

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «БАРНАУЛЬСКИЙ БАЗОВЫЙ МЕДИЦИНСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВОСПИТАНИЯ НРАВСТВЕННОСТИ
СТУДЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ДОСУГОВОМ ПРОЦЕССЕ.
КВЕСТ-ИГРА «МОРАЛЬ. ПРАВИЛА. ВЫБОР»**

Разработчик:
Пинаева Индиана Васильевна

Барнаул, 2021

Содержание:

Введение	3
1. Научно- методические основания и характеристика проекта по нравственному воспитанию студентов	5
1.1. Цель и задачи проекта	12
1.2. Стратегия и методы достижения поставленной цели, а также механизм реализации проекта.....	12
1.3. Оборудование, материалы, ресурсное обеспечение.....	14
2. Содержание и этапы реализации проекта.....	15
2.1. Учебно-тематический план реализации проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор».....	15
2.2. Механизм оценки результатов	20
Выводы	22
Список литературы:	23
Приложения.....	24

Введение

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ, приоритетной целью образования названо «формирование духовно-нравственной личности» и на первом месте среди принципов образования отмечается «приоритет общечеловеческих нравственных ценностей», совершенствуются федеральные государственные образовательные стандарты, которые служат руководством и основанием для формирования системы профессионального образования и обучения.

Воспитание духовно-нравственной личности молодого поколения в условиях современной России является актуальной задачей, так как в настоящее время молодые люди стремятся обладать материальными ценностями и высоким положением в обществе зачастую в ущерб духовному и нравственному развитию [1].

Важно понимать, что в условиях образовательных организаций среднего профессионального образования наряду с формированием интеллектуально-познавательной сферы личности студентов, необходимо также формирование нравственных качеств, особенно это важно для специалистов, работающих в сфере «человек-человек».

Наша гипотеза строится на том, что процесс социализации и развития личности студента будет эффективным в том случае, если процесс социального взаимодействия, будет основываться, прежде всего, на воспитании морали (система принципов, норм и правил должного поведения, то, что лежит в основе действия) и нравственности (осмысленности этих действий, внутренняя установка, которая определяет, что правильно, что нет).

Проблема формирования нравственных качеств личности исследуется в трудах многих ученых. В частности, Сухомлинского О.В. и Матвиенко А. Моральные качества определяют общественную направленность личности [2].

Студент формирует свое нравственное поведение на основе опыта, который накоплен предыдущими поколениями, но усвоение этого опыта — не пассивный процесс, а активный, творческий.

Соответственно этому мы и можем определить основные направления в развитии и воспитании студентов.

Развитие положительных черт характера:

воспитанность, то есть умение культурно себя вести на людях в любых общественных местах (парк, кафе, офис, театр и так далее). Кроме того, к воспитанности можно отнести и культуру речи. Ведь очень важно, чтобы человек мог изъясняться доступным языком, не коверкая слова и не употребляя ненормативную лексику при этом;

дружелюбность, то есть доброжелательное отношение к окружающим людям и умение оценивать людей не по их внешнему виду, а по душевным качествам;

вежливость — умение с должным уважением относиться к пожилым и более старшим по возрасту людям, а также своим ровесникам;

аккуратность определяет человека по тому, как он относится к вещам, предметам, выполняет какие-либо задачи;

пунктуальность — это качество, из-за которого появляется доверие к человеку, так как намного приятней иметь дело с тем, кто всё сделает вовремя, придёт на встречу в назначенный час, а не опоздает на совещание и так далее;

уверенность - отличительная черта сильной личности, которая привлекает к себе внимание и заставляет восхищаться ею, так как уверенный в себе человек излучает силу;

справедливость — это качество, позволяющее человеку различить добро и зло и принять правильное решение, основываясь на своих внутренних эмоциях и мировоззрении;

преданность — это то, что делает человека особенным. Достоин восхищения тот человек, который предан тому, что он делает, а особенно, когда

это качество сильно развито у людей, любящих и дорожащих своей семьёй, друзьями, традициями и иными ценностями;

общительность — умение входить в контакт с окружающими и поддерживать разговор на все темы;

решительность — важное моральное качество, необходимое в любом деле. Эта черта характера позволяет быстро принимать правильное решение, не колеблясь долгое время;

смелость — способность проявлять высокий духовный подъём, придающий силу решить какую-либо задачу;

бережливость — умение сохранять и дорожить тем, что есть у человека;

ответственность — умение добросовестно выполнять обещания и быть в ответе за их реализацию;

скромность — редкая черта, которая характеризуется умением не выставлять свои качества и чувства на показ;

чувство юмора — умение тонко подшутить над ситуацией в нужный момент. Это очень располагает к себе любого человека и делает обладателя этим качеством интересным собеседником.

Все эти качества нам необходимо формировать в первую очередь. Наиболее эффективно будет освоение проявления тех или иных нравственных качеств в сопоставлении положительного и отрицательного опыта, через ролевое проигрывание, создание ситуации взаимодействия и личностного отношения к проявлению этих качеств возможных героев-лидеров. Достигнутым результатом развития и воспитания личности студента будет являться не отсутствие плохих черт характера, а то, насколько он научился жить в гармонии с самим собой и обществом.

1. Научно - методические основания и характеристика проекта по нравственному воспитанию студентов

Научно- методические основания проекта (анализ квест-технологий)

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[7].

В педагогике термин квест-технология впервые был упомянут в 1995 году. Профессор университета Сан-Диего (США) Берни Додж предложил использовать данный прием как способ организации поисковой деятельности в учебном процессе. До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям. 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, которые пришлись по вкусу геймерам. Современный образовательный квест-педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы.

Берни Додж (Bernie Dodge), профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), разрабатывал инновационные приложения Internet 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.

Им были определены следующие виды заданий для веб-квестов:

пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

самопознание - любые аспекты исследования личности;

компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

оценка - обоснование определенной точки зрения;

журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

исследовательской и творческой работы;

качества аргументации, оригинальности работы;

навыков работы в микрогруппе;

устного выступления;

мультимедийной презентации;

письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и

представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом[9].

Во многом опираясь на труды Выготского Л.С., Марч Т. утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения.

Современные квесты можно разделить на следующие виды:

1. Квеструм или Эскейп-рум. Команда из 2-5 человек должна выбраться из определенного пространства за определенное время.
2. Последовательные квесты. Необходимо разгадывать загадку за загадкой.
3. Нелинейный квест. Хаотичное решение загадок дает разные результаты, но приводят к решению основной цели.
4. Ролевые квесты. Нет привязке к замкнутому пространству. Человек примеряет на себя определенную роль и через взаимодействие с другими решает определенные задачи для достижения цели.
5. Городской квест. Необходимо разгадать загадки на обширном пространстве.

6. Квест-перформанс. В данном квесте участвуют актеры, которые создают определенную атмосферу и задают ритм при решении задач.
7. Виртуальная реальность. Находясь в виртуальном мире, человек воздействует на других, передает свои ощущения.
8. Лабиринт. Основная задача-пройти лабиринт, преодолевая препятствия.
9. Визуальная темнота. С закрытыми глазами необходимо решать задачи.
10. Экшн. Сила, выносливость и скорость необходимы для прохождения квеста.
11. Детский квеструм. Квест предназначен для детей[7].

На данный момент квест-технологии популярны в современном обществе, в культуре, образовании. Квест-технология (квест-поиск, приключение) решает определенные задачи социализации через игру, формируют определенное мировоззрение и мировосприятие. Обучение исполнению социальных ролей может быть успешным только при последовательной подготовке к переходу от одной роли к другой на протяжении всей жизни индивида. Данная технология имеет огромный воспитательный и личностный потенциал. Обучающиеся учатся взаимодействовать, им приходится работать не столько индивидуально, сколько в парах и группах, они понимают, что на их плечах лежит большая ответственность, что успех выполнения задания зависит от них самих, и стремятся внести свой вклад в достижение общей цели. Некоторые относят квест- игру к стационарным играм, но, скорее всего, они уже давно выделились в самостоятельную группу.

