

Государственное учреждение образования

«Гимназия №71 г.Гомеля»

ОПИСАНИЕ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

«ФОРМИРОВАНИЕ У УЧАЩИХСЯ V КЛАССОВ НАВЫКОВ
БЕЗОПАСНОГО И ОТВЕТСТВЕННОГО ПОВЕДЕНИЯ ПОСРЕДСТВОМ
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ КВЕСТ В ШЕСТОЙ
ШКОЛЬНЫЙ ДЕНЬ»

Кондратенко Ольга Петровна

педагог социальный

8 (044)707-20-88

e-mail: ja_acja@mail.ru

Гомель, 2024

1. Информационный блок

1.1. Название темы опыта

Формирование у учащихся V классов навыков безопасного и ответственного поведения посредством использования игровой технологии квест в шестой школьный день.

1.2. Актуальность опыта

Одной из актуальных и социально значимых задач профилактической работы в учреждении образования сегодня является формирование у учащихся навыков здорового образа жизни, культуры безопасного и ответственного поведения.

Актуальность данной задачи отражена в Программе непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021-2025 гг., согласно которой одним из направлений является «воспитание культуры безопасной жизнедеятельности и здорового образа жизни, направленная на формирование безопасного поведения обучающихся в социальной и профессиональной деятельности, повседневной жизни, навыков здорового образа жизни, на осознание значимости здоровья как ценности, физическое совершенствование» [1, с.3]. Согласно Постановлению Совета Министров Республики Беларусь от 29.01.2021 №57 «О Государственной программе «Образование и молодёжная политика»» формирование ответственного поведения и ценностного отношения молодежи к собственному здоровью как условию личного благополучия и здоровья будущих поколений является одной из приоритетных задач образования.

Поиск эффективных форм проведения профилактической работы по формированию у несовершеннолетних навыков безопасного и ответственного поведения и стало целью моей работы с учащимися.

Процесс формирования опыта безопасного поведения у учащихся является важным этапом в их развитии. Осуществление правового просвещения несовершеннолетних будет более продуктивным при включении **учащихся** в разнообразные формы внеклассной деятельности.

В соответствии с Образовательным Стандартом базового образования ожидаемые результаты образования воплощает учащийся, «умеющий получать информацию, в том числе с использованием информационно-коммуникационных технологий, критично воспринимающий информацию, полученную из различных источников; умеющий управлять своей учебно-познавательной деятельностью» [2, с. 28].

В настоящее время на детей обрушивается огромный информационный поток, который они не всегда успевают анализировать и усваивать. Задача педагога социального обучить учащихся умению анализировать информацию, извлекать нужную, применять в своей деятельности и принимать решения.

Проблема формирования навыков безопасного поведения учащихся в общеобразовательном учреждении, на мой взгляд, требует дальнейшего рассмотрения в рамках расширения образовательного пространства за счет внеурочной работы. Таким образом, в настоящее время обострилось противоречие между объективной потребностью учащихся в навыках безопасного поведения как инструменте сохранения здоровья и отсутствием научно обоснованных рекомендаций по организации процесса формирования этих навыков в общеобразовательных учреждениях, особенно во время внеурочной работы. Данное противоречие и определило выбор темы опыта «Формирование у учащихся V классов навыков безопасного и ответственного поведения посредством использования игровой квест-технологии в шестой школьный день».

Внедрение современных технологий в процесс профилактической деятельности педагога социального в шестой школьный день – это один из способов повышения интереса у детей к усвоению новых знаний и умений, и именно этот ресурс необходимо использовать для активизации воспитательной работы в новых условиях. Современные технологии позволяют разнообразить формы работы с учащимися, сделать их более творческими, упростить процесс общения с учащимися.

Одними из результативных методов профилактической работы становятся интерактивные формы, такие как: игра, работа в малых группах, коллективное решение творческих задач. Наиболее эффективно они сочетаются в квест-технологии, которая реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений по заданной теме.

Актуальность представленного опыта состоит в определении практических форм применения технологии квест в формировании у учащихся V классов навыков безопасного и ответственного поведения через правовое просвещение.

1.3. Цель опыта

Формирование **осознанного** сознательного отношения к вопросам личной и общественной безопасности, практических навыков и умений поведения в различных ситуациях, стремления к здоровому образу жизни.

1.4. Задачи опыта

- осуществить анализ теоретического материала по данной теме;
- сформировать комплекс занятий с использованием квест-технологии для внедрения их в процесс профилактической работы по правовому просвещению;
- провести цикл квестов среди учащихся пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день;
- проанализировать результативность комплекса занятий профилактической направленности по правовому просвещению среди учащихся пятых классов с использованием квестов.

