



Бюджетное общеобразовательное учреждение Колосовского муниципального района Омской области
«Кутырлинская средняя школа»
структурное подразделение
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

«Рассмотрено»
на Педагогическом совете
протокол заседания

№ 1 от 30.08.2024 г.

«Утверждено»
Директор БОУ «Кутырлинская СШ»
Ремезевич О.П. _____

Приказ № 37 от 30.08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная программа «Квест»

Гуманитарной направленности.
Целевая группа: 13-17 лет
Срок реализации: 1 год
Форма реализации: дистанционная
Уровень сложности: базовый

Автор - составитель:
педагог дополнительного образования
Волох Наталья Николаевна

Программа составлена с учётом психолого-педагогических особенностей развития детей 13-17 лет (7-11 класс). Программа рассчитана на 72 часа в год. Рекомендуемая оптимальная периодичность занятий- 2 раза в неделю по 1 часу. Программа предполагает дистанционную форму реализации.

Пояснительная записка

В настоящее время — это время перемен, когда государству нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить. Успех в современном мире во многом определяется способностью человека организовать свою жизнь, определить дальнюю и ближайшую перспективу, найти и привлечь необходимые ресурсы, наметить план действий и, осуществив его, оценить, удалось ли достичь поставленных целей. Новые стандарты образования предполагают внесение значительных изменений в структуру и содержание, цели и задачи образования, смещение акцентов с одной задачи - вооружить учащегося знаниями — на другую — формировать у него общеучебные умения и навыки, как основу учебной деятельности. Учебная деятельность школьника должна быть освоена им в полной мере, со стороны всех своих компонентов: ученик должен быть ориентирован на нахождение общего способа решения задач (выделение учебной задачи), хорошо владеть системой действий, позволяющих решать эти задачи (учебные действия); уметь самостоятельно контролировать процесс своей учебной работы (контроль) и адекватно оценивать качество его выполнения (оценка), только тогда ученик становится субъектом учебной деятельности.

Актуальность программы обеспечивается дистанционной формой реализации, акцентированностью на развивающем характере обучения и интеллектуальном развитии обучающихся. Реализация приоритетного национального проекта «Образование» по направлению «Внедрение современных образовательных технологий» делает огромную ставку на дистанционное обучение как на одну из моделей непрерывного образования, обеспечивающего каждому ребенку возможность формирования индивидуальной образовательной траектории для дальнейшего обучения, профессионального самоопределения

и личностного роста. Оно строится в соответствии с теми же целями, содержанием и дидактическими принципами, что и очное обучение. Но формы подачи материала и формы взаимодействия субъектов образовательного процесса различны и обеспечиваются возможностями информационной среды Интернет, ее услугами. Именно дистанционное

обучение позиционируется сегодня как система, которая может наиболее адекватно и гибко реагировать на потребности общества и обеспечивать реализацию конституционного права на образование каждого гражданина страны. Вместе с тем, развитие общества сегодня требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и сложных проблем. Что делает развивающий принцип обучения, при котором учащиеся не только запоминают факты, усваивают правила, но и обучаются рациональным приемам применения знаний на практике, переносу своих знаний и умений в измененные

условия, одной из центральных задач в школе.

Условия набора.

К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний, посещающие дошкольное учреждение. Программа составлена с учётом особенностей развития детей категории 13-18 лет(7-11 классы).

Цель программы: создание условий для интеллектуального развития обучающихся, при которых возможно построение и реализация индивидуальных образовательных траекторий в процессе дистанционного обучения.

Задачи:

- ознакомить обучающихся с понятием, структурой, видами и алгоритмом создания квеста;
- активизировать познавательную деятельность учащихся посредством квеста по различным предметным областям;
- повысить информационную компетентность, креативность мышления; мотивацию к самообучению и самооценку обучающихся;
- развивать навыки самостоятельной образовательной деятельности.

Планируемые результаты:**Личностные результаты:**

- способность соотносить содержание образовательной программы с собственным жизненным опытом и личными смысловыми ценностями, понять значимость подготовки в сфере ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты;
- готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критического оценивания;

Метапредметные результаты:**1 Познавательные УУД:**

- ☐ извлекать информацию из различных источников;
- ☐ перерабатывать, систематизировать информацию и предъявлять ее разными способами;
- ☐ определять проблему и цели;
- ☐ работать с информацией;
- ☐ выполнять логические операции: сравнение, анализ, синтез, обобщение, классификация, установление аналогий;
- ☐ строить логическую цепь рассуждения и делать умозаключения на основе актуализации полученных ранее знаний.

2 Регулятивные УУД:

- ☐ управлять своей деятельностью (формулировать и ставить цели предстоящей деятельности, планировать последовательность действий, прогнозировать результат);
- ☐ контролировать и корректировать свою деятельность, формулировать и оценивать результат своей и чужой деятельности.