Характеристика проекта

Социально-педагогический проект по нравственному воспитанию студентов квест - игра «Мораль. Правила. Выбор» (приложение 1) предназначен для эффективного решения проблем социализации и воспитания моральных качеств обучающихся в колледже. Квест-игра представляет собой комплекс мероприятий и процесс, целью которого является стремление достигнуть и поддерживать оптимальную степень участия в социальных

взаимосвязях, необходимый уровень психологической компетенции и реализации личностных и эмоциональных интересов участников проекта, что обеспечивает в целом позитивные изменения в образе жизни и наиболее полную интеграцию в развитии личности студентов ценностей нравственного характера. Квест – игра «Мораль. Правила. Выбор» является последовательным и ролевым, состоит из семи модулей, которые при желании можно увеличивать и уменьшать, также как количество заданий в каждом модуле и время их выполнения.

Передвигаясь от героя к герою, обучающиеся выполняют несколько задач:

первая - сбор кусочков карты для нахождения клада. Выполнение этого задания делает игру увлекательной, мотивирует и стимулирует активность обучающихся;

вторая - получение баллов за выполнения заданий, предлагаемых героями. Достигая эту цель, обучающиеся выполняют ряд задач, которые являются профилактическими и развивающими. Игровая, коммуникативная, познавательная, корректирующая, формирующая тематика, любое направление будет эффективно осваиваться в рамках квест-игры.

Уникальность квест-игры в том, что заполнять модули мы можем в зависимости от любой поставленной цели и задач, например, знакомство с миром профессий, задачи по основным образовательным программам, социально-культурные, воспитание нравственных и моральных качеств и т.д.

Вид и тип проекта

Социально-педагогический проект квест-игра «Мораль. Правила. Выбор» является авторским, профилактическим и развивающим.

Описание участников проекта

Участниками проекта могут являться все участники учебного взаимодействия (студенты, педагогические работники и родители, группы волонтеров, кураторы учебных групп)

Данный проект реализуется в течение одного дня.

Для решения цели и задач в проекте активно участвуют волонтеры. Разработанная квест – игра «Мораль. Правила. Выбор» , включает различные психолого-педагогические модули, предназначенные для решения определенных задач нравственного воспитания.

Каждый модуль включает в себя игровые моменты, упражнения, направленные на решение поставленных задач, и имеет определенную структуру: приветствие, введение в игровой процесс, выполнение задания по теме, заключительный этап с подведением итогов, направление к следующему модулю.

Однозначным преимуществом проекта квест - игры «Мораль. Правила. Выбор» является ее открытость, способность видоизменяться под решение конкретной задачи. Результативность и качество реализации данного проекта зависит от активности волонтерской команды, от создания мотивационного поля

Квест - игра представляет собой комплекс мероприятий и процесс, целью которого является стремление достигнуть и поддерживать оптимальную степень участия в социальных взаимосвязях, необходимый уровень психологической компетенции и реализации личностных и эмоциональных интересов участников проекта, что обеспечивает в целом позитивные изменения в образе жизни и личности обучающегося. Для реализации проекта не требуется особых условий, достаточно творческого потенциала и подготовки команды волонтеров.

Новизна авторского подхода заключается в том, что в рамках реализации данного проекта мы решаем профилактические, коррекционные, развивающие задачи и обеспечиваем информационное поле для решения социальных задач. Снижаем негативные проявления взаимоотношений, укрепляем эмоциональную взаимосвязь, развиваем личность и формируем моральные качества студента. Смоделировать определенные социальные роли, включиться и развить необходимые жизненные ценности, развить нравственные качества,

все эти задачи решаются посредством включения в деятельность по реализации проекта квест –игры «Мораль. Правила. Выбор».

Практическая значимость заключается в том, что данное мероприятие решает многие воспитательные и адаптационные моменты, учит взаимодействовать, находить выход из разных ситуаций. Игра является не только средством развлечения но и средством общения и развития. В игре участник получает удовольствие, снимает нервное напряжение. Ролевая квест – игра, имея характер активной познавательной деятельности, становится действенным средством умственного и физического развития, нравственного и эстетического воспитания.

1.1. Цель и задачи проекта

Цель проекта:

Создание благоприятных условий для социализации и нравственного воспитания, обучающихся в среднем профессиональном образовательном колледже.

Задачи проекта:

- Реализация творческого потенциала;
- Формирование социальной активной позиции;
- Формирование нравственных качеств;
- Формирование жизненных ценностей;
- Формирование гуманизма к окружающему;
- Развитие морального суждения;
- Обучение главным способам самостоятельного принятия решений.
- Развитие коммуникативных качеств;
- Саморазвитие личностных качеств;
- Формирование навыков жизнестойкости.

1.2. Стратегия и методы достижения поставленной цели и задач

Участниками проекта могут являться все обучающиеся образовательного взаимодействия (студенты, преподаватели, родители, кураторы учебных групп, группы волонтеров). В результате реализации проекта произойдет формирование определенных жизненных ценностей, нравственное воспитание, развитие личностных качеств обучающихся, что будет способствовать более эффективному протеканию процессов адаптации и социализация в рамках среднего профессионального образования и социума в целом.

Проект квест-игра «Мораль. Правила. Выбор» реализуется в течение **иЕ** одного дня. Состоит из модулей, временные рамки прохождения и количество модулей можно увеличивать или уменьшать в зависимости от поставленной цели и задач. (1 модуль от 15 до 25 мин). Группы для прохождения квеста формируются равноправно, имеют одинаковое количество взрослых и детей.

Проект, включает в себя следующие этапы:

Введение в процесс;

Прохождение модулей, решение определенных задач;

Достижение цели;

Подведение итогов;

Обратная связь.

Предварительная подготовка (приложение 2)

Все персонажи распределяются по определенным местам. Предметы или свитки прячутся в разных местах доступных для обозначения. Перед началом игры каждый ведущий персонаж подсчитывает время, затраченное на упражнение, добавляет или уменьшает количество заданий, упражнений и игр до обозначенного времени на прохождение его модуля. В конце выполнения заданий ведущий персонаж прописывает в бланке заданий команды баллы.

Определение даты проведения квеста. Информация о проведении мероприятия должна быть общедоступной, заранее известной всем участникам и другим заинтересованным лицам.

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.

Проведение квеста. Проведение квеста предполагает: общий сбор в назначенное время в назначенном месте, инструктаж для участников (правила игры, техника безопасности и т.д.), прохождение маршрута и выполнение заданий, общий сбор после прохождения маршрута.

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, а педагогам выявить интеллектуальный и творческий потенциал своих учеников.

Рефлексия. Рефлексия является неотъемлемой частью любого вида деятельности, показателем активности обучающегося. 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 целей и задач квеста.

1.2. Оборудование, материалы, ресурсное обеспечение

Требования к материально-технической оснащенности для реализации проекта:

Квест-игра может проходить как в здании, так и на территории образовательного учреждения.

Необходимое оборудование: ватманы, краски, маркеры, картон, ручки, музыкальные записи, скакалки, мячи, мел, настольные игры, декорации, элементы костюмов для героев, карточки заданий.

Требования к информационной обеспеченности учреждения для реализации проекта:

Интернет-ресурсы, библиотечные ресурсы, методическое обеспечение.

Ресурсное обеспечение (кадровое обеспечение, материально-технические средства, прочие необходимые ресурсы):

Требования к специалистам, реализующим проект:

Высшее психолого-педагогическое, социально-культурное образование.
Знание нормативной документации, возрастной психологии, психологии личности.

2. Содержание и этапы реализации проекта

2.1. Учебно-тематический план реализации проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

Этапы проекта:

Ритуально-символический блок.

Решение проблемы формирование эмоционально-психологического настроя (активизация и вовлечение в предположительные обстоятельства)

1. Встреча гостей и участников квест - игры «Мораль. Правила. Выбор»
2. Объявление темы квест – игры «Мораль. Правила. Выбор»
3. Объявление условий и оценки квестовых заданий
4. Объявление о награде, призах
5. Разделение на команды, и выбор капитанов
6. Присвоение через жребий командам «сказочных» названий.
7. Раздатка капитанам команды «путеводных звезд» к первоначальным персонажам

Основной блок

Превращение участников социально-педагогического проекта в общность, вовлечение в процесс взаимодействия со сказочными героями

Квест –игра «Мораль. Правила. Выбор» является последовательным и ролевым, состоит из семи модулей, которые при желании можно увеличивать и уменьшать, также как количество заданий в каждом модуле и время их выполнения.

Основное содержание проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор» представляет определенную сюжетную линию, где главный герой вводит студентов в игровое пространство, мотивирует и направляет к следующему герою с комплексом заданий, упражнений и игр, направленных на достижение определенной воспитательной цели. Передвигаясь от героя к герою, студенты выполняют двойную цель: Первая цель-сбор кусочков карты для нахождения клада. Выполнение этого задания делает игру увлекательной, мотивирует и стимулирует активность. Вторая цель- получение баллов за выполнения заданий, предлагаемых героями. Достигая эту цель, студенты выполняют ряд задач, которые являются профилактическими и развивающими. Уникальность квест-игры в том, что заполнять модули мы можем в зависимости от любой поставленной цели и задач, например, знакомство с миром профессий, задачи по основным образовательным программам, по воспитанию жизненных ценностей и нравственных качеств. Игровая, коммуникативная, познавательная, корректирующая, формирующая тематика, любое направление будет эффективно осваиваться в рамках квест-игры.

Активно-действенный блок

Реализация педагогической и воспитательной цели

Учебно-тематический план реализации проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

Педагогический и практический результат

Ожидаемые результаты реализации проекта, диагностический срез

Промежуточные: повышение мотивации, активности, активация личностных и творческих ресурсов, коммуникативных компетенций, эмоционального положительного фона, адаптивных качеств.

Итоговые:

Развитие творческой активности;

Формирование социальной активной позиции;

Воспитание нравственных ценностей и качеств;

Воспитание гуманистического отношения к окружающему;

Развитие морального суждения;

Обучение главным способам самостоятельного принятия решений.

Развитие коммуникативных качеств;

Саморазвитие личностных качеств;

Формирование навыков жизнестойкости.

Содержанием этапов реализации проекта (приложение 3) и учебно-тематический план реализации проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

№ п/п	Этапы реализации проекта\ Название и темы модуля	Всего часов	В том числе		Форма контроля и оценки выполняемых заданий
			Теор.	Практ.	
1	Предварительная подготовка (может выполняться заранее, до включения в процесс проекта)	20-30 мин		20-30 мин	Бланк оценки выполнения заданий
2	Введение в игровой процесс (инструктаж, деление на команды)	от 10 до 25 мин.	от 5 до 10 мин.	от 5 до 10 мин	Не предусмотрено
3	Вводная диагностика (самооценка)	10 минут		10 минут	Самоконтроль; Стандартизированные результаты диагностики
4	«Радужный змей» -командная работа (презентация	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль.

	командной работы)  -задание на развитие значимости таких качеств как доброта, мудрость, милосердие				Бланк оценки выполнения заданий
5	«Речная серена»  -задание на развитие коммуникативных качеств, умение работать в команде, умения слушать и слышать	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий
6	«Ловец добрых снов»  -задание на развитие творческого мышления, значимости чувства	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий

	любви, дружбы				
7	«Хранитель леса»  -задание на развитие значимости таких качеств совесть, ответственность	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий
8	«Бабушка Яга»  -задания на развитие ценности воспитанности и твердой воли	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий
9	«Мудрый волк»  -задание на формирование правильного отношения к разным жизненным ситуациям;	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий

	-повышение социального интеллекта				
10	«Фея красок»  -развитие творческого воображения и таких качеств как смелость в отстаивании своего мнения, терпимость и жизнерадостность	от 15 до 25 минут	-	от 15 до 25 минут	Стандартизированные результаты диагностики; Самоконтроль. Бланк оценки выполнения заданий
11	Подведение итогов реализации проекта, объявление и награждение победителей	от 15 до 25 минут	от 15 до 25 минут	-	Подсчет результатов выполнения заданий
12	Заключительная диагностика; Обратная связь	10 минут	10 минут	-	Стандартизированные результаты диагностики

2.2. Механизм оценки результатов

Механизм оценки результатов (описывается процедура оценки эффективности проекта).

Система организации контроля за реализацией проекта.

Контроль за организацией проекта осуществляют директор образовательного учреждения и руководитель Центра воспитания и социализации обучающихся КГБПОУ ББМК. По завершении проекта организатор проекта составляет итоговый отчет, в котором отражает количественные и качественные результаты реализации проекта. Организатор проекта анализирует результаты, выявляет положительные и отрицательные тенденции и обозначает перспективу социально-педагогического и психологического сопровождения по решению выявленных проблем.

Система организации контроля реализации проекта предполагает отслеживание выполнения поставленных задач через диагностику и анкетирование.

диагностика состояния духовно-нравственных качеств развития личности студентов (самооценка)

определение уровня воспитанности студента (самооценка);

методика оценки психологической атмосферы в коллективе (по Фидлеру А.Ф.)

рисуночные тесты (приложение 4)

Критерии оценки достижения планируемых результатов

Качественные:

Повышение психологической культуры между участниками образовательного процесса;

Формирование жизненных ценностей и нравственных качеств в структуре личности обучающихся и потерях поведения.

Повышение психолого-педагогической компетентности педагогических работников и родителей;

Расширение кругозора применяемых игровых форм;

Повышение познавательной мотивации учащихся;

Повышение уровня социализации групп риска;

Улучшение психологического климата в учебных коллективах;

Количественные:

Проведение проекта квест-игра «Мораль. Правила. Выбор», состоящего из 7 модулей (7 занятий) направленных на профилактику и развитие нравственности средствами социально-педагогических и психологических методов, а так же различных игровых форм.

Выводы

Данное мероприятие решает многие воспитательные и адаптационные моменты, учит взаимодействовать, находить выход из разных ситуаций. Игра является не только средством развлечения но и средством общения и отдыха. В игре участник получает удовольствие, снимает нервное напряжение. Ролевая квест – игра, имея характер активной познавательной деятельности, становится действенным средством умственного и физического развития, нравственного и эстетического воспитания. Реализуя данное мероприятие, вы получите сплоченный, увлеченный, положительно настроенный коллектив участников.

Игра – не имитация жизни, это деятельность, которая позволяет студентам самоутвердиться, самореализоваться. Это деятельность, в процессе которой студенты пробуют себя в различных социальных ролях. Игра является актуальным фактором социального и нравственного развития личности. Используя квест – игру, как средства социализации и воспитания студентов раскрывается огромный социально-культурный потенциал данной формы, что позволяет сделать выводы: игровая деятельность является важным средством овладения различными жизненными ситуациями; игра является одним из эффективных средств социализации и воспитания, расширяет культурное пространство личности студента и возможности для его самореализации, саморазвитию, целенаправленно формирует ценности, создает условия для формирования каждым студентом самооценности и способность проявить свой потенциал в обществе.

