

Кадышева Ч.Ю. Педагогический проект «Квест-рум как метод стимуляции эмоциональной активности при формировании патриотических чувств у гимназистов»

*Автор: Ч.Ю. Кадышева,
учитель истории и обществознания
МАОУ «Гимназия №5» г. Перми*

«В детстве человек должен пройти
эмоциональную школу — школу
воспитания добрых чувств...
Если добрые чувства не воспитаны в детстве,
их никогда не воспитаешь»
В.А. Сухомлинский.

Постановка проблемы, на которую направлен проект

Чувство патриотизма уникально и многолико по своему содержанию, это и любовь к родным местам, и гордость за свой народ, и ощущение неразрывности с окружающим, и желание сохранить, приумножить богатства нашей Родины.

Быть патриотом – значит ощущать себя неотъемлемой частью Отечества. Это сложное чувство возникает ещё в детстве, когда закладываются основы ценностного отношения к миру. Школьный возраст, как период становления личности, имеет потенциальные возможности для формирования и развития высших нравственных чувств, к которым относится и чувство патриотизма.

Подрастающее поколение стало забывать, о том, какой ценой победа над фашизмом далась советскому народу. Эта проблема является одной из наиболее актуальных на данный момент.

Также проблемой можно назвать и то, что подрастающее поколение (дети 12-16 лет) мало интересуются историей России и родного края, и предпочитает знакомиться с ней через Интернет и компьютерные игры.

Второстепенной проблемой является отсутствие у большинства ребят умений вести проектную деятельность и понимания что она дает.

Третьестепенной проблемой можно назвать отсутствие площадки для самореализации во внеучебное время, а как следствие бездумное времяпрепровождение, безучастность ребят, низкая познавательная активность.

Все вышесказанное побудило нас к написанию проекта «Квест-рум: «Долг Родине!»

«Quest» в переводе с английского означает «загадка», «задание». В то время как «room» значит «комната»: комната с загадками. Квест-рум - это приключение в жанре «escape the room» - компьютерной игры, вышедшей в реальный мир. Только в квест-руме все происходит по-настоящему - вы оказываетесь в закрытой комнате, чтобы выйти, нужно пройти игру-квест всего за 60 минут: вам предстоит искать подсказки, улики, складывать воедино части головоломки.

Как правило, квест-румы оборудованы красочными декорациями и реалистичной бутафорией, которые позволяют в полной мере почувствовать

погружение в процесс игры. Наиболее продвинутые квест-румы оборудованы всевозможными датчиками, реагирующими на поведение участников. В зависимости от этого, приводятся в действие те или иные механизмы, действуют различные спецэффекты, добавляя особую реалистичность всему происходящему во время игры. Сюжеты квестов могут быть основаны на художественных произведениях, популярных фильмах, компьютерных играх, либо же создаются авторами квестов индивидуально. Здесь нет и не может быть четких правил и ограничений. В городе существует достаточно большое количество квест-румов, но они все платные. Поэтому не каждый ребёнок может посетить его.

По своей целевой установке проект «Квест-рум «Долг Родине!» является формой гражданско-патриотической работы с учащимися гимназии, включает в себя ряд мероприятий познавательно-просветительского и характера в игровой форме.

Главной **идеей** проекта является создание и проведение современной игровой формы проведения внеклассных мероприятий.

Цель и задачи проекта

Цель: знакомство учащихся гимназии с историей России и родного края в современных игровых формах, создание новой формы внеклассного мероприятия для учащихся гимназии.

Задачи:

1. Создать инициативную группу для проведения проекта из учащихся гимназии.
2. Разработать и реализовать проект.
3. Проанализировать проект и наметить планы на будущее.

Стратегия и механизм достижения поставленной цели

План реализации проекта.				
№	Этапы	Результат	Ответственные	Сроки
1	Первое собрание по подготовке к проекту.	Собрание организаторов проекта показало, что проведение мероприятий в формате «квест-рума» актуально для учащихся гимназии. К проекту присоединилось много ребят из 8, 9, 10 классов. Была создана, инициативная группа. Ребята распределили роли в проекте: <ol style="list-style-type: none"> 1. Лидер проекта 2. Заместитель лидера проекта 3. Декораторы 4. Техники 5. Социальные продюсеры 6. Системные 	Руководитель и учащиеся	В течение весенних каникул.

		администраторы 7. