

Министерство образования и науки Челябинской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Южно-Уральский многопрофильный колледж»



Квест как эффективная форма организации обучения и воспитания

Остапова А.И. – преподаватель, педагог-психолог
Гончаренко Л.А. – преподаватель, педагог-психолог

Челябинск, 2023 г.

Оглавление

Введение.....	3
Психологический квест «Путь к успеху»	5
Ход мероприятия.....	6
Приложение	12

Введение

В современном мире нет, наверное, такого человека, который не мечтал бы стать успешным. В своих мечтах люди покоряют мировую сцену, обретают миллионную аудиторию в социальных сетях, совершают революционные открытия, блистательно развивают свой бизнес и зарабатывают миллионы. Мечты – по-настоящему безграничны! Но они остаются мечтами, если человек не начинает их воплощать в жизнь. При этом каждый человек в понятие «успех» вкладывает свой смысл и идет к нему неповторимым, порой никем до этого не хоженным, путем.

Как стать успешным в реальной жизни? Что объединяет успешных людей? В чем секрет их успеха? И могу ли стать успешным я? Именно на эти вопросы и предлагается студентам найти ответы в ходе психологического квеста «Путь к успеху».

Квест (от английского «quest» – вызов, поиск, приключение) – это интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели.

Сегодня существует огромное разнообразие квестов, но всех объединяет одно – действие. И именно благодаря активности обучающихся в процессе прохождения квеста и получения новых знаний, а также развития и закрепления различных навыков, квесты сегодня завоевывают все большую популярность в образовании и воспитании подрастающего поколения.

Психологический квест – это игровая ситуация психологической направленности. В таком квесте задания неразрывно связаны с личностным развитием человека. Получая небольшую теоретическую информацию, участники отправляются выполнять задание квеста. Задания обычно несложные, их цель – трансформировать знания в навык или новый психологический опыт.

Квест в реальном времени, как форма организации познавательной и развивающей деятельности, является актуальной в юношеском возрасте. Его актуальность увеличивается еще и за счет того, что через квест происходит, так называемая, геймификация, то есть получение новых знаний и навыков через игровую деятельность, которая сегодня так популярна не только среди детей, но и молодежи. Геймификация позволяет повысить вовлеченность и мотивацию студентов, что способствует лучшему усвоению материала и более эффективному и быстрому формированию новых навыков и развития компетенций.

Данный вид развивающих мероприятий отлично подходит и для работы со студентами, имеющими ограниченные возможности здоровья. Так содержание

психологического квеста «Путь к успеху» можно трансформировать в зависимости от нозологии и образовательных потребностей конкретных студентов. Тема успеха и успешности для данной категории студентов актуальна как никогда. А игровые ситуации помогают снизить тревожность, раскрепостить студентов и сделать более доступными необходимыми для усвоения материал.

Психологический квест «Путь к успеху» направлен на достижение основной цели региональной инновационной площадки «Система социально-правового сопровождения студентов колледжа как фактор успешной профилактики правонарушений», а именно, совершенствование воспитательного процесса, обеспечивающего профилактику негативных форм отклоняющегося поведения и правонарушений у студентов. А также данное мероприятие способствует решению поставленной задачи повышения эффективности образовательного процесса через воспитание личностных качеств обучающихся, способствующих самоопределению и выработке личностной, профессиональной и социальной позиции, препятствующей совершению правонарушений, употреблению ПАВ.

Психологический квест «Путь к успеху»

Форма: внеклассное мероприятие в форме квеста психологической направленности.

Технологии и методы: игровые (квест), проблемные, развития критического мышления, групповые.

Время проведения: 1 час 30 минут.

Категория участников: студенты всех курсов колледжа.

Место проведения: здание колледжа.

Цель: развитие личностных качеств у студентов, способствующих достижению личного и профессионального успеха.

Задачи:

1. Определить совместно с обучающимися понятие «успех» и его составляющими.
2. Развитие умения работать в команде, достигать общую цель.
3. Развитие коммуникативных навыков.
4. Развитие стрессоустойчивости.
5. Развитие профессиональной идентичности, через решение профессиональных задач.
6. Формирование мотивации достижения успеха.
7. Создание ситуации успеха для каждого студента, принимающего участие в квесте.

Предварительная подготовка. Для участия в психологическом квесте заранее необходимо:

- Определить ответственных (экспертов) за прохождение каждой станции. В роли экспертов рекомендуется выбирать студентов старших курсов, которые предварительно проходят подробный инструктаж.
- Сформировать 4 команды по 5-6 человек в каждой. Команде заранее дается задание придумать уникальное название.
- Подготовить необходимый для проведения мероприятия материал;
- Разместить на дверях кабинетов название станций психологического квеста.

Материалы: листы формата А4, маршрутные листы по количеству команд (5 шт.), карточки с понятиями, составляющими слово «УСПЕХ» (по количеству команд) (Приложение 1), стикеры с липким слоем, 2-х сторонняя картинка с изображением человека в стрессе и в спокойном состоянии (Приложение 2), рулетка, листы «Колесо жизненного баланса» (Приложение 3), цветные карандаши.

С обратной стороны каждой карточки с понятиями есть бонус – истории успеха известных людей. Данная история служит дополнительной мотивацией для студентов. (Приложение 4)

План психологического квеста «Путь к успеху»:

Организационный момент – 5 минут.

Вводная часть – 5 минут.

Основная часть – 1 час.

Рефлексия – 15 минут.

Подведение итогов – 5 минут.

Ход мероприятия

Вводная часть

Ведущий: Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами собрались не просто так. У нас есть очень важная миссия. В современном мире очень высок темп информатизации. Мы ежедневно получаем гигабайты информации. Совсем недавно Суперкомпьютер создал формулу успеха, и мы стали счастливыми – он поделился ей с нами. Но произошло непредвиденное – в нашем колледже случился обвал информационной базы данных. Конечно, наши программисты сумели с этим справиться. Но, к сожалению, части формулы теперь разбросаны по системе. Наша с вами задача найти недостающую информацию и восстановить формулу, чтобы каждый смог ей воспользоваться.

Перед началом нашей поисковой миссии я попрошу капитанов ваших команд подойти ко мне и получить конверты с маршрутом, который вам необходимо пройти. Вас ждет 5 различных секторов компьютера. Наши специалисты уверены, что именно в них спрятаны потерянные кусочки данных. Не забывайте поддерживать друг друга, избегайте оголенных проводов и помните, что только взаимовыручка и командная работа помогут вам справиться с миссией. Удачи!

Далее команды отправляются в разные сектора компьютера.

Основная часть

1. Станция «Процессор»

Оценивание: Количество правильных ответов соответствует количеству набранных баллов из расчета 1 ответ=1 балл.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие гости. Вы попали в мою обитель. Я вас сюда не приглашал. Для чего вы пожаловали?

Команда: Мы ищем потерянные части важного слова.

В: Ах вот оно что. А я-то думаю. Откуда в моем доме эта штука (ведущий показывает студентам часть формулы). На битый кластер не похоже. Больше на мусор из корзины, но вид у него очень странный. Думал, навсегда стереть эту информацию. А зачем вам эта вещь?

К: мы хотим восстановить формулу успеха, чтобы каждый смог ей воспользоваться.

В: ну хорошо. Только просто так я вам ее не отдам. Проверим достаточно ли у вас знаний и смекалки, чтобы продвигаться дальше в вашем нелегком деле. Отгадаете мои загадки – отдам вам эту чудесную часть. Не отгадаете, отправлю в корзину и удалю навсегда. Но все не так просто, у меня запущен таймер и осталось только 3 минуты. Итак, время пошло!

Вопросы на смекалку:

1. Какую крупу каждый турист всегда берет с собой? (ту-рис-т)
2. Какой овощ всегда с собой носит черепаха? (репа)
3. Сырым не едят, а вареным выбрасывают. Что это? (лавровый лист)
4. Каких камней нет в море? (сухих)
5. Что не может увеличить лупа в треугольнике? (углы)
6. Ехал троллейбус. На первой остановке вышло 5 человек, а вошло 3, на следующей вышло 7, а вошло 2, на следующей вышло 8, а вошло 5. Сколько было остановок? (три)
7. Что можно подержать только в правой руке? (левую руку)
8. Может ли страус назвать себя птицей? (нет, так как он не умеет говорить)
9. На столе лежат линейка, карандаш, циркуль и резинка. На листе нужно начертить окружность. С чего начать? (Нужно достать лист бумаги)
10. В какой известной сказке было 4 покушения и 1 убийство? (Колобок)
11. Мот мотоциклист ехал в город. По дороге ему встретилось 5 легковых автомобилей и 1 грузовик. Сколько машин ехало в город?
12. Сидит человек, а вы не сможете сесть на его место, даже если он встанет и уйдет. Где он сидит? (у вас на коленях)
13. Если в 12 часов ночи идет дождь, то можно ли ожидать, что через 72 часа будет солнечная погода? (нет, через 72 часа будет тоже ночь).
14. Что получится если сложить: начало конца, конец начала, первое ноября, хвост кота, середину вторника, перед осы, начало леса и конец ночи? (Контроль)
15. Кто становится выше, когда садится? (собака, кошка и т.д.)

В: Молодцы. Вы отгадали моих загадок. И доказали, что можете владеть этой частью. А количество ваших отгадок станут баллами в вашем общем соревновании. Счастливого пути.

2. Станция «Материнская плата» (командообразование + умение принимать решение)

Оценивание: Оценивается время выполнения задания. Максимальная оценка за данный этап соответствует количеству команд. Наибольший балл получает команда, выполнившая задание быстрее всех.

Ведущий: Всем привет. Обожаю, когда ко мне приходит настоящая команда. Для чего вы пожаловали?

Команда: Мы ищем потерянные части важной формулы.

В: Аа... Вам нужна вот эта вещь (демонстрирует часть формулы). Я люблю делиться со всеми своими друзьями. Но давайте для начала узнаем, настоящая ли вы команда.

Упражнение «Слушай и запоминай»

Цель: тренировка решительности, умения брать на себя ответственность.

Участникам предлагается посчитать вслух до десяти. Условие произносить цифру может только один человек. Если молчание длится более 5 секунд, игра начинается

Вариант упражнения:

Ведущий дает задание участникам встать в ряд по росту. Затем он дает команду молча перестроиться в установленной последовательности. Заданием может быть – выстроиться в алфавитном порядке (по первой букве фамилии или имени), по цвету волос, по цвету глаз. Эта игра позволяет членам команды лучше узнать друг друга, улучшает невербальное общение и понимание без слов.

В: Какие вы молодцы. Вы раскрыли один из секретов успешной работы. Как думаете, что это.

Выводим на ответ «работа в команде и умение принимать самостоятельные решения».

В: Молодцы! Забирайте свою заслуженную награду.

3. Станция «Сетевая карта» (продай предмет) (креативность и мобильность мышление, взаимодействие, коммуникативные навыки)

Оценивание: Если команда достигла поставленной цели (продала товар, оправдала обвиняемого), то она получает 1 балл. Если задание не выполнено, то 0 баллов.

Ведущий: Ухты! Ко мне пожаловала новая информация. Куда же вас распределить? Куда вы направляетесь? Откуда пришел запрос?

Команда: Мы сами пришли, и мы ищем потерянные части важной формулы.

В: Что это за важная формула?

К: Формула успеха!

В: Успех – это то, что наполняет мою жизнь смыслом! А давайте проверим, насколько вы можете быть успешными.

С командой проводится игра «Продай предмет». Предмет для продажи подбирается исходя из специальности, на которой обучаются студенты.

В роли покупателя выступает ведущий. Команде нужно за 3 минуты подготовить презентацию своего товара, которая бы убедила покупателя в незаменимости данного продукта. Далее 1 человек проводит сделку, на которую отводится всего 2 минуты.

Вариант для юристов – игра «Судебный процесс». Ребята разыгрывают ситуацию в зале суда. организовывается судебный процесс. Роли (адвокат, прокурор, обвиняемый, свидетели) распределяются по жребию. Роль судьи выполняет ведущий. Если обвиняемый оправдан – команда достигла цели.

4. Станция Блок питания (стрессоустойчивость).

Оценивание: Оценивается количество предложенных способов снятия эмоционального перенапряжения и расчета 1 способ – 1 балл.

На доске висит картинка – двухсторонняя голова.

Ведущий: Ох, как же сегодня тяжело мне! Голова гудит, как пропеллер в самолете! Сбои, перепады, ПЕ-РЕ-НАП-РЯ-ЖЕ-НИЕ!!! Еще и гости незваные, зачем пожаловали?