Список литературы

1. Каравка А.А. Урок-квест как педагогическая информационная технология и дидактическая игра, направленная на овладение определёнными компетенциями // Мир науки. - 2015. - №3. - С. 20.
2. Колашникова Л.А. Основы социальной зрелости учащихся образовательного учреждения : монография / Л. А. Колашникова, Е. А. Костина. – Москва : Директ-Медиа, 2015. – 102 с.
3. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/nachalnaya-shkola/orkse/fgos/kontsepsiya-dukhovno-nravstvennogo-razvitiya-i-vospitaniya-lichnosti-grazhdanina-rossii.html> (дата обращения: 23.04.2021)
4. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. – 1 (6). – С. 12-14.
5. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. - 2014. - №4. - С. 45-47.
6. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности у учащихся // Вопросы Интернет-образования. - 2002. - №7.
7. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – Современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.;
8. Романцова, Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://festival.iSeptember.ru/articles/513088/> (дата обращения-19.04.2021)
9. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6 (09). – С. 138-140. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf> (дата обращения-24.04.2021)

Социально-педагогический проект по нравственному воспитанию
студентов квест - игра «Мораль. Правила. Выбор»

Всех участников делим на 7 команд.

Команда 1

«Шаманы слова» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 2

«Стрельцы удачи» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 3

«Дарующие радость» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 4

«Танцующие с ветром» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 5

«Вестники звезд» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 6

«Искры надежды» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команда 7

«Путеводные огни» (визитка или ленточка, обозначающая принадлежность к данной команде)

Команды могут заранее сами придумать себе название, подготовить визитки и представление.

Реквизит: Карточки или ленты, обозначающие принадлежность к команде.

Задача игры: Найти сокровища «Секреты мудреца».

Каждая команда должна пройти несколько этапов, собрать кусочки карты и найти сокровища.

Первый персонаж Радужный Змей (встречает всех)

«Кто ко мне пришел. Ох уж эта современная молодежь. Эх, когда - то и я был полон сил, мечтаний и энергии для их воплощения».

1 Задание: Порадуйте старика, расскажите о себе: (представление команды, каждый пункт оценивается от 1 до трех баллов)

-Кто вы (представление команды)

-Чем вы знамениты (девиз)

-Кто ваши герои (представление лидеров)

«Я дам вам первый кусочек карты, но прежде чем вы его получите вы должны исполнить мою заветную мечту. Так как я уже стар и почти не хожу, то не могу обыскивать места и искать клады.

2 Задание: Когда-то, пират Рыжая борода рассказал мне о тайном кладе, сокровище под названием «Секреты мудреца», он отыскал 7 свитков, помогающих найти этот клад. Но клад он так и не нашел, он решил пошутить и закопал свитки в разных местах. В этих свитках спрятана мудрость веков, кто их прочтет, откроет истину настоящей дружбы. Я дам вам карты, где их найти. Как только вы их найдете, так сразу же и получите кусок карты от главного сокровища «Секреты мудреца» и путеводную звезду для поиска следующего владельца карты.

Каждая команда получает карту для поиска своего свитка.

После того, как команда предъявит свой свиток, Радужный змей отдает им кусочек карты и Путеводную звезду к следующему персонажу.

Начало квест-игры «Мораль. Правила. Выбор» Хождение по кругу от героя к герою и выполнение заданий.

Предпоследний герой.

Спасибо за творчество! Красоты и доброты в этом мире стало больше. Вот вам кусочек карты, ох, простите я ее не так давно подарила «Радужному змею». Вернитесь к «Радужному змею».

Радужный змей. Знаю, знаю, зачем вы ко мне вернулись, давайте подсчитаем ваши баллы, и вы получите свой кусочек карты, чтобы найти сокровище «Секреты мудреца». Как только найдете ваши клады, возвращайтесь ко мне.

Пока студенты ищут клад, подводится итог игры.

Студенты могут на заранее подготовленном «ЗАБОРЧИКЕ» написать свои отзывы об игре.

Для награждения победителей студенты возвращаются в актовый зал. Где завершается мероприятие, заполняются анкеты обратной связи, вручаются грамоты победителям.

Бланк оценки квестовых заданий:

«Радужный змей»						
1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
5 баллов лучшему представлению 3 баллов остальным За задание «Свиток мудреца» 7 баллов, первому кто найдет. Остальные получают на балл меньше.						
-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои	-Кто вы (представление команды) Балл _____ -Чем вы знамениты (девиз) Балл _____ -Кто ваши герои (представление лидеров)

(представление лидеров) Балл _____	(представление лидеров) Балл _____	(представление лидеров) Балл _____	(представление лидеров) Балл _____	(представление лидеров) Балл _____	(представление лидеров) Балл _____	Балл _____
Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____	Пространственная Ориентация «Свиток мудреца» Время выполнения: _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

«Речная серена»

Количество заданий можно варьировать

1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____	Задание: Переправа Балл: _____
Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____	Упражнение: Стакан Балл: _____
Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____	Игра: Путаница Балл: _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

«Ловец добрых снов»

Количество заданий можно варьировать

1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____	Задание: Сочини стихотворение Балл _____

Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____	Задание: Смысловая шутка Балл _____
Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____	Задание: сочини сказку Балл _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

«Хранитель леса»

Количество заданий можно варьировать

1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____	Задание: Комплимент Балл _____
Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____	Задание: Отгадай слово Балл _____
Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____	Задание: Подари добро Балл _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

«Бабушка Яга»

Количество заданий можно варьировать

1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____	Игра: Выбор Балл _____
Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____	Задание: Найди предмет Балл _____
Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____	Задание: Отгадай загадку Балл _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

«Мудрый волк»

Количество заданий можно варьировать

1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____	Игра: Волки и козы Балл _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____
«Фея красок»						
Количество заданий можно варьировать						
1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____	Задание: Потерянная красочка Балл _____
Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____	Задание: Нарисуй картину Балл _____
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____
1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
Общий балл	Общий балл	Общий балл	Общий балл	Общий балл	Общий балл	Общий балл
Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____	Итого: _____

A scroll with a light brown, textured surface, rolled up at the top and bottom. A central rectangular area is highlighted in a lighter shade of yellow, containing text in a black, cursive-style font.

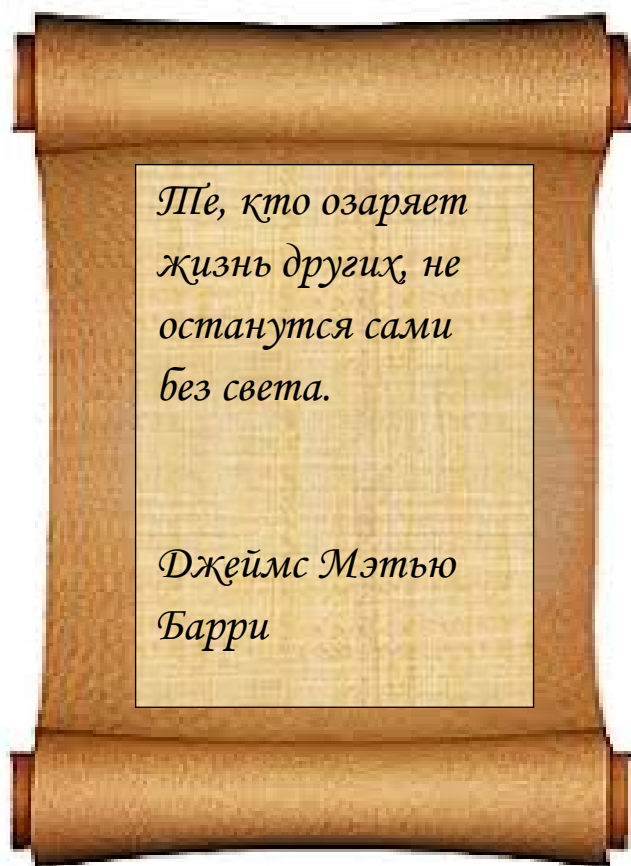
*Настоящий друг-
это тот, кто будет
держатъ тебя за
руку и чувствовать
твое сердце.*

Габриэль Маркес

A scroll with a light brown, textured surface, rolled up at the top and bottom. A central rectangular area is highlighted in a lighter shade of yellow, containing text in a black, cursive-style font.

