у вас есть 10 минут.

Станция № 2. Журналист.

Необходимый реквизит:

- пишущие принадлежности;
- бумага;
- микрофон.

Проводящий: Приветствую всех на моей станции – станции репортажей, постов и фотографий. Для начала скажите, что вы знаете о журналистах? Отлично! Сейчас и я вам расскажу несколько интересных фактов о журналистах:

- Они живут в условиях постоянного дедлайна.
- Они — многогранные личности.
- Критика — неотъемлемая часть работы журналиста.
- Самые страшные критики журналистов — это они сами.
- Журналисты работают в невероятно конкурентной среде.
- Они вынуждены учиться смирению.
- Журналисты рискуют своей карьерой чуть ли не каждый день.
- Журналисты — часть постоянно растущей индустрии.

Хотите ли вы почувствовать себя журналистом? Сейчас у вас будет задание, вы должны будете прочитать текст с суфлера... О нет, суфлер сломался! Эфир начнется через 5 минут! Но у нас остались лишь обрывки фраз...

Задание:

Предлагаю вам разделится на 3 группы, каждая получит несколько слов, из которых вам за 5 минут необходимо составить экстренный репортаж новостей и представить его в настоящей журналистской манере.

Группа № 1. (Новости спорта)

Мяч, лампочка, шляпка, женщина, грибы, дисквалификация, лавочка, зритель, сон, кубок, поражение, крики, озарение, команда, собака, лыжи, трава, пазл, плакат, коробка, бабочка, книга, брошь, синяк, форма.

Группа № 2. (Несчастный случай)

Гроза, молния, лужи, полиция, дом, деревня, лес, река, колеса, фотография, письмо, дело, план, картон, полиэтилен, яблоня, мешок, скотч, певец, пряник, двигатель, ежик, тетрадь, плед, гитара.

Группа № 3. (Новости шоу-бизнеса)

Гламур, журнал, студенты, юбка, пиджак, фрукты, цветы, конфеты, сцена, музыка, грим, микрофон, телефон, падение, смех, вспышка, булавка, снег, тепло, гирлянда, люди, ночь, удача, показ, мода.

Станция № 3. Историк

Необходимый реквизит:

- картины-пазлы (приложение 3).

Проводящий: Добрый день, дорогие ребята! Историки могут работать в научных учреждениях, музеях, архивах, библиотеках, университетах и школах. Они могут заниматься научными исследованиями, писать книги и статьи, преподавать историю или работать в качестве консультантов для фильмов или телевизионных программ.

На нашей станции вам предстоит нелегкое испытание – продемонстрировать свои знания, эрудицию и смекалку, а также сплоченность, взаимовыручку и взаимопонимание. Ведь победу одерживает тот, кто умеет слушать и слышать.

История – это не только наука, но и важный компонент культуры. Историки помогают нам лучше понять себя и мир вокруг нас, а также извлекать уроки из прошлого для будущего. Сейчас я расскажу вам немного интересных исторических фактов, которые помогут вам освежить свои знания, а может быть и узнать новое.

– Крещение Руси (988г). Традиционно, вслед за летописной хронологией, событие принято относить к 988 году и считать началом официальной истории Русской церкви (некоторые исследователи полагают, что «крещение» состоялось позже: в 990 или 991 году).

– Дети Ивана IV Грозного — первое поколение русских царевичей и царевен. Несмотря на то, что царь был женат множество раз и имел большое потомство, до взрослого возраста дожили только два его сына: будущий царь Федор Иоаннович и его старший брат Иван (умер в 1581 году).

– Покорение Сибири Ермаком — такое название в курсе истории получил поход казачьего атамана Ермака и его небольшого отряда против Сибирского ханства и хана Кучума в 1581–1585 годах. На самом деле, эти события стали только первым шагом завоевания Сибири. Поход Ермака в целом завершился неудачей. Первые русские города в Сибири появились в 1586–1587 годах, а хан Кучум был разгромлен только в 1598 году.

– Отечественные историки утверждают, что победа в Бородинском сражении 7 сентября 1812 г. осталась за Кутузовым, отнюдь не случайно, с точки зрения стратегии так око и было. Наполеону нужно было продвигаться вперед, Кутузов должен был его сдерживать, поэтому французам была нужна только победа, а русским в данном случае хватило бы и ничьей. В итоге Кутузов, в отличие от Наполеона, добился своей цели.

– Всем известно: при Петре I в России появился собственный морской флот. Однако его реальная история оказалась печальной – Азовский флот сгнил, так ни разу и не вступив в бой с неприятелем. А эскадры Балтийского флота нанесли противнику непропорционально малый ущерб в сравнении с усилиями, потребовавшимися для обзаведения ими.

– Согласно определению российского историка В.О. Ключевского, началом эпохи дворцовых переворотов в России принято считать дату смерти Петра I – 8 февраля (28 января) 1725 года, а концом – 1762 – год прихода к власти Екатерины Великой.