1.5. Длительность работы над опытом

Опыт формировался в условиях государственного учреждения образования «Гимназии 71 г. Гомеля» на протяжении трёх лет.

Работа над опытом была разделена на три этапа.

Первый этап – подготовительный (январь 2020 – июнь 2020) формирование комплекса занятий с использованием квест-технологии для внедрения их в процесс профилактической работы по различным тематикам.

Второй этап – основной (сентябрь 2020 – сентябрь 2023) проведение цикла квестов по правовому просвещению среди учащихся пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день и анкетирование учащихся по правовому просвещению на начало и конец второго этапа работы над опытом.

Третий этап – заключительный (ноябрь 2023 – декабрь 2023) оценка результативности опыта, проведение анализа его эффективности.

2. Описание технологии опыта

2.1. Ведущая идея опыта

Ведущая идея опыта заключается в том, что использование в профилактической работе квест-технологии обеспечивает более эффективное формирование навыков безопасного и ответственного поведения у учащихся V классов в сравнении с другими формами профилактики.

В основе формирования личности безопасного типа поведения лежит формирование навыков безопасного поведения. Т.А. Беспмятных, Н.В. Закревский, Э.М. Киселева, Л.А. Михайлов, А.В. Попков определили характеристику личностей опасного и безопасного поведения. Сущность понятия «навыки безопасного поведения» и их классификация представлена в работах С.А. Петрова, С.П. Черного. Они не только определили круг навыков безопасного поведения, которые необходимы учащимся, но и выделили основные навыки безопасного поведения, разработали критерии их оценки. В работах Т. Берсеновой, Е.Н. Левшиной, Л. Тошевой, М. Форштат, А.М. Якупова и других раскрывается методологическая основа формирования навыков безопасного поведения.

2.2. Описание сути опыта

В современном образовательном и воспитательном процессах появляются новые методы и формы взаимодействия педагогов с учащимися, в основе которых лежат активизация самостоятельной исследовательской деятельности и непосредственное участие детей в поиске и систематизации актуальной информации.

Квест-технология – это инновационная форма организации образовательной деятельности учащихся, которая способствует развитию активной позиции ребенка в ходе решения поисковых задач [3, с.2].

Квест (англ. Quest) – «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь квест – это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. В разное время люди пытались отыскать клад, зарытый пиратами и оставившими зашифрованную карту или верили, что можно найти сказочное дерево или какой-либо предмет, которые могут принести счастье и т.п. [3, с. 5].

До определенного времени квест и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest, которые пришлись по вкусу геймерам. Все начиналось с квестов, в которых главный герой должен был решить определенную задачу. Для достижения цели герою необходимо было выполнить ряд второстепенных заданий, а выполнение этих задач было в свою очередь сопряжено с рядом следующих действий и т.д. Таким образом, квесты стали завоевывать сердца людей [4, с. 170].

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных

технологий американского университета Сан-Диего. Ученый разрабатывал инновационные интернет-приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет [5, с. 60].

Образовательный квест – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, в том числе ресурсы Интернета [2, с. 168].

При проведении квестов в учреждении образования акцент ставится на знаниях, умениях и навыках учащихся, которые он приобрел в процессе обучения. При этом квест-игра должна содержать конкретные элементы: сюжет и легенда игры, задания и препятствия, конечная цель, к которой можно прийти, преодолев препятствия. Отличительным элементом будет являться рефлексия участников своей деятельности [7].

Квест обладает огромным развивающим потенциалом; не только создает условия для поддержки и развития интересов и способностей, но и нацелена на развитие индивидуальности учащихся, их самостоятельности, инициативности, поисковой активности. Это, прежде всего, деятельность ученика, в которой он самостоятельно или совместно с педагогом открывает новый практический опыт [6]. В том числе при выполнении заданий квест-игры у учащихся задействованы все каналы восприятия: аудиальный, визуальный и кинестетический, что способствует более эффективному усвоению информации.

На основании изученных материалов по организации и проведению квестов в учреждении образования, мною был сформирован комплекс занятий с использованием квест-технологии для внедрения их в процесс профилактической работы по правовому просвещению для учащихся пятых классов.

В начале сентября каждого учебного года среди учащихся пятых классов мною проводилось анкетирование с целью изучения уровня сформированности у них навыков безопасного и ответственного поведения (Приложение 1).

На протяжении трех лет, с сентября 2020 года по сентябрь 2023 года, мною было организовано проведение квестов среди учащихся пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день по правовому просвещению.

Проведение квеста может быть организовано как в помещении – в учебном кабинете за партами, так и с использованием различных станций, расположенных в учреждении и на прилегающей к гимназии территории.