Команда: Мы ищем потерянные части важной формулы.

В: Формулы? Какой формулы? Почему ищите? При чем здесь я? Ох, голова моя раскалывается! Ничего не могу понять. Ребята, а может вы мне поможете? Тогда я смогу и вам помочь!

К: Конечно!

В: Только посмотрите в каком стрессе находится моя голова (показывает сторону картинки, обозначающей стресс). Если сможете за 4 минуты найти способы снятия эмоционального напряжения, я найду для вас потерянную часть. Использовать можно любые источники информации.

Команде выдаются стикеры с липким слоем. На них пишутся найденные способы и приклеиваются к голове.

Через 4 минуты ведущий оценивает работу команды, и переворачивает изображение, показывая ребятам гармонию и умиротворение.

В: Как же хорошо мне стало! Спасибо вам огромное! Теперь моя очередь вам помогать. Держите часть вашей формулы. Надеюсь, вы никогда не забудете эти важные элементы!

5. Станция Клавиатура (целеполагание)

Оценивание: Максимальный балл (5 баллов) получает команда, которая построит самую высокую башню. Далее баллы распределяются по убыванию в зависимости от высоты конструкции.

Ведущий: Здравствуйте, дорогие гости! С чем пожаловали? Какую полезную информацию мне принесли?

Команда: Мы ищем потерянные части важной формулы.

В: А как же я вам могу помочь?

К: Нам сказали, что она затерялась у вас.

В: Хммм. Хорошо. Вижу цель, не вижу препятствий! Если цель поставлена, то ее обязательно нужно достичь! Ребята, а вы умеете добиваться поставленной цели?

К: Да!

В: А давайте проверим! Ваша задача - построить как можно более высокую башню используя только бумагу и скрепки. Вашу башню мы измерим волшебной рулеткой, и именно она покажет нам путь к вашей потерянной части.

Команде дается 5 минут, чтобы воздвигнуть башню.

В: вот это башня! Ребята, запомните: когда цели правильно сформулированы, они драйвят, вселяют оптимизм, наполняют нас жаждой их реализовать!

Вы огромные молодцы! Давайте спросим у рулетки, где же часть вашей формулы?

Команде вручается потерянный элемент.

Когда все станции пройдены, команды возвращаются на место старта. Туда же приходят все ведущие.

Задача команды – собрать формулу в одно целое (Приложение 1).

Далее ведущие на станциях подсчитывают все набранные баллы команд, а ведущий игры проводят с ребятами рефлексию.

Заключительная часть

Рефлексия «Колесо жизненного баланса»

Техника «Колесо жизненного баланса» позволяет увидеть свою жизнь немного со стороны, отвлеченно, узнать, насколько вы удовлетворены каждой её областью. Именно этим упражнением мы решили подвести итог всего квеста. Наша жизнь должна отвечать определенным правилам и нормам, она подчинена различным требованиям. Если автоматически выполнять все эти требования, то можно загнать себя в жесткие рамки. И

лишь оглянувшись назад, понять, как много в жизни прошло мимо вас. Данная методика позволяет человеку гармонизировать свою жизнь. Колесо позволяет понять, что на сегодняшний день в вашей жизни наиболее важно и какие шаги нужно сделать для улучшения качества жизни.

Ребятам раздаются листочки «Колесо баланса».

Правила очень просты. Каждому из вас нужно сейчас хорошо подумать и определить 8 сфер вашей жизни, которые очень важны для вас. Примеры сфер вы можете посмотреть снизу, под вашим будущим колесом. Запишите их на пустых полосках у каждого сектора.