Задание: Проводящий раздает команде пазлы (приложение 3). Задача участников собрать пазлы и сопоставить каждую картину с веком и событием, о котором ранее рассказал проводящий.

Станция № 4. Учитель

Проводящий: Добрый день! Моя профессия – учитель. Уильям Уорд, английский шахматист, однажды сказал: «Посредственный учитель рассказывает. Хороший учитель объясняет. Превосходный учитель демонстрирует. Великий учитель вдохновляет». Думаю, эта фраза как нельзя лучше отражает всю сложность этой профессии. Учитель – самый важный в жизни ребенка человек. Его задача – развить интерес к знаниям, а сделать это можно только с большой любовью к своей профессии, детям и науке. Современный учитель — это человек, не только освоивший науку об обучении – педагогику, но и отчасти психолог, методолог, воспитатель, наставник и все больше друг и равный партнер для каждого ребенка. Учитывая занятость многих родителей, нельзя недооценить важность профессии учителя и ее роли в нашей жизни.

Задание: Для того, чтобы каждый член вашей команды смог прочувствовать как это – быть учителем, я предлагаю вам следующее задание. Всей команде необходимо разделиться на 2 равные группы, каким образом – решайте сами. Каждой группе я даю листок, на котором вам необходимо расставить в нужном порядке этапы занятия по усвоению нового материала. Чтобы справиться с этим заданием верно вам нужно вспомнить, как ваши учителя проводят уроки для вас. На выполнение задания у вас есть 8 минут. Я уверена, у вас все получится!

Расставьте по порядку этапы занятия:

- этап усвоения новых знаний, умений и навыков (3);
- организационный этап (1);
- этап закрепления новых знаний (4);
- этап подготовки учащихся к активному и сознательному усвоению новых знаний (2);
- рефлексия (7);
- этап информации о домашнем задании (если оно есть) и инструкции по его выполнению (5);
- подведение итогов (6).

Станция № 5. Предприниматель

Необходимый реквизит:

- изображения: монета и купюра (приложение 4).

Проводящий: Здравствуйте, ребята! Наверное, каждый из вас мечтает быть знаменитым, достичь успеха, оставить что-то в память о себе. Предприниматель – одна из тех профессий, в которой смелые, трудоспособные, предприимчивые люди добиваются успеха. Предприниматель – человек, который организует собственное дело и получает прибыль. Если считать предпринимателями всех, кто получает выгоду, то этот вид деятельности возник в древние времена. Торговцы продавали заморским гостям всё, что можно было продать. Вначале продавали товары (скот, зерно, оливковое масло), потом приобрели актуальность услуги — почистить обувь, сшить костюм, сделать прическу. Сейчас я предлагаю вам выбрать, что нравится вам больше: монетка или купюра. Таким образом мы с вами разделились на 2 команды.

Задание: Выберете из предлагаемых идей наиболее выгодные, с вашей точки зрения, для получения прибыли, обоснуйте мнение всей команды и представьте рекламу выбранной идеи. Не забывайте – что открыть свое дело сложно и нужно уметь договариваться. Все члены команды должны выбрать 1 идею. На решение данного вопроса у вас есть 8 минут. Первой команде:

- Открыть булочную.
- Открыть салон сотовой связи.

- Открыть аптеку.
 - Магазин модной одежды.
- Второй команде:
- Оказывать услуги по доставке грузов.
 - Открыть салон по ремонту машин.
 - Открыть рекламное агентство.
 - Предложить услуги экскурсовода по городу.

4. Подведение итогов. Рефлексия (5 минут)

Для подведения итогов квеста все команды-участники собираются в обозначенном организаторами месте. Проводящие благодарят участников за участие в игре. Участники награждаются именными сертификатами (приложение 5). Рефлексия может быть проведена в форме экспресс-опроса через электронный ресурс Яндекс.Формы. Участникам раздаются QR-коды, которые содержат вопросы для оценки уровня проведения мероприятия (приложение 6), либо иные вопросы, связанные с саморефлексией.

Заключение

Данная методическая разработка способна помочь педагогическим работникам без особых трудностей подготовить и провести квест на тему профориентации.

Методическая разработка предполагает творческий подход к проведению мероприятия: содержание может быть изменено, дополнено, процедура подготовки и проведения проходит в зависимости от творческого потенциала педагога.

Данная методическая разработка может быть использована как в работе учреждений дополнительного образования, так и в деятельности иных образовательных организаций.