Для эффективного проведения квестов было определено минимальное количество команд – не менее трех команд по 10-12 человек, частота проведения – 1-2 раза в месяц.

Продолжительность каждого квеста – 45-60 минут.

В гимназии сложилась традиция – первая суббота сентября проходит под названием «Суббота безопасности», в рамках которой организовываются квест для учащихся с привлечением субъектов межведомственных структур – ОСВОД, ОО «Красный крест», ИДН, МЧС, кинологовическая служба Гомельской таможенной службы.

Первый этап проведения квеста заключается в общем построении команд, объявления темы игры, выборе капитанов, объяснения правил прохождения от станции к станции, раздача маршрутных листов, инструктаж участников безопасного поведения во время прохождения квеста.

Маршрутные листы разрабатываются таким образом, чтобы на станции находилась только одна команда. В маршрутных листах указываются название команды, последовательность станций, отметки выполнения задания.

Второй этап – прохождение маршрута. Все команды расходятся по разным станциям, согласно своим маршрутным листам. Количество станций может быть разным в каждой квест-игре, но не меньше пяти. На каждой станции находится «Хранитель станции», который озвучивает участникам задания,

ставит отметки о прохождении. Задания на одной станции могут быть разделены на несколько этапов – теоретическая и практическая часть.

Выполнив задание, участники команд получают от «Хранителя станции» ключ (подсказки, картинки, буквы из слова и т.п.), который будет использован в выполнении заключительного испытания.

Третий этап – заключительный. Пройдя все станции, команды возвращаются на исходное построение, для выполнения заключительного испытания и подведения итогов.

Заключительное испытание – испытание, в выполнении которого используются полученные ключи(подсказки, картинки, буквы из слова) на предшествующих испытаниях.

Одним из главных правил прохождения квеста является то, что состав команд во время прохождения испытания не должен меняться, команды не могут друг другу подсказывать, мешать выполнять задания, каждое испытание команда проходит полным составом.

Для проведения «статичного» квеста в учебном кабинете удобно использовать QR-коды. Для выполнения такого квеста необходимо разработать карту с заданиями, текст задания спрятан за QR-кодом, который раскрывается через приложение мобильного телефона. Ребята отвечают на вопросы, выполняют предложенные задания и продвигаются от точки к точке.

С сентября 2020 года по сентябрь 2023 года мною было проведено девятнадцать квестов с учащимися пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день. Фрагмент квеста «В мире прав и обязанностей» представлен в Приложении 2, а «Правовое путешествие» в Приложении 3.

После проведения цикла квестов среди учащихся пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день по правовому просвещению в мае 2020 года было проведено повторное анкетирование с целью изучения уровня сформированности навыков безопасного и ответственного поведения.

Впоследствии, с целью проверки эффективности применяемой методики, аналогичный цикл занятий мною использовался в профилактической работе с учащимися V классов в 2021/2022 и 2022/2023 учебном году.

В октябре – декабре 2023 года мною был подведен общий итог о проделанной работе по формированию у учащихся V классов навыков безопасного и ответственного поведения посредством использования игровой технологии квест в шестой школьный день.

2.3. Результативность и эффективность опыта

Практическая реализация данного опыта осуществлялась на базе государственного учреждения образования «Гимназия №71 г.Гомеля» и сопровождалась постоянным отслеживанием результатов.

В течение трех лет на начало и конец учебного года, учащиеся V классов проходили анкетирование с целью изучения уровня сформированности навыков безопасного и ответственного поведения.

Анкета для учащихся состоит из пяти вопросов, которые **отражают** уровень сформированности знаний в области нормативных документов, прав и обязанностей несовершеннолетних. Текст анкеты представлен в Приложении 1.

Динамика изменений уровня знаний учащихся в начале и конце учебного года и на протяжении трех лет представлена в Приложении 4

Представленные диаграммы отражают положительную динамику в ходе повторного анкетирования учащихся, после проведения цикла квестов по различным направлениям профилактической работы в мае месяце 2021, 2022 и 2023 г. уровень знаний у учащихся значительно выше, чем на сентябрь 2020, 2021 и 2022 года.

Рассматривая каждый вопрос в отдельности можно отметить, что до проведения квестов как формы профилактической и просветительской работы уровень знаний по отдельным правовым вопросам у учащихся низкий. На конец учебного года, когда проведен цикл квестов по различным тематика – уровень знаний у учащихся значительно выше.

Так на начало 2020/2021 учебного года осведомлённость учащихся о главном документе нашей страны составляет 15%, а на конец – 49%. Положительную динамику изменения уровня знаний учащихся по всем вопросам анкеты можно увидеть в сравнительных диаграммах Приложения 5.