*Все почести этого
мира не стоят одного
хорошего друга.*

Вольтер



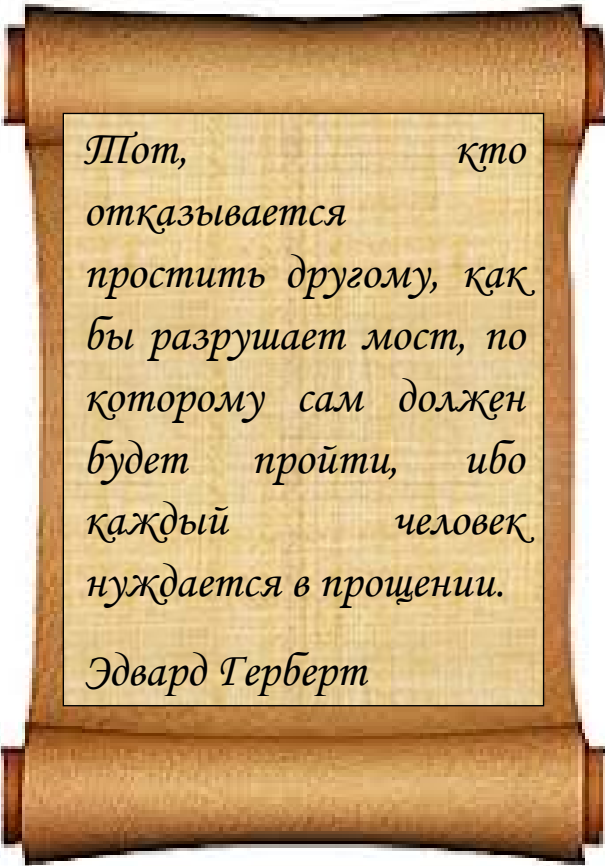
*Те, кто озаряет
жизнь других, не
останутся сами
без света.*

*Джеймс Мэтью
Барри*



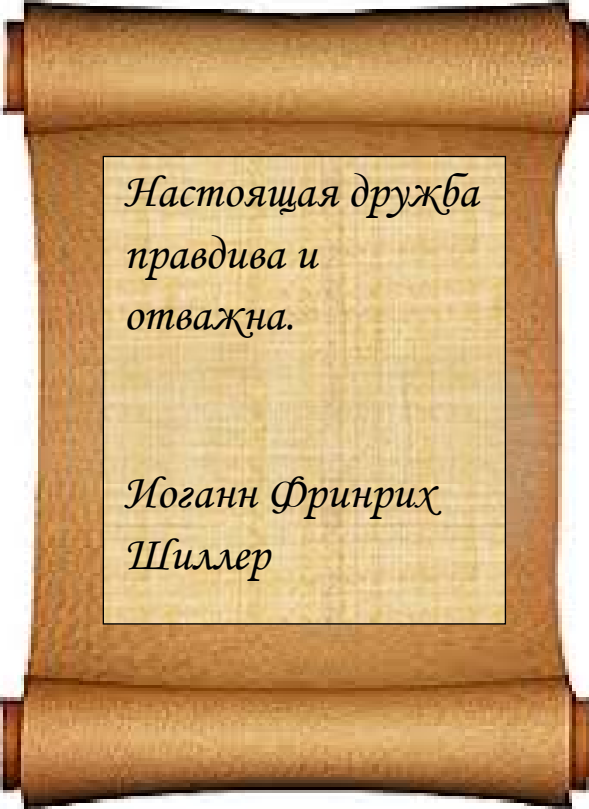
*В беде познаешь
друга.*

*Петроний
Арбитр Тай*



Тот, кто
отказывается
простить другому, как
бы разрушает мост, по
которому сам должен
будет пройти, ибо
каждый человек
нуждается в прощении.