3 Коммуникативные УУД:

- ☐ строить продуктивное общение и взаимодействие со сверстниками и взрослыми в процессе коллективной деятельности;
- ☐ уметь эффективно разрешать конфликты;
- ☐ участвовать в коллективном обсуждении и аргументировать свое мнение.

4 Предметные результаты освоения программы:

- владеть базовым понятийным аппаратом по теоретическому модулю содержания программы;
- ☐ соблюдать технику безопасности при работе с устройствами ИКТ.

Учебно-тематический план

№ п.п.	Название темы	Теория	Практика	Всего
1	История появления квестов.	1	1	2
2	Квест в России.	1	1	2
3	Типы, принципы, структура квестов.	1	1	2
4	Виды квестов и их особенности.	1	1	2
5	Положительные и отрицательные стороны квестов.	1	1	2
6	Телевизионные интеллектуальные игры.		2	2
7	Классификация игр со словами.		2	2
8	Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия	1		1
9	Конкурс по составлению вопросов. Игра по вопросам.	1	1	2
10	Изучение командных игр.		2	2
11	Классификация игр на логические операции.	1	1	2
12	Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады. Перевертыши.	1	1	2
13	Стихотворные игры со словами.		1	1
14	Интеллектуальное многоборье.	1	1	2
15	Игры на развитие ассоциативного мышления.		2	2
16	Правила поиска и отбора информации с сети Интернет.	1	1	2
17	Как создать свою квест игру? Тема и сюжет.	1	1	2
18	Классификация и составление заданий к квест игре.		2	2
19	Карта маршрута. Подготовка атрибутов к квест игре.		1	1
20	Проведение игры.		1	1
21	Варианты проведения квестов. Составление кроссвордов.		2	2
22	Составление ребусов.		2	2
23	Шифрование слов, составление заданий для квеста.		2	2
24	Подготовка к игре. Выбор темы и сюжета.	1	1	2
25	Классификация и составление заданий к квест игре.		2	2
26	Карта маршрута, подготовка атрибутов к квест игре.		1	1
27	Проведение игры.		1	1
28	Обсуждение. Проведение самоанализа о проведенной игре.		2	2
29	Три основные формы игры в «ЧГК».	2		2
30	Подготовка к игре «ЧГК». Выбор темы и сюжета	1	1	2

31	Классификация и составление заданий к игре «ЧГК».		1	1
32	Проведение игры.		1	1
33	Основные особенности игра «Своя игра». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра».	1	1	2
34	Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг».	1	1	2
35	Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг».	1	1	2
36	Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».	1	1	2
37	Основные особенности игры «Своя игра».	1	1	2
38	«Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры	1	1	2
39	Основные особенности игры «Эрудит-лото».	1	1	2
40	Правила игры «Интеллект бой».	1	1	2
41	Презентация разработок квест игр.		2	2
42	Итого	18	54	72

Содержание программы

1. История появления квестов. (2 ч.)

Теория. Все об истории появления квестов.

Практика. Поиск информации в сети Интернет.

2. Квест в России. (2 ч.)

Теория. Информация о квестах в России.

Практика. Подготовка доклада о квестах в России.

3. Типы, принципы, структура квестов. (2 ч.)

Теория. Знакомство с типами, принципами, структурой квестов.

Практика. Составление плана для квеста.

4. Виды квестов и их особенности. (2 ч.)

Теория. Какие бывают квесты и их особенности.

Практика. Поиск информации в сети Интернет.

5. Положительные и отрицательные стороны квестов. (2 ч.)

Теория. Какие бывают положительные и отрицательные стороны квестов.

Практика. Поиск информации в сети Интернет.

6. Телевизионные интеллектуальные игры. (2 ч.)

Теория. Разбор вопросов и работы ведущих телевизионных игровых программ.

Практика. Конкурс ведущих.

7. Классификация игр со словами. (2 ч.)

Теория. Что такое омонимы, синонимы?

Практика. Игры на любознательность, сообразительность.

8. Командное взаимодействие и сплочение команд. Основные понятия. (1 ч.)

Теория. Знакомство с типологией игроков по стилю и скорости мышления. Знакомство с правилами организации командной работы на тренировке и на турнире. Роль капитана в команде. Знакомство с разновидностями игровых конфликтов и способами их решения.

Практика. Игры на командное взаимодействие, взаимопонимание, сплочение («Ассоциации», «Контакт», «Шляпа», «Банальности»).

9. Конкурс по составлению вопросов. Игра по вопросам. (2 ч.)

Теория. Правила составления вопросов.

Практика. Конкурс составления вопросов.