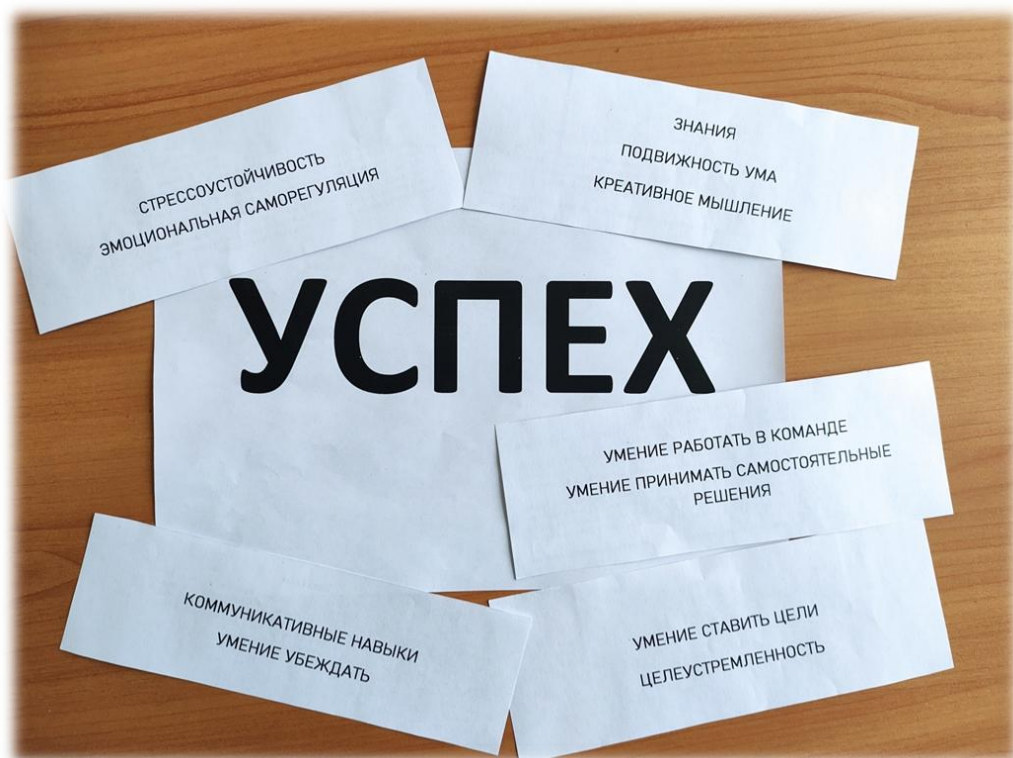
Далее начинается увлекательная, но сложная работа, по оценке выбранных вами областей жизни. Подумайте, сколько места в вашей жизни занимает каждая область, насколько вы удовлетворены ей. Оцените каждую сферу по шкале от 0 до 10. Баллы будут отображать уровень вашей удовлетворенности. Уровней три: низкий уровень от 0 до 3 баллов; средний от 4 до 7 и высокий от 8 — 10.

Возьмите цветные карандаши и закрасьте каждый сектор в соответствии с баллами.

Далее проводится анализ полученных «колес». И подчеркивается важность геометрии колеса. Когда оно ровное и круглое, мы едем плавно, мягко, уверенно и быстро. Если у колеса изменена геометрия, то мы скачем на нем, доставляем себе боль и не можем разогнаться.

Приложение

Приложение 1. Формула успеха

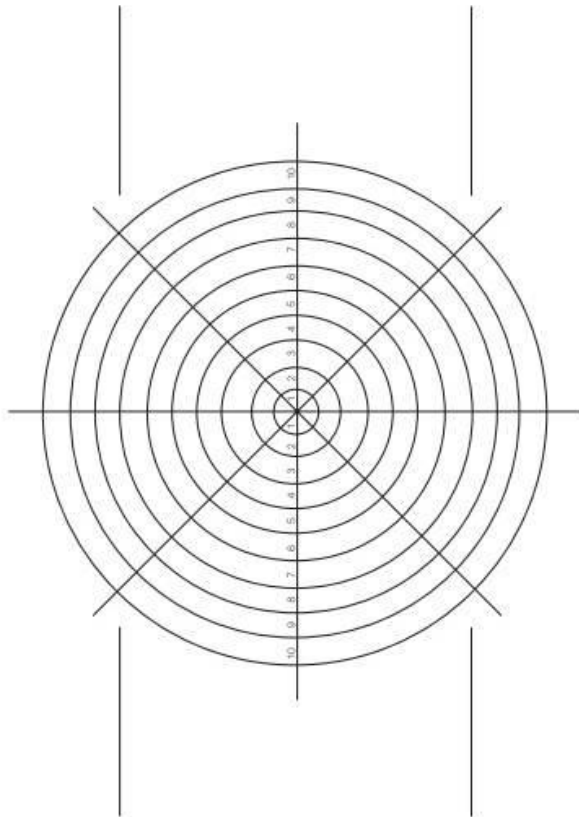


Приложение 2. Стрессоустойчивость (двусторонняя голова)