Эдвард Герберт



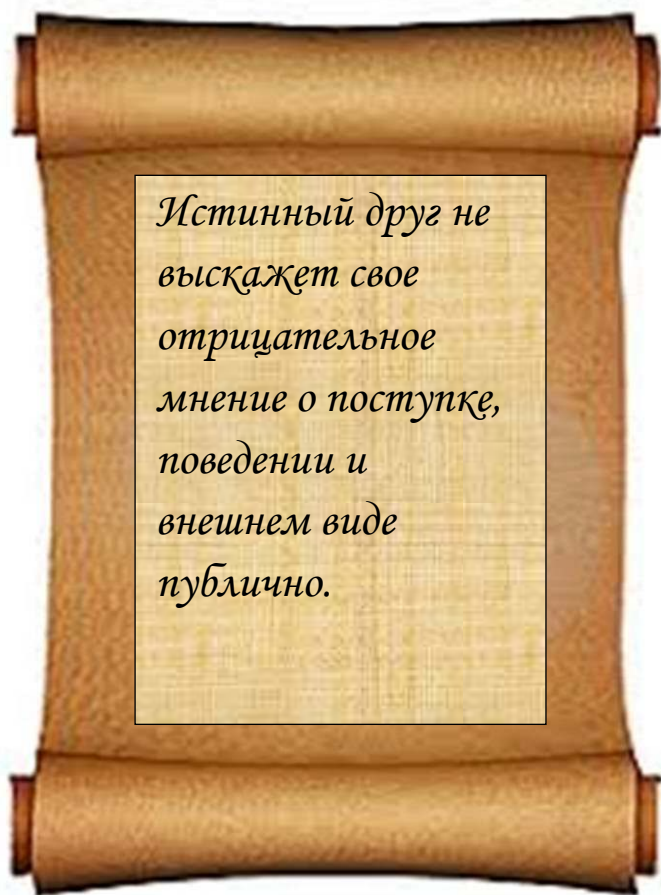
*Настоящая дружба
правдива и
отважна.*

*Иоганн Фринрих
Шиллер*



*Искренность
отношений, правда в
общении-вот дружба.*

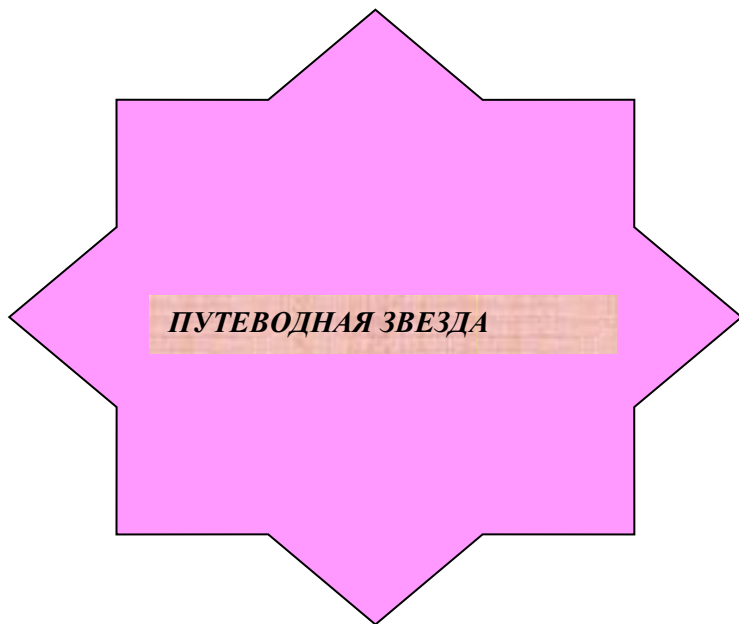
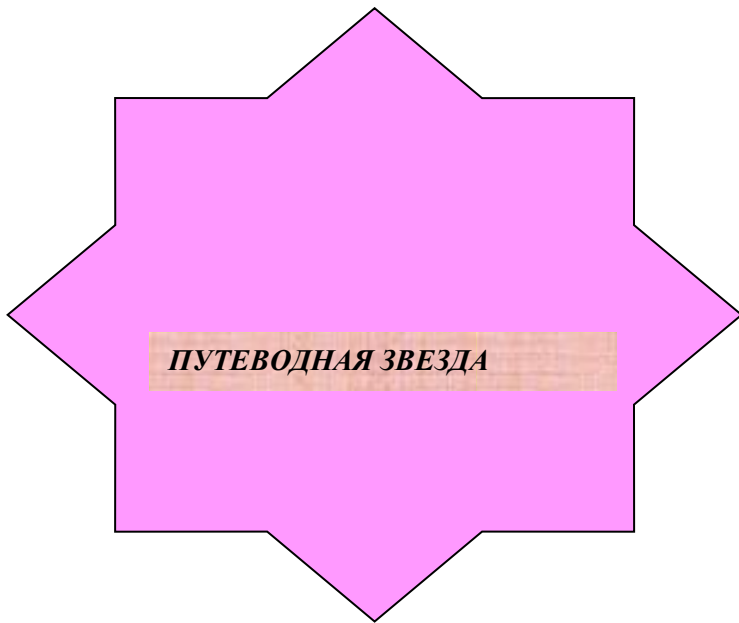
*Александр Васильевич
Суворов*



КАРТА «СЕКРЕТЫ МУДРЕЦА»

(Прорисовываем детали карты сами, обозначаем место нахождение клада «Х» на последнем 7 кусочке карты. Для удобства игрокам даем картон и клей, что бы они могли склеивать кусочки карты)







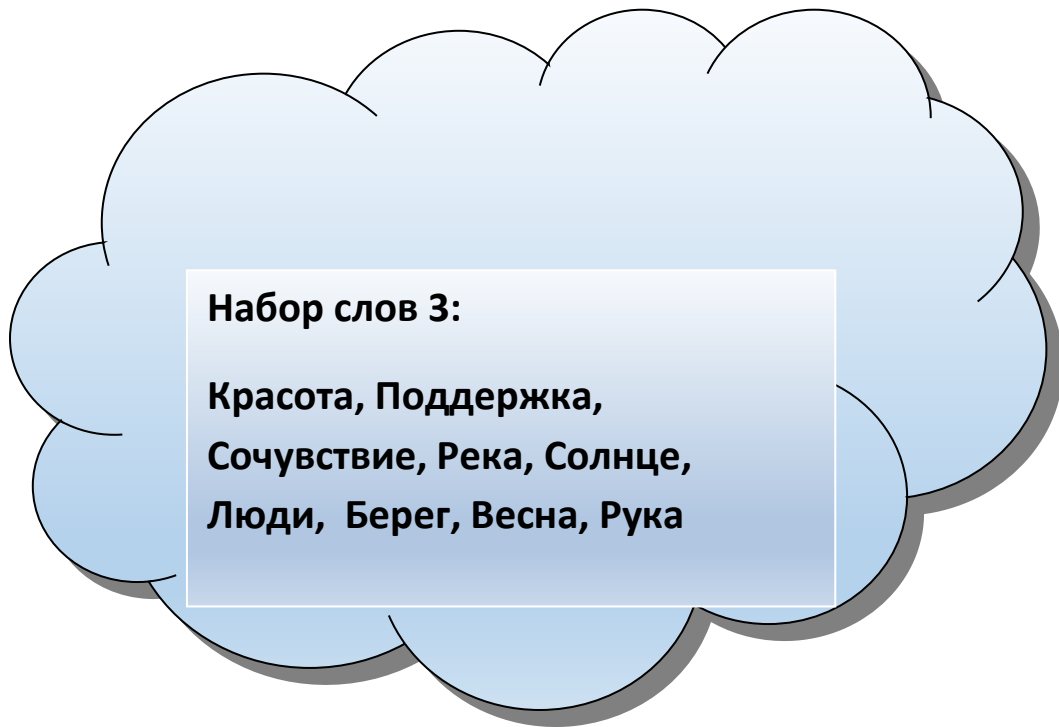


Набор слов 1:

**Любовь, Доброта, Забота,
Паутина, Честь, Камень, Луч,
Огонь, Сон, Очаг.**

Набор слов 2:

**Сила, Дружба, Вера, Порыв,
Обрыв, Король, Слуга, Золото,
Равенство, Мир.**



Не думайте коль мы не угодим
Что может быть у нас желанья мало
Искусством скромным вас занять своим
Вот нашего конца сейчас начало
Мы не жалеем своего труда
Вас оскорблять не входит в наши планы
Вас развлекать явились мы сюда не с тем
Чтоб вы об этом пожалели
Актеры здесь их стоит показать
Чтоб вы узнали все что надо знать.

(Шекспир У. Сон в летнюю ночь)

Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Дарующие радость



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



Стеречи угар



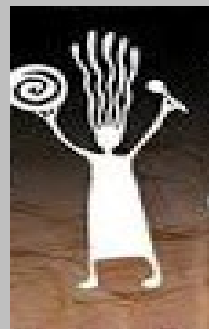
Шаманы срова



Шаманы срова



Шаманы срова



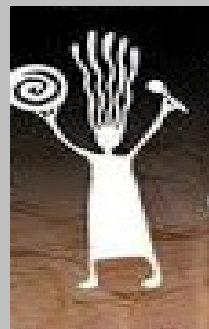
Шаманы срова



Шаманы срова



Шаманы срова



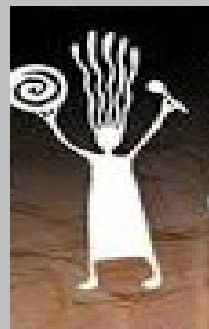
Шаманы срова



Шаманы срова



Шаманы срова



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Танцурующие с ветром



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Искры надежды



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Путеводные огни



Анкета оценки участия в проекте квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

Листок обратной связи

1.Ф.И.О. _____

2.Возраст _____

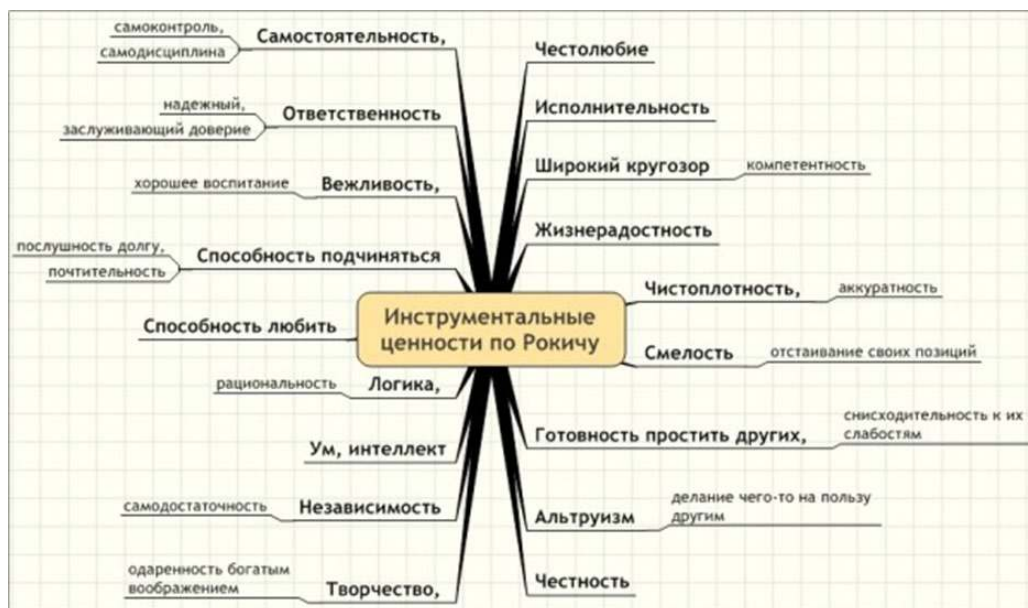
1.Оцените ваше эмоциональное состояние до и после прохождения квест-игры «Мораль. Правила. Выбор» До:



После квеста:



1. Подчеркни желтым маркером пять ценностей важных для тебя на данный момент.