10. Изучение командных игр. (2 ч.)

Теория. Изучение правил игр «Ассоциация», «Контакт», «Шляпа», «Банальности».

Практика. Поиск информации в интернете.

11. Классификация игр на логические операции. (2 ч.)

Теория. Какие бывают игры на логические операции.

Практика. Составление игр.

12. Разбор игр, основанный на анализе и перестановке частей слов. Шарады.

Перевертыши. (2 ч.)

Теория. Знакомство с играми.

Практика. Составление шарад и перевертышей.

13. Стихотворные игры со словами. (1 ч.)

Теория. Знакомство с правилами игр со словами.

Практика. Поиск игр в интернете.

14. Интеллектуальное многоборье. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами игры «Интеллектуальный бумеранг».

Практика. Игра «Интеллектуальный бумеранг».

15. Игры на развитие ассоциативного мышления. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами игр на развитие ассоциативного мышления.

Практика. Поиск игр в интернете.

16. Правила поиска и отбора информации с сети Интернет. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами поиска и отбора информации с сети Интернет.

Правила. Поиск игр в сети Интернет.

17. Как создать свою квест игру? Тема и сюжет. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами создания квест игры.

Практика. Создание квест игры.

18. Классификация и составление заданий к квест игре. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами создания квест игры.

Практика. Составление заданий к квест игре.

19. Карта маршрута. Подготовка атрибутов к квест игре. (1 ч.)

Теория. Знакомство с правилами создания квест игры.

Практика. Составление карты маршрута, подготовка атрибутов к квест игре.

20. Проведение игры. (1 ч.)

Теория. Повторение правил создания квест игры.

Практика. Проведение игры.

21. Варианты проведения квестов. Составление кроссвордов. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами составления кроссвордов.

Практика. Составление кроссвордов.

22. Составление ребусов. (2 ч.)

Теория. Знакомство с правилами составления кроссвордов.

Практика. Составление ребусов.

23. Шифрование слов, составление заданий для квеста. (2 ч.)

Теория. Знакомство с разными способами шифрования слов.

Практика. Шифрование слов, составление заданий для квеста.

24. Подготовка к игре. Выбор темы и сюжета. (2 ч.)

Теория. Закрепление правил создания квест игры.

Практика. Подготовка к игре. Выбор темы и сюжета.

25. Классификация и составление заданий к квест игре. (2 ч.)

Теория. Закрепление правил создания заданий для квест игр.

Практика. Классификация и составление заданий к квест игре с использованием сети Интернет.

26. Карта маршрута, подготовка атрибутов к квест игре. (1 ч.)

Теория. Закрепление правил создания карт маршрута, атрибутов для квест игр.

Практика. Разработка карты маршрута, подготовка атрибутов к квест игре.

27. Проведение игры.(1 ч.)

Теория. Повторение разновидностей квест игр.

Практика. Проведение игры.

28. Обсуждение. Проведение самоанализа о проведенной игре. (2 ч.)

Теория. Правила проведения самоанализа о проведенной игре.

Практика. Проведение самоанализа о проведенной игре.

29. Три основные формы игры в «ЧГК».(2ч.)

Теория. Три основные формы игры в «ЧГК».

Практика. Примерные игры «ЧГК».

30. Подготовка к игре «ЧГК». Выбор темы и сюжета.(2 ч.)

Теория. Закрепление правил и игры «ЧГК».

Практика. Подготовка к игре «ЧГК». Выбор темы и сюжета.

31. Классификация и составление заданий к игре «ЧГК». (1 ч.)

Теория. Правила составления заданий к игре «ЧГК».

Практика. Классификация и составление заданий к игре «ЧГК».

32. Проведение игры. (1 ч.)

Теория. Подготовка к игре.

Практика. Проведение игры.

33. Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры. Индивидуальная и групповая «Своя игра». (2ч.)

Теория. Основные особенности «Своей игры». Разновидности игры.

Практика. Индивидуальная и групповая «Своя игра».

34. Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».

Требования к вопросам на «Брейн-ринг».(2 ч.)

Теория. Основные особенности игры «Брейн-ринг».

Практика. Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК». Требования к вопросам на «Брейн-ринг».

35. Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».

Требования к вопросам на «Брейн-ринг».(2 ч.)

Теория. Основные особенности игры «Брейн-ринг». Отличие «Брейн-ринга» от «ЧГК».

Практика. Требования к вопросам на «Брейн-ринг».

36. Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана.

Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».(2 ч.)

Теория. Особенности обсуждения при игре в «Брейн-ринг». Изменение функций капитана.

Практика. Отработка взаимодействия для «Брейн-ринга».

37. Основные особенности игры «Своя игра» (2 ч.)

Теория. Основные особенности игры «Своя игра».