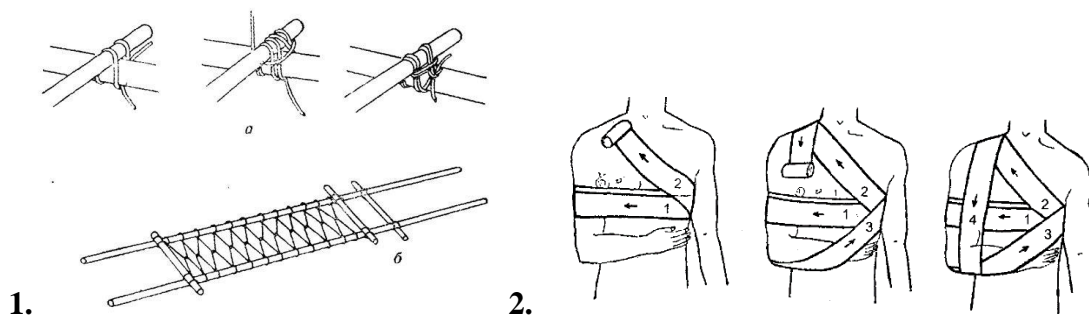
Используемые источники

1. https://урок.рф/library/kvest_igra_kak_effektivnaya_pedagogicheskaya_tehn_131155.html
2. https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница
3. <https://33sad.ru/wp-content/uploads/2022/07/Консультация-Десят-ошибок-в-организации-квеста..pdf>

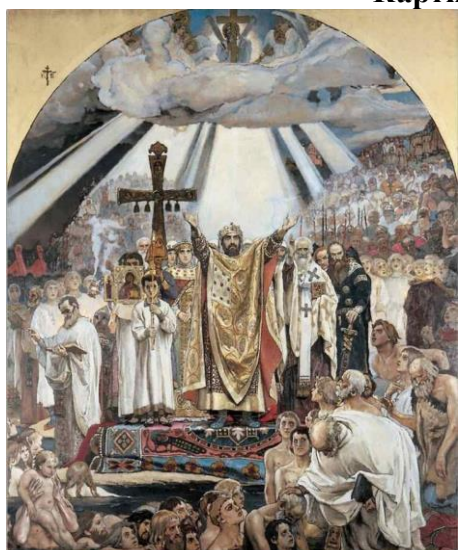
Образец маршрутного листа

Квест "Генератор будущего"		
6 команда		
Станция	Нахождение	Роспись
Историк	Музейная студия	
Предприниматель	Старый вход (круглое фойе)	
Журналистика	9 кабинет	
Новостной корреспондент	2 кабинет	
Учитель	21 кабинет	
МЧС	Актальный зал	

Инструкции для станции №2



Картины-пазлы для станции №3



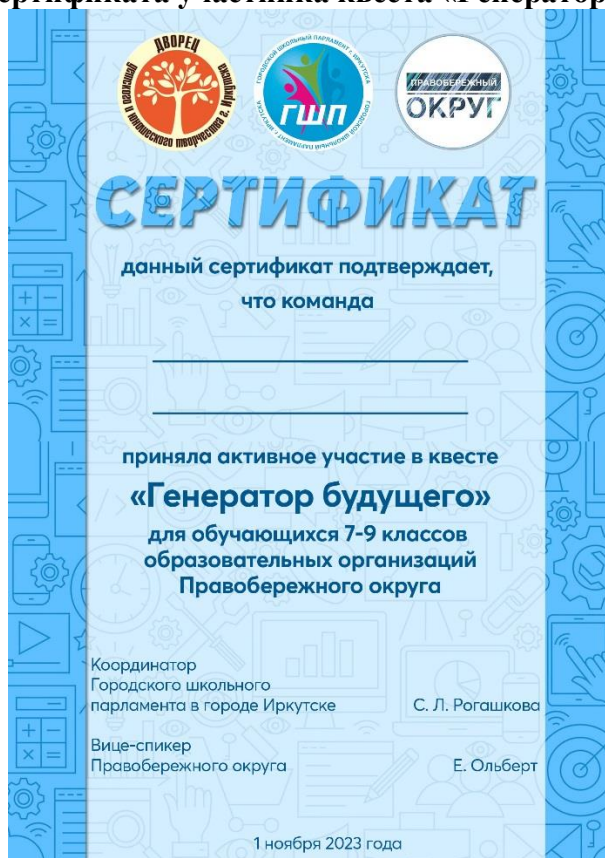


Приложение 4

Монета и купюра для станции №5



Шаблон сертификата участника квеста «Генератор будущего»



Форма опроса для рефлексии

Квест «Генератор будущего». Обратная связь.

* Оцените организацию и проведение квеста «Генератор будущего» от 1 до 10 баллов, где 1 - низший балл, 10 - высший балл

* Каква станция понравилась Вам больше остальных?

Предприниматель

мчс

Учитель

Новостной корреспондент

Историк

Журналист

* Будете ли Вы в дальнейшем принимать участие в мероприятиях, организованных Правобережным округом ГШП?

Да

Нет

Фотоотчет проведенного квеста
«Генератор будущего»