Подчеркни зеленым маркером пять ценностей, которые для тебя стали важны по итогам участия в программе квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

4. Подчеркни желтым маркером пять ценностей важных для тебя на данный момент.



Подчеркни зеленым маркером пять ценностей, которые для тебя стали важны по итогам участия в программе квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

5. Какие герои и игры вам понравились больше всего и почему?

6. Подчеркните слова, которые наиболее ярко характеризуют прошедшее мероприятие.

Интересное, познавательное, яркое, очень полезное, хорошая атмосфера, информативное, высоко профессиональное, хорошо организованное.

7. Какие рекомендации или совет Вы хотели бы нам дать? Что Вам понравилось больше в результате реализации программы квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»?

8. Как Вы считаете, есть ли необходимость проводить такие мероприятия ежегодно?

Направление движения команд для волонтеров.

«Радужный змей»						
Каб. ____						
1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
12.20 предста- вление команд 13.00 - 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 - 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 - 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 - 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 - 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 – 13.15 выпол- нение задания	12.20 предста- вление команд 13.00 – 13.15 выпол- нение задания
«Речная серена»						
Каб. ____						
1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
13.30 - 13.45 выпол- нение задания	13.45 - 14.00 выпол- нение задания	14.00 - 14.15 выпол- нение задания	14.15 - 14.30 выпол- нение задания	14.30 - 14.45 выпол- нение задания	15.00 – 15.15 выпол- нение задания	13.15 – 13.30 выпол- нение задания
«Ловец добрых снов»						
Каб. ____						
1 команда	2команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
13.45 - 14.00 выпол- нение задания	14.00 - 14.15 выпол- нение задания	14.15 - 14.30 выпол- нение задания	14.30 - 14.45 выпол- нение задания	15.00 – 15.15 выпол- нение задания	13.15 – 13.30 выпол- нение задания	13.30 – 13.45 выпол- нение задания

«Хранитель леса»						
Каб. ____						
1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
14.00 - 14.15	14.15 - 14.30	14.30 - 14.45	15.00 – 15.15	13.15 – 13.30	13.30 – 13.45	13.45 – 14.00
выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания
«Бабушка Яга»						
Каб. ____						
1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
14.15 - 14.30	14.30 - 14.45	15.00 – 15.15	13.15 – 13.30	13.30 – 13.45	13.45 – 14.00	14.00 – 14.15
выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания
«Мудрый волк»						
Каб. ____						
1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда
14.30 - 14.45	15.00 – 15.15	13.15 – 13.30	13.30 – 13.45	13.45 – 14.00	14.00 – 14.15	14.15 – 14.30
выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания	выпол- нение задания
«Фея красок»						
Каб. ____						
1 команда	2 команда	3 команда	4 команда	5 команда	6 команда	7 команда

15.00 – 15.15 выпол- нение задания	13.15 – 13.30 выпол- нение задания	13.30 – 13.45 выпол- нение задания	13.45 – 14.00 выпол- нение задания	14.00 – 14.15 выпол- нение задания	14.15 – 14.30 выпол- нение задания	14.30 – 14.45 выпол- нение задания
--	--	--	--	--	--	--

Анкета оценки участия в проекте квест-игра «Мораль. Правила. Выбор»

Листок обратной связи

1. Оцените ваше эмоциональное состояние до и после прохождения квест-игры «Мораль. Правила. Выбор»

До:



После квеста:



2. Какие герои и игры вам понравились больше всего и почему?

3. Подчеркните слова, которые наиболее ярко характеризуют прошедшее мероприятие.

Интересное, познавательное, яркое, очень полезное, хорошая атмосфера, информативное, высоко профессиональное, хорошо организованное.

4. Какие рекомендации или совет Вы хотели бы нам дать?

5. Как Вы считаете, есть ли необходимость проводить такие мероприятия ежегодно?

Предварительная подготовка к квест – игре «Мораль. Правила. Выбор»

№	Действия	Отметка о выполнении
1	Осмотреть территорию	
2	Составить «Карту Секреты мудреца» и нарисовать. Разделить ее на 7 частей.	
3	Обозначить места нахождения главных героев	
4	Нарисовать «Путеводные звезды» (как найти главных героев)	
5	Спрятать свитки мудреца 7 штук или предметы.	
6	Нарисовать, как найти свитки	
7	Развешать стикеры по территории «Фее красок»	
8	Приготовить заранее нарисованный заборчик с номерами команд, ролевая квест- игра «Мораль. Правила. Выбор», главными ведущими игры. Для обратной связи. Или подготовить бланки анкет.	
9	Листки и маркеры каждому ведущему игры.	
10	Ватман в клетку. Игра «Мой выбор» «Бабушке Яге»	
11	Ватман и краски, банка с водой «Фее красок»	
12	Веревки и нитки «Речной сирене»	
13	Методические карточки «Хранителю леса»	
НЕОБХОДИМЫЕ МАТЕРИАЛЫ		
1	Иголки прикрепить название команды	
2	Веревки (30 шт)	
3	Бумага и маркеры	
4	Ватман (10шт)	
5	Краски-гуашь	

6	Методические карточки для игр и заданий	
7	Кисти	
8	Кнопка-муха	
9	Стикеры (7 упаковок разных цветов)	
10	Основной клад	
11	Ножницы	
12	Ручки	
13	Свитки	

Приложение 3

СОДЕРЖАНИЕ И ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

№ п/п	Название модуля	Содержание
1.	Введение в игровой процесс (инструктаж, деление на команды)	Цель: Создание определенного эмоционального настроя, мотивации к достижению успеха, принятие правил. Упражнения, игры, задания: 1.Представление команды -Кто вы (представление команды) -Чем вы знамениты (девиз) -Кто ваши герои (представление лидеров) Материальное и методическое обеспечение: Бумага для принтера, ватман, маркеры, бланк оценки выполненного задания, цветные ленты для обозначения принадлежности к команде

2	Вводная диагностика	Цель: Определение изначального эмоционального настроя, психологической атмосферы. Диагностики: -диагностика состояния духовно-нравственных качеств развития личности студентов (самооценка) -определение уровня воспитанности студента (самооценка); -методика оценки психологической атмосферы в коллективе (по А.Ф.Фидлеру) -рисуночные тесты Материальное и методическое обеспечение: Анкеты, ручки на каждого участника
3.	Реализации основного этапа квест- игры «Мораль. Правила. Выбор»	Цель: Развитие и формирование нравственных качеств студентов Упражнения, игры, задания: 1. Поиск «Секретов мудреца» Материальное и методическое обеспечение: Карта «путеводная звезда», бланк для оценки задания.
10	Подведение итогов реализации проекта, объявление и награждение победителей	Цель: Нахождение клада «Мораль. Правила. Выбор», подсчет баллов за выполненные задания, объявление и награждение победителей. Материальное и методическое обеспечение: Картон, клей, клад «Мораль. Правила. Выбор». Бланк для итогового подсчета баллов за выполненные задания, грамоты или благодарственные письма.