Практика. Поиск примеров игры «Своя игра» в сети Интернет.

38. «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры. (2 ч.)

Теория. «Своя игра» индивидуальная и командная. Правила и варианты игры.

Практика. Проведение игры.

39. Основные особенности игры «Эрудит-лото». (2 ч.)

Теория. Знакомство с особенностями игры.

Практика. Игра «Эрудит-лото».

40. Правила игры «Интеллект бой». (2 ч.)

Теория. Особенности игры.

Практика. Игра «Интеллект бой»

41. Презентация разработок квест игр. (2 ч.)

Теория. Разработка квест игры.

Практика. Презентация квест игры.

Контрольно-оценочные средства

Промежуточный (по результатам выполнения заданий квестов) и итоговый (по результатам разработки, создания квеста и результатам выполнения теоретического теста) контроль.

Критериями промежуточного (текущего) контроля являются объем и точность выполнения заданий. Каждый критерий оценивается по 5-бальной шкале. Уровень достижения планируемых промежуточных результатов Программы определяется по сумме набранных баллов: низкий — до 5 баллов, средний -6-8 баллов, высокий — 9-10 баллов.

Критериями итогового контроля являются: оригинальность сценария, полнота структуры, типовое многообразие заданий, техническое и дизайнерское решения при создании квеста, правильность выполнения теста. Каждый критерий оценивается по 5-бальной шкале. Уровень достижения планируемых итоговых результатов Программы определяется по сумме набранных баллов: низкий — до 15 баллов, средний -16-20 баллов, высокий — 21-25 баллов.

Условия реализации программы

Материально-технические условия:

Для реализации Программы необходимы:

- оборудованное мебелью для работы за ПК помещение;
- персональные компьютеры;
- подключение к сети Интернет.

Методическое обеспечение.

Для реализации Программы необходимы:

- Сервис (ресурс) для размещения занятий;
- Презентации и видеоролики.

Список литературы для педагогов:

1. Винокурова Н.К. Развитие творческих способностей учащихся.- М. «Педагогический поиск», 1999.
2. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
3. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
4. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М.,2014.
5. Логинова И. Л. Играем, как в телешоу. Разработки внеклассных мероприятий на основе телевизионных игр // Начальная школа. – 2004. - N 5. - С. 98-101.
6. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
7. Ромашкова Е.И. Игровые модели интеллектуального досуга в семье и школе. - М.: «Школьная пресса»,2003.
8. Солодкова Т. П. Программа интеллектуального клуба "Эрудит" // Управление современной школой. Завуч. - 2010. - N 8. - С. 98-107.
9. Суворова Н. И. От игр и задач к моделированию. [Умение анализировать и строить информационно-логич. модели на уроках информатики] // Информатика и образование. – 1998. - N 6. - С. 31-37.

10. Сун Л. Интеллектуальная игра дебатов: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
11. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Список литературы для обучающихся:

1. Баландин Б. 1001 вопрос для очень умных. – М. 2012.
2. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
3. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
4. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
5. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
6. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
7. Менделеев В.А. Энциклопедия необходимых знаний.- Харьков, 2007.
8. Свободная энциклопедия «Википедия» <https://ru.wikipedia.org/wiki>
9. Энциклопедический словарь. СПб.: Ф. А. Брокгауз, И. А. Ефрон, 1890— 1907. 82 + 4 тт. http://www.rubricon.com/bie_1.asp
10. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>
11. Энциклопедия для детей в 38 томах, «Аванта+».

Список используемых ресурсов:

1. Мир квестов. <http://mir-kvestov.ru/articles/chto-takoe-kvesty-v-realnosty>
2. Квест или приключенческая игра. <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
3. Образовательные квесты <https://xn--b1aajkf0aepgw6c8ax.xn--p1ai/>
4. Что такое квесты в реальности? - Мир Квестов <http://mir-kvestov.ru/articles/chto-takoe-kvesty-v-realnosty>
5. Что такое квест в реальности? - портал квестов КОМПАС <https://questcompass.ru/chto-takoe-kvesty-v-realnosti/>
6. Что такое квест help.ordermira.ru/quests/about.htm
7. Квесты что это такое? FAQ - Погружение <https://www.pogruzhenye.ru/faq/>
8. Как сделать интересный квест для детей. <https://ezhikezhik.ru/recipes/kak-sdelat-interesnyi-kvest-dlya-detei>
9. Задания для детского квеста. <http://odetprazdnike.ru/zadaniya-dlya-kvesta-dlya-detej.html>
10. Квесты для детей. <https://questquest.net/blog/detskij-kvest>
11. Жизнь как квест или влияние интеллектуальных игр на познавательные способности ребенка. <https://ucvt.org/mindgames.html>