

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТА  
Протокол Малого педагогического совета  
№ 21 от 11.09 2018 г.  
/Ф.И.О./ \_\_\_\_\_  
/Заведующий ГЦРДО/

УТВЕРЖДЕНА  
Приказ № 283/4 от 20.12 2018 г.  
Генеральный директор  
\_\_\_\_\_ М.Р. Катунова



Дополнительная профессиональная программа  
повышения квалификации  
«ТЕХНОЛОГИИ ПРИМЕНЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ  
В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПЕДАГОГОВ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Количество часов по учебному плану: 36 часов

Разработчик: Шевелева Валентина Николаевна,  
методист ГЦРДО ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

ОДОБРЕНА  
Протокол Методического совета  
№ 3 от 20.12 2018 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технологии применения образовательных квестов в деятельности педагога дополнительного образования» разработана для реализации на курсах повышения квалификации специалистов дополнительного образования детей в Санкт-Петербургском городском Дворце творчества юных.

Понятие «Quest» в переводе с английского языка продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными.

Квесты могут проводиться как в помещении, так и на природе, то есть территория проведения ограничена только фантазией организатора и целями проведения.

Квест - технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению обучающегося способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активности учащегося. Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры, творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности; может быть как индивидуальным, так и коллективным.

**Актуальность программы.** В современном образовательном процессе появляются новые технологии и формы взаимодействия педагогов с учащимися, в основе которых лежит активизация самостоятельной деятельности и непосредственное участие учащегося в образовательном процессе. Задача педагога дополнительного образования – вовлечь ребенка в образовательный процесс, в учебную и творческую деятельность, дать возможность реализовать свои способности каждому, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности.

Ключевым условием в образовании является использование системно-деятельностного подхода, т.е. технологии деятельностного типа, к которым так же относится технология образовательного квеста.

Образовательные квесты пользуются популярностью у взрослых, благодаря неординарной организации образовательной деятельности и захватывающего сюжета.

Для активизации образовательной деятельности необходимо использовать современные технологии, формы, соответствующие потребностям обучающегося в игре и развитии, для более эффективного усвоения материала.

**Новизна содержания программы** определяется тем, что предлагаемая программа знакомит слушателей не только с теоретической стороной вопроса создания квеста, но и практическими особенностями проектирования и проведения образовательного квеста, как одной востребованных образовательных технологий.

Благодаря использованию технологии образовательного квеста слушатели смогут возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, писать сценарии и составлять образовательные квесты.

**Цель программы:** повышение профессиональной компетенции педагогов в области разработки и применения технологии образовательных квестов.

### **Основные задачи программы:**

- освоение технологии образовательных квестов;
- формирование умений по проектированию образовательных квестов;
- ознакомление со спецификой проведения образовательных квестов;
- включение технологии образовательных квестов в учебный процесс УДОД.

### **Планируемые результаты**

В результате обучения слушатели разовьют следующие профессиональные компетенции:

- владение технологией образовательных квестов;

- понимание процесса проектирования образовательных квестов и знание специфики организации и проведения квестов;
- способность применения образовательных квестов в профессиональной деятельности.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### ***Категория слушателей***

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Технологии применения образовательных квестов в деятельности педагога дополнительного образования» ориентирована на педагогов дополнительного образования образовательных организаций, находящихся в ведении Комитета по образованию, реализующих дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы.

### ***Кадровое обеспечение***

Занятия по программе ведут опытные специалисты образовательных организаций дополнительного образования детей Санкт-Петербурга и привлеченные специалисты-практики.

***Объем программы и срок реализации:*** 36 часов, 6 занятий по 6 часов.

***Форма обучения:*** очная, без отрыва от работы; кроме аудиторной работы предполагает самостоятельную работу слушателей с материалами занятий, интернет-источниками, педагогической литературой, а также выполнение творческих заданий.

### ***Формы проведения занятий***

Программа курса предусматривает как традиционные методы работы со слушателями и формы организации и проведения занятий: лекция, семинар-практикум, круглый стол, самостоятельная работа слушателей с материалами занятий, интернет-источниками, педагогической и специальной литературой, так и нетрадиционные - тренинг, квест.

### ***Материально-техническое оснащение программы***

Лекционные и практические занятия проводятся в аудиториях, оснащенных мультимедийным оборудованием (проектор, компьютер, экран, выход в Интернет).

Слушатели курса обеспечиваются необходимыми информационно-справочными и диагностическими материалами.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование модулей, разделов, тем	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в квест-технологию	3	3		Входное анкетирование Педагогическое наблюдение
2.	Основные психологические механизмы игровой деятельности	3	2	1	Педагогическое наблюдение
3.	Структура образовательного квеста	6	6		Педагогическое наблюдение
4.	Виды и формы образовательного квеста	6	2	4	Педагогическое наблюдение
5.	Проектирование образовательного квеста	6	4	2	Выполнение заданий Педагогическое наблюдение
6.	Организация проведения образовательного квеста	6		6	Практическое задание
7.	Зачет. Круглый стол	6		6	Защита проектов образовательных квестов Итоговое анкетирование
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	