Стоит отметить, что в целях эксперимента, ежегодно определялся один пятый класс как контрольная группа, с которым не использовалась технология квест-игра, а проводились лекционные занятия по различным тематикам, направленные на формирование навыков безопасного и ответственного поведения.

Согласно диаграммы уровень знаний у учащихся экспериментальной группы – с которыми проводились квесты увеличился с 29% до 77%, а у учащихся контрольной группы, с которыми проводились лекционные занятия изменился незначительно – с 29% до 39% (Приложение 5).

Полученные в течение трех лет результаты отражают эффективность использования квестов для более эффективного формирования навыков безопасного и ответственного поведения у учащихся V классов в сравнении с другими формами профилактики.

Так же хочется отметить, что среди учащихся повысился интерес к профилактическим мероприятиям, проводимым в шестой школьный день.

Фотографии с некоторых квестов представлены в Приложении 6

3. Заключение

Подводя итоги работы по теме опыта «Формирование у учащихся V классов навыков безопасного и ответственного поведения посредством использования игровой технологии квест в шестой школьный день», считаю, что за три года ее реализации справилась с поставленными перед собой задачами:

– сформировала комплекс занятий с использованием технологии квеста для внедрения их в процесс профилактической работы по различным тематикам;

– провела цикл квестов среди учащихся пятых классов в рамках профилактических мероприятий в шестой школьный день; провела анкетирование учащихся.

– проанализировала результативность проведения квестов с учащимися V классов в рамках профилактической работы в шестой школьный день.

Я считаю, что проведение профилактической работы для учащихся V классов с целью формирования навыков безопасного и ответственного поведения посредством использования игровой технологии квест эффективна и целесообразна. К концу цикла занятий я заметила, что учащиеся более охотно участвуют в профилактических мероприятиях в шестой школьный день, если они организованы в виде квеста, а уровень их знаний возрастает.

Использование данного опыта может оказать методическую и практическую помощь не только педагогам социальным, но и учителям-предметникам, так как использование квестов на учебных занятиях позволит вовлечь учащихся в исследовательскую деятельность через игру.

Практические разработки могут использоваться специалистами, как в готовом виде, так и в качестве образца для создания собственного продукта.

Теоретические и практические аспекты моего опыта получили распространение на уровне гимназии, а также на уровне района – открытые мероприятия, мастер-классы, выступление на районном методическом объединении педагогов социальных.

В настоящее время я продолжаю работу по внедрению технологии квеста в профилактическую работу по различным тематикам с целью формированию ответственного и безопасного поведения учащихся первой и второй ступени общего среднего образования.

В перспективах работы над совершенствованием опыта – повышение собственного уровня профессионального мастерства в области применения технологии квест и внедрение новых знаний и умений в свою практическую деятельность.

Список литературы

1. ПРОГРАММА непрерывного воспитания детей и учащейся молодежи на 2021-2025 гг.
2. Постановление министерства образования Республики Беларусь от 26.12.2018 №125 «Об утверждении образовательных стандартов общего среднего образования». – 192 с.
3. Мищук, О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении/ Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2019.
4. Писнова О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся/ Инновационные педагогические технологии 2021. — 74 с.
5. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 189 с.
6. Быковский Я.С. Информационные технологии в образовании / Я.С. Быковский // ИТО-99: материалы междунар. конф. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ita.bilpro.ru> (дата обращения: 09.01.2024)
7. Квест-технология в образовании, Игумнова Е.А., Радецкая И.В., 2019. Жебровская О.О. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html4>. (05.01.2023)
8. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (17.02.2019)
9. [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <https://mir.pravo.by/games/> (02.12.2022)
10. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://joyteka.com/ru> (08.12.2023)

11. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learningapps.org/>
(20.01.2024)

Приложение 1

Анкета для учащихся V классов по правовой грамотности

1. Главным документом нашей страны является:

- а) Уголовный Кодекс Республики Беларусь;
- б) Конституция Республики Беларусь;
- в) Гражданский кодекс

2. Знакомы ли Вы с Конвенцией ООН «О правах человека»:

- а) да;
- б) первый раз слышу;
- в) слышал, хотел бы познакомиться в деталях, но не знаю, где взять;
- г) не слышал и не интересуюсь

3. Дети имеют равные права при условии:

- а) если они родились в одной стране;
- б) если они родились в законном браке;
- в) равного социального положения;
- г) независимо от различных обстоятельств.

4. Жестоко, грубо, оскорбительно с ребёнком имеют право обращаться?