11	Заключительная диагностика; Обратная связь	Цель: Диагностика изменений в выборе жизненных ценностей. Получение обратной связи. Диагностики: -диагностика состояния духовно-нравственных качеств развития личности студентов (самооценка) -определение уровня воспитанности студента (самооценка); -методика оценки психологической атмосферы в коллективе (по А.Ф.Фидлеру) -рисуночные тесты Материальное и методическое обеспечение: Анкеты, ручки на каждого участника
----	---	---

Приложение 4

Диагностика состояния духовно-нравственных качеств личности студента.

Цель: изучение уровня духовно-нравственного развития личности студентов; определение изменений, происшедших в личности студента в течение учебного года. Метод: наблюдение.

Духовно-нравственные качества личности:

1. Готовность прийти на помощь.
2. Умение быть благодарным.
3. Уважение к старшим.
4. Дружелюбие.
5. Забота о младших.
6. Трудолюбие.
7. Ответственность за порученное дело.
8. Инициативность.
9. Терпимость.

10. Активность в учебе.
11. Творческая направленность.
12. Любовь к Родине.
13. Позитивное отношение к своей национальности.
14. Наличие принципов и убеждений.
15. Культура речи, общения.
16. Нравственность поступков.
17. Интерес к родной культуре.
18. Интерес к истории своего края.
19. Физическая активность.
20. Коллективизм и т.д.

Обработка результатов: При обобщении результатов диагностики по группе считается процентное отношение количества «высокой» оценки каждого качества к общему числу студентов. Затем выделяются приоритетные характеристики группы (наивысший процент) и проблемные характеристики (наименьший процент). Эта методика позволяет видеть динамику развития личности студента; анализировать состояние воспитательного процесса как в отношении одного студента, так и группы в целом; определить приоритетные направления в воспитательной работе с группой и индивидуальной работе со студентами. Осуществляя анализ, обращайте внимание на то, какие качества личности студента выпадают из «индивидуальной нормы», даже при наличии отрицательной тенденции, старайтесь подчеркнуть все имеющиеся положительные моменты.

Определение уровня воспитанности студента.

Воспитанность— это свойство личности, характеризующееся совокупностью достаточно сформированных социально значимых качеств, в обобщенной форме отражающих систему отношений человека к миру, к людям, к самому себе. Общий уровень воспитанности студента определяется на основе

выведения среднего оценочного балла, складывающегося из: самооценки студента; оценки преподавателя; оценки родителя; взаимооценки студентов группы по всем критериям отслеживания.

Режим диагностирования: 1. Начало года — 1-я половина сентября. 2. Конец года — 2-я половина апреля.

Критерии изучения уровня воспитанности

1. Свобода личности: уровень самосознания; самостоятельность в принятии решения; самодисциплина, честность; чувство собственного достоинства, самоуважение; гражданский выбор содержания жизнедеятельности.

2. Гуманность личности: милосердие, доброта; способность к состраданию, сопереживанию, альтруизм; терпимость, доброжелательность; скромность; готовность оказать помощь близким и дальним; стремление к миру, добрососедству; понимание ценности человеческой жизни.

Оценивание общего уровня воспитанности студента Оценивается по 5-балльной системе.

Высокий уровень — 5 баллов (проявляется ярко и есть стремление к этому).

Выше среднего уровень — 4 балла (в целом проявляется).

Средний уровень — 3 балла (проявляется ограниченно, недостаточно).

Низкий уровень — 2 балла (не проявляется совсем).

Рисуночные тесты.

Среди диагностических средств, используемых в мировой психологической практике, рисуночные методы стоят на первом месте. В последние годы в нашей стране появилось довольно большое количество отечественных и переводных работ, в которых описываются рисуночные тесты. Применение рисуночных тестов для выявления личностных особенностей человека основано на принципе проекции, т.е. на вынесении вовне своих переживаний, представлений, стремлений и т.п. Рисуя тот или иной объект,

человек невольно, а иногда и сознательно передает свое отношение к нему. Если какая-то тема его особенно волнует, то при ее изображении проявятся признаки тревоги. Рисунок – это всегда какое-то сообщение, зашифрованное в образах. Задача психолога состоит в том, чтобы расшифровать его, понять, что говорит ему обследуемый. Для диагностического использования рисунков очень важно, что они отражают, в первую очередь, не сознательные установки человека, а его бессознательные импульсы и переживания. Как и прочие проективные тесты, рисуночные методики очень информативны, т. е. позволяют выявить множество психологических особенностей человека. При этом они просты в проведении, занимают немного времени и не требуют никаких специальных материалов, кроме карандаша и бумаги. Дополнительным достоинством рисуночных методов является их естественность, близость к обычным видам человеческой деятельности. Тот или иной опыт рисования есть практически у каждого человека. Как показывает опыт применения этого набора тестов, он весьма чувствителен к большому числу различных психологических особенностей.

Методика оценки психологической атмосферы в коллективе (по А.Ф. Фидлеру)

Для характеристики психологической атмосферы, сложившейся в группе (коллективе), применяется диагностическая шкала – опросник А.Ф. Фидлера, адаптированная Ю.Л. Ханиным. В основе лежит метод семантического дифференциала. Оценку группе по предложенным биполярным шкалам дают сами испытуемые. Методика интересна тем, что допускается анонимное обследование, а это повышает ее надежность. Надежность увеличивается в сочетании с другими методиками (например, социометрией).

Инструкция: Бланк методики представляет собой таблицу, в которой приведены противоположные по смыслу пары слов, характеризующие атмосферу в Вашем коллективе. Ответ отмечается на бланке в виде знака (х). Чем ближе к правому или левому слову в каждой паре Вы поставите знак (х),

тем более выражен этот признак в Вашем коллективе. Столбец под номером 1 имеет крайнюю выраженность положительного признака, а столбец под номером 8 имеет крайнюю выраженность отрицательного признака указанного в паре.

Регистрационный бланк

	1	2	3	4	5	6	7	8	
1.Дружелюбие									Враждебность
2.Согласие									Несогласие
3.Удовлетворенность									Неудовлетворенность
4.Продуктивность									Непродуктивность
5.Теплота									Холодность
6.Сотрудничество									Несогласованность
7.Взаимная поддержка									Недоброжелательность
8.Увлеченность									Равнодушие
9.Занимательность									Скука
10.Успешность									Безуспешность

Обработка результатов

Ответ по каждому из 10 пунктов оценивается слева на право от 1 до 8 баллов. Чем левее расположен знак «х», тем ниже балл, тем благоприятнее психологическая атмосфера в коллективе, по мнению отвечающего.

1. Для каждого опрошенного вычисляется субъективная оценка психологической атмосферы в коллективе (K_{co}): складываются баллы по всем 10 пунктам таблицы.

2. Вычисляется средний коэффициент субъективных оценок психологической атмосферы в коллективе (K_{cp}): складываются коэффициенты

субъективных оценок всех членов группы, полученная сумма делится на количество опрошенных.

Итоговый показатель колеблется от 10 (наиболее положительная оценка) до 80 (наиболее отрицательная оценка). Чем ниже коэффициент, тем благоприятнее оценка психологической атмосферы в коллективе.

3. Для получения вывода о наиболее выраженных признаках в коллективе, вызывающих трудности в его становлении, вычисляются средние коэффициенты субъективных оценок для каждого из 10 пунктов таблицы: К пр.1, К пр.2, К пр.3 и т.д.

Для этого необходимо суммировать показатели по каждому признаку и разделить на количество опрошенных в коллективе.

Критерии оценки благоприятности психологической атмосферы в учебной группе:

высокий уровень - если испытуемый набрал в пределах от 10 до 40 баллов;

средний уровень - если испытуемый набрал в пределах от 40 до 60 баллов;

низкий уровень - если испытуемый набрал в пределах от 60 до 80 баллов.