КОЛЕСО БАЛАНСА

ДАТА:



ПРИМЕРЫ СФЕР ЖИЗНИ:

- Личное развитие
- Отношения
- Спорт
- Досуг
- Семья
- Работа
- Финансы
- Дети
- Здоровье
- Творчество

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

СФЕРА ЖИЗНИ:

Юрий Алексеевич Гагарин

В Юности Юрий увлекался всем, что его окружало, и изучал все новое, что встречалось на его пути. В школе он увлекался музыкой и фотографией, в училище был капитаном сборной по баскетболу, получил специальность формовщик литейщик и, наконец, посещал аэроклуб - здесь его и захватила идея полета человека в космос.

Во время обучения в военном авиационном училище Гагарин являлся помощником командира взвода. С учебой он справлялся без проблем, у него были самые высокие баллы по всем предметам, также он предъявлял высокие требования к дисциплине и сам им полностью соответствовал.

12 апреля 1961 года Юрий Гагарин взмахнул рукой, сказал: «Поехали!», и корабль взлетел с космодрома «Байконур».

«Хорошо работается, когда любишь свою профессию, с увлечением занимаешься ею». Ю.А.Гагарин

Стив Джобс

Путь к успеху Стива Джобса был тернистым и очень непростым. Вскоре после его рождения, родители отказались от него, и приемными родителями стала чета Джобсов.

В 12 лет Джобс набрался наглости и позвонил самому президенту компании Hewlett-Packard (HP), чтобы попросить у него запчасти для сборки индикатора частоты в школу. В результате этого звонка мальчик не только получил все необходимое, но и предложение поработать в компании на каникулах. Именно там Джобс познакомился со Стивеном Возняком.

История успеха мальчиков (корпорации Apple) начинаются с гаража и деревянного станка, которые в полное пользование передал Джобсу его приемный отец. Вскоре Стивену и его компании поступил заказ на 50 компьютеров. Чтобы закупить детали для сборки такого количества машин. Джобс нашел выход из ситуации и взял кредит на месяц. Заказ был выполнен в течение 10 дней. Ребята трудились и днем и ночью.

Вскоре у них появились сторонние инвестиции, которые позволили выйти за пределы гаража и расширить производство.

Билл Гейтс

Имя этого человека у всех ассоциируется с известным брендом Microsoft, но самым первым изобретением Гейтса стали счетчики дорожного трафика. Для их разработки и производства Билл с компанией друзей создал фирму, которую назвал «Traf-0-Data». Свое изобретение юные предприниматели хотели реализовать местным властям, но на первой же презентации продукта их ожидал провал, поскольку устройство не соответствовало заявленным возможностям и не работало, как ожидалось. Несмотря на громкое фиаско Билла Гейтса, данное событие подтолкнуло его к изобретению программного обеспечения для компьютерной техники, в результате чего и была учреждена всемирно известная компания Microsoft. Популярную аудиокнигу о биографии и секретах успеха Билла Гейтса теперь используют, как пособия для обучения.

Джоан Роулинг

Джоан Роулинг прошла через серию падений. Ее вдохновляющая история началась с полной нищеты, когда она разведенная воспитывала ребенка в одиночку.