- а) родители
- б) родственники;
- в) никто

5. Привлекаются ли к ответственности люди, которые нашли чужой телефон и не вернули его хозяину?

- а) да, им грозит административная ответственность;
- б) да, им грозит уголовная ответственность;
- в) нет, сам виноват, что потерял;
- г) не знаю

Фрагмент квеста для учащихся V классов
«Безопасный Интернет»

1. Станция «Тайный шифр»

Прочти данные предложения. Обрати внимание, что они записаны непривычным для нас образом. Какой из этих пунктов является хорошим советом и правилом безопасного поведения в сети Интернет?

НЕТО СМС И НЕ ОБМАНУТ ЛН ТЕВР.
ПРОВЕРЬ ЭТОТ НОМЕР - БЕЗОПАСНО ЛН ОТПРАВЛТЬ НА
ТЕВР ПРОСТ ОТПРАВТЬ СМС - НЕ СПЕШИ! СНАЧАЛА
ЕСЛИ ХОРЕШЬ СКАРАТЬ КАРТНКУ ЛН МЕЛОДНЮ, НО

ОТПРАВЛЙ! ВСЕ ВУДЕТ ХОРОШО!
ТЕВР ПРОСТ ОТПРАВТЬ СМС - СВАЗА ЖЕ СМЕЛО
ЕСЛИ ХОРЕШЬ СКАРАТЬ КАРТНКУ ЛН МЕЛОДНЮ, НО

ОТПРАВТЬ СМС ВМЕСТЕ - ТАК УВЕРЕННЕЕ И НАДЕЖНЕЕ!
ТЕВР ПРОСТ ОТПРАВТЬ СМС - ПРЕДЛОЖИ ДРУГА
ЕСЛИ ХОРЕШЬ СКАРАТЬ КАРТНКУ ЛН МЕЛОДНЮ, НО

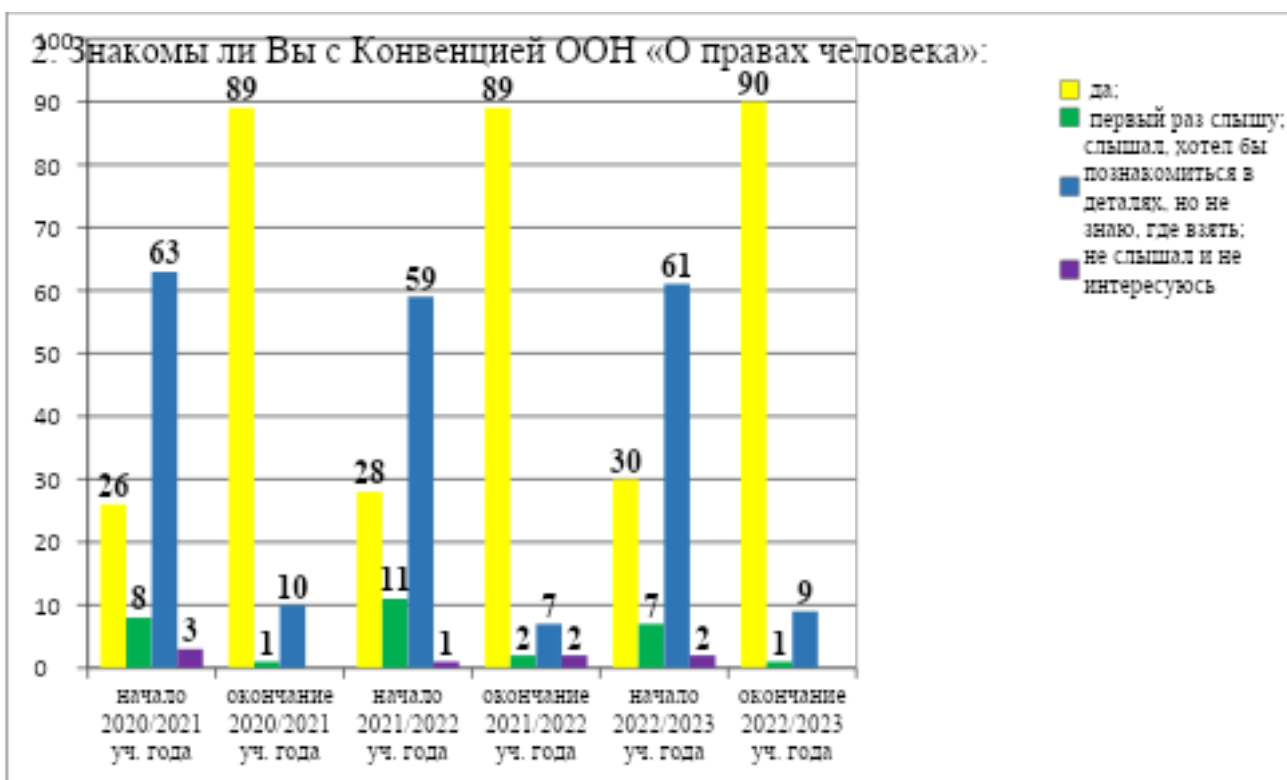
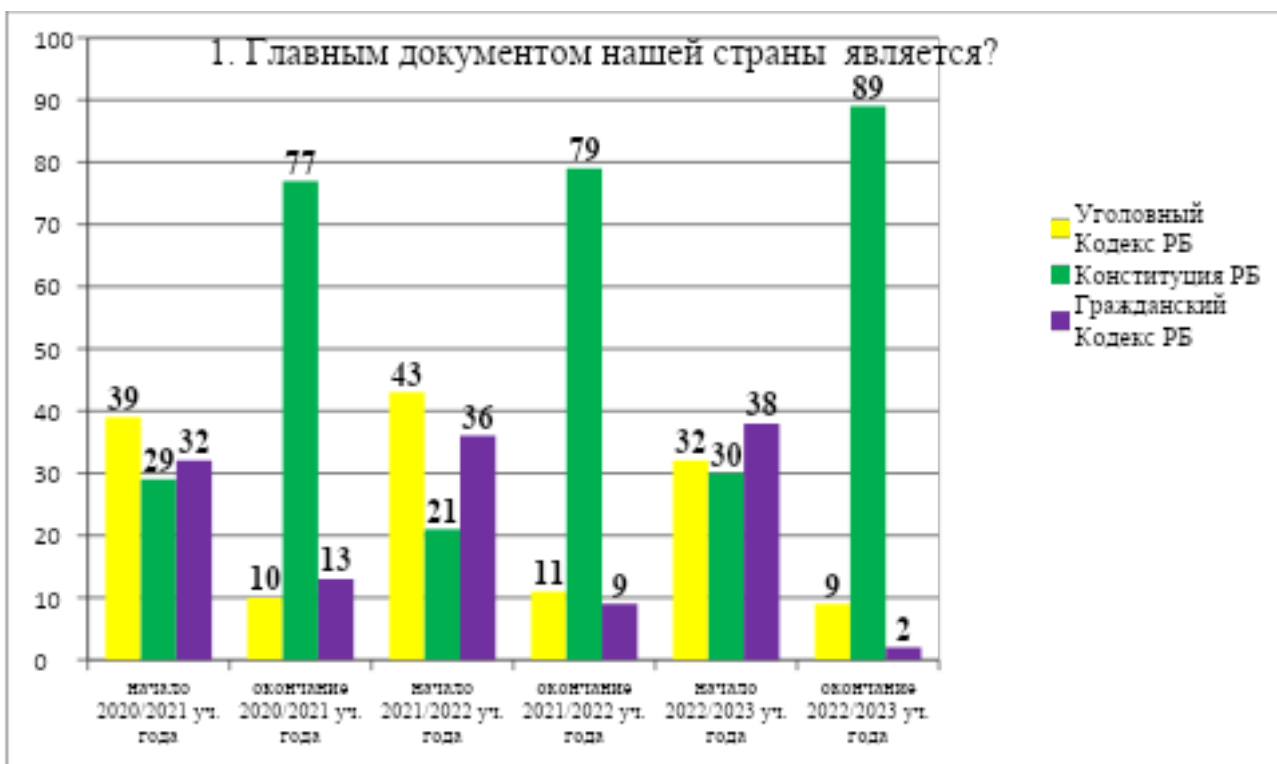
2. Станция «Волшебные ребусы»