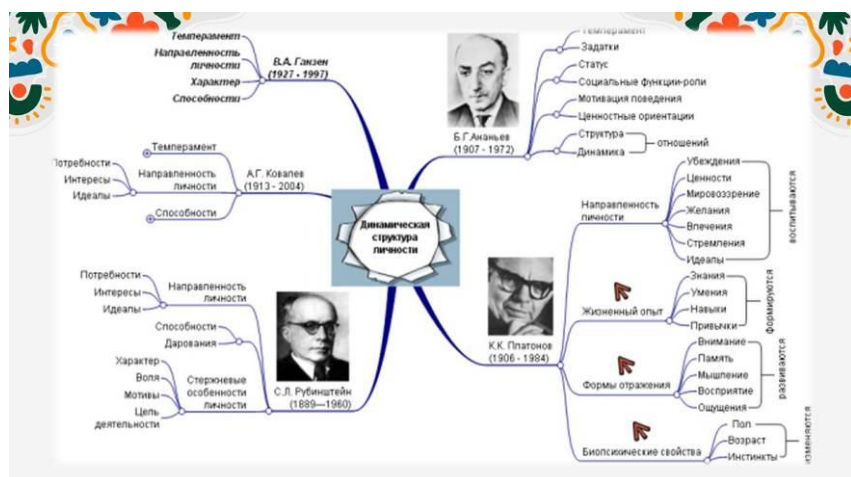
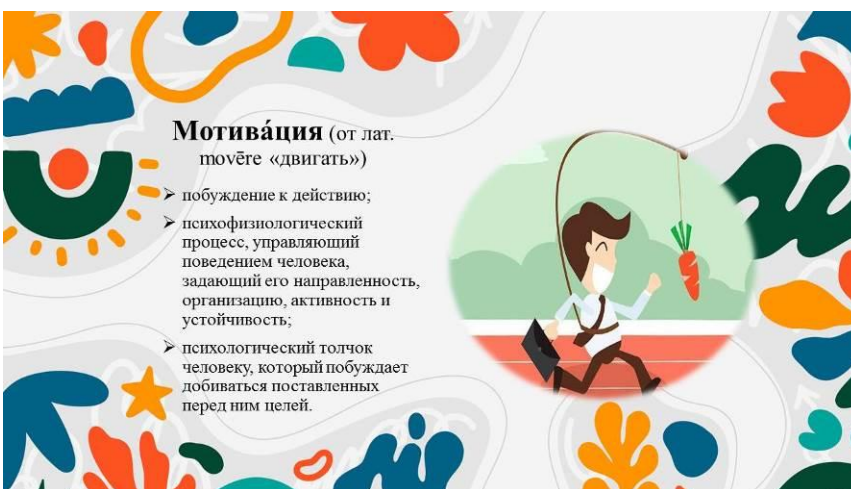
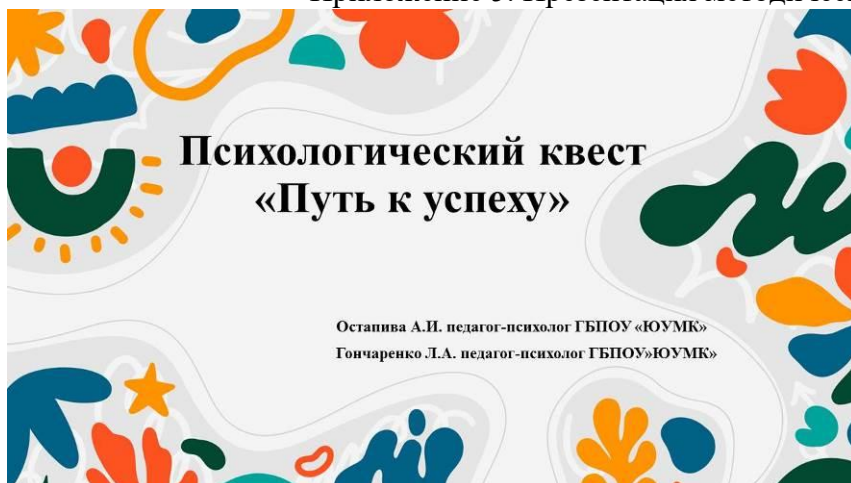
Однажды, когда Роулинг находилась в поезде, следовавшем в столицу Англии, ей в голову пришла идея написать книгу о мальчике-волшебнике. Она взялась за это

почти сразу. Спустя некоторое время она уехала в Португалию, где вышла замуж и родила ребенка. Брак оказался неудачным, и вместе с малышом Роулинг отправилась в Шотландию. Она была настолько бедной, что даже не имела денег, чтобы напечатать рукопись Гарри Поттера, поэтому она напечатала все 9000+ слов на старой пишущей машинке вручную, чтобы предоставить в издательство. В 1997 году роман о юном волшебнике увидел свет и принес своей создательнице всемирную славу. В последующие годы Роулинг написала еще 6 томов данной серии. Эти произведения были переведены на множество языков и легли в основу известных фильмов.