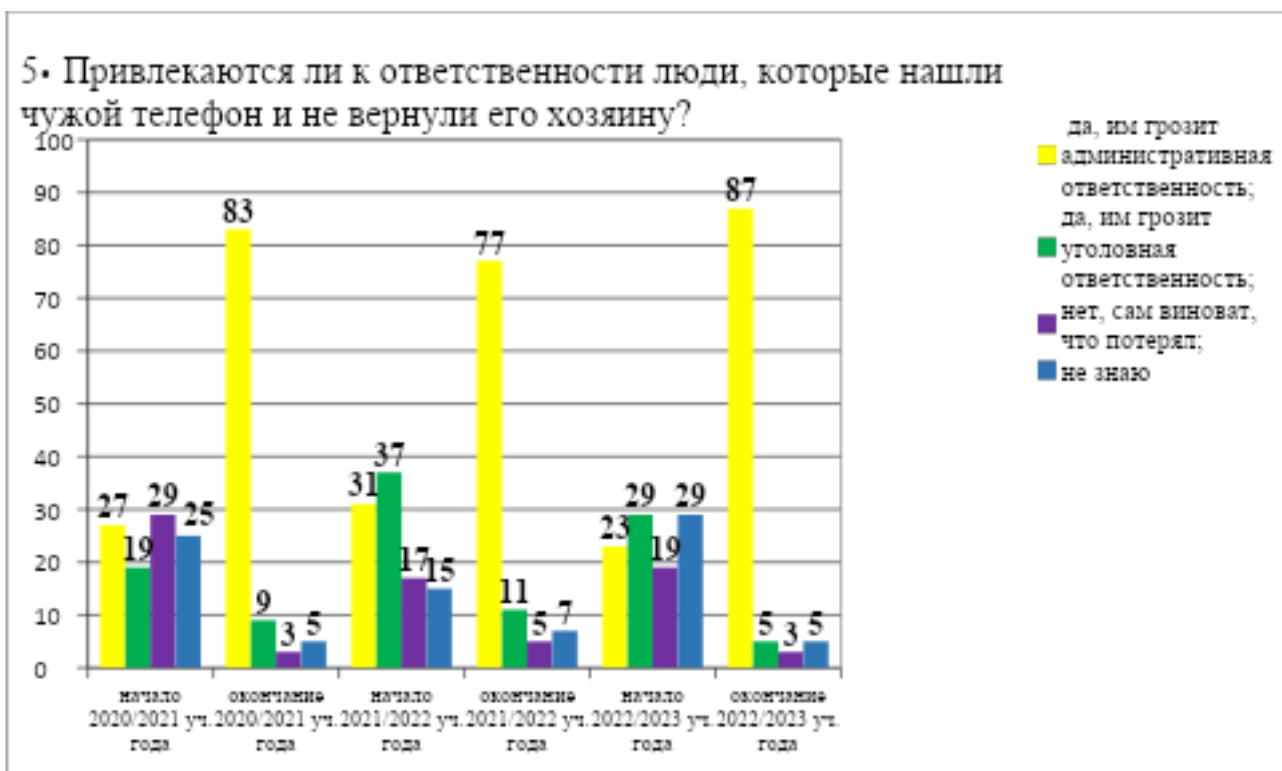


3. Станция «Филворд»