Уолт Дисней

Вдохновляющая история Уолта Диснея началась с его доли неудач - он был уволен с работы в газете «Канзас Сити Стар», потому что «ему не хватало воображения и не было хороших идей»; его мультфильмы Микки Маус были отклонены за то, что они «слишком страшные для женщин»; «Три поросенка» также отклонили, потому что в нем было только четыре персонажа; его первое деловое предприятие - анимационная студия «Laugh-O-Gram» остановила свою деятельность из-за банкротства.

Перешагнув через неудачи, он построил «Уолт Дисней Кампани», которая сейчас загребает миллиарды. Ходят слухи, что Диснею отказали 302 раза, прежде чем он, наконец, получил финансирование для «Уолт Дисней Кампани».





УСПЕХ

В психологии слово «успех» означает достижение любой поставленной цели, а также определенного финансового положения или социального статуса.

Во внимание берутся не только **внешние факторы** (карьера, материальное положение и т.д.), но и обладание определенными **внутренними качествами**, такими как уверенность в себе, энергичность, позитивное мышление и др.

Такие люди **удовлетворены всеми сферами своей жизни, им легко удается решать вопросы любой важности.**



Цель: развитие личностных качеств студентов, способствующих достижению личного и профессионального успеха.

Время проведения: 1 час 30 минут

Категория участников: студенты всех курсов колледжа

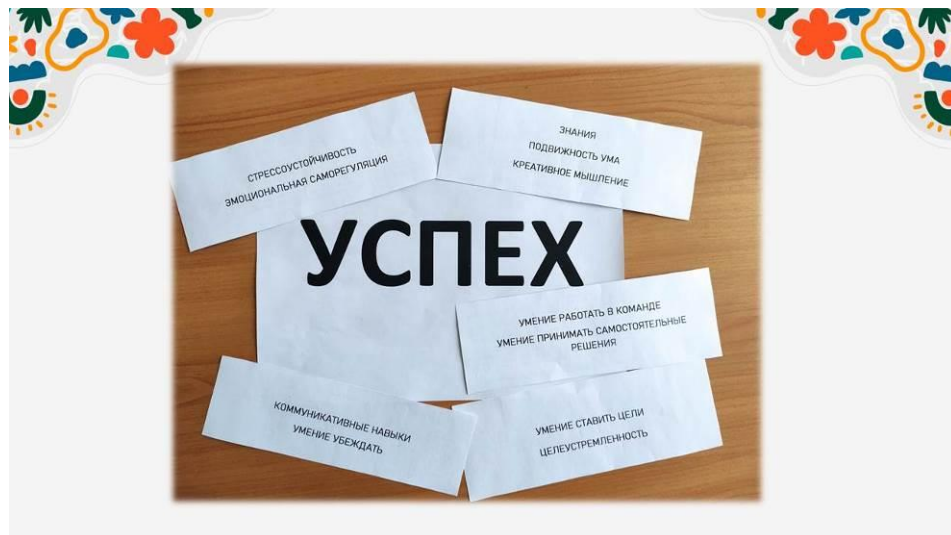
Основные этапы (станции) квеста



- 1** **Процессор** (знания, интеллектуальная мобильность, креативность мышления)
- 2** **Материнская плата** (умение работать в команде и принимать самостоятельные решения)
- 3** **Сетевая карта** (коммуникативные навыки, умение убеждать)
- 4** **Блок питания** (стрессоустойчивость и эмоциональная саморегуляция)
- 5** **Клавиатура** (целеустремленность)

Станция «Блок питания»





КОЛЕСО БАЛАНСА

Дата: _____

Рефлексия «Колесо жизненного баланса»

Преимущества

1. Возможность профессионального окрашивания содержательной части мероприятия.
2. Способствует формированию мотивации к достижению успеха, что, в свою очередь, благоприятно сказывается на учебной мотивации.
3. Игровая форма (геймификация) позволяет повысить вовлеченность и мотивацию студентов, что способствует лучшему усвоению материала и более эффективному и быстрому формированию новых навыков и развития компетенций.
4. Компьютерная тематика погружает студентов в актуальное для юношеского возраста информационное поле.
5. Подходит для студентов с ОВЗ (содержание можно трансформировать в зависимости от нозологии и образовательных потребностей конкретных студентов).