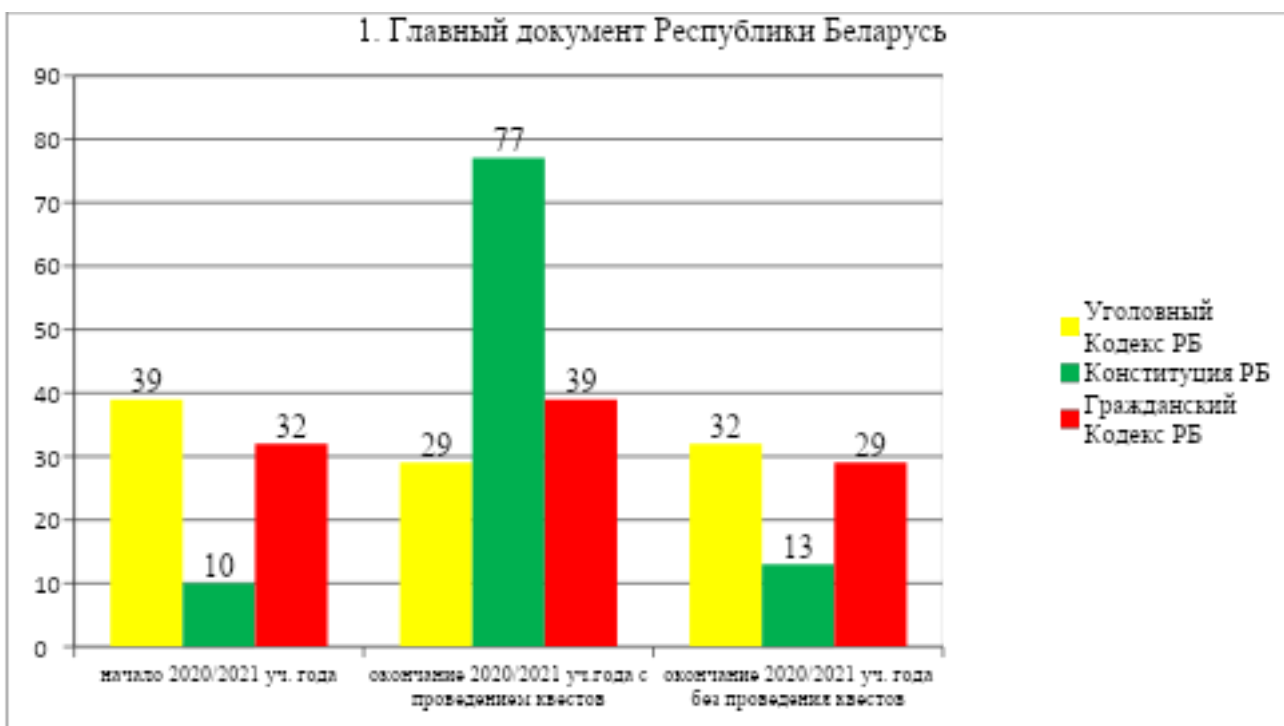


Динамика уровня сформированности знаний по правовой грамотности среди учащихся V классов (экспериментальная группа) за три учебных года





Сравнительная динамика уровня знаний учащихся по правовой грамотности, с которыми проводились квесты (экспериментальная группа) и с которыми проводились только лекционные занятия (контрольная группа)



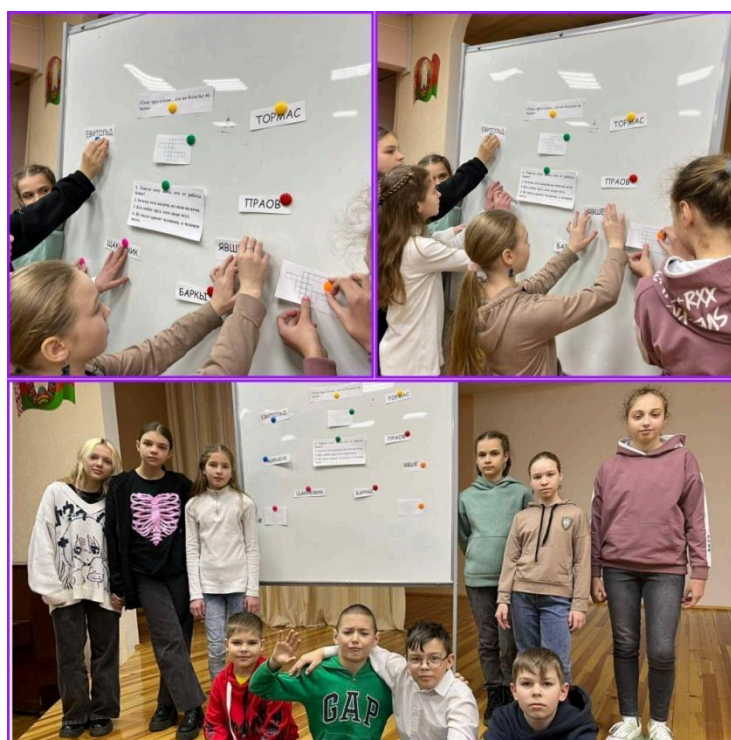
Квест для учащихся VI классов
«Личная безопасность», 04.09.2021 года



Квест для учащихся V классов
«Правовые лабиринты», 23.04.2022 года



Квест для учащихся VI классов
«В мире прав и обязанностей», 12.02.2022 года



Квест для учащихся VI классов
«Я – гражданин!», 15.03.2022 года

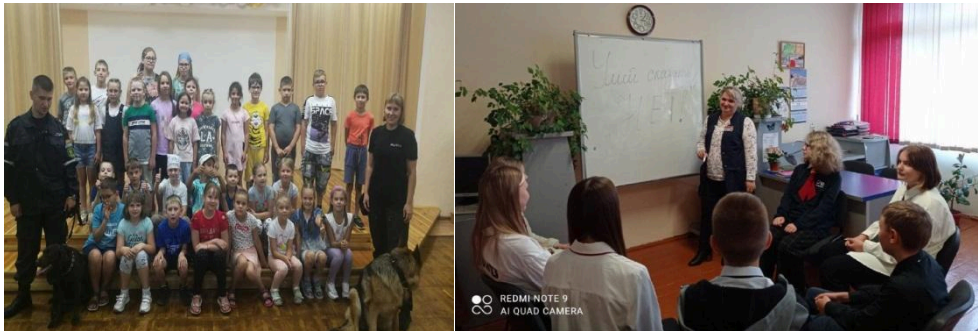


Квест для учащихся V классов «Безопасность движения, 05.09.2020 года



Квест для V классов «Право – это не только права»,
с привлечением кинологовической службы Гомельской таможни, ИДН
администрации Советского района, областной ЦГЭиОЗ, 09.10.2022 года





Квест для учащихся V классов «Административная и уголовная ответственность несовершеннолетних», 26.03.2022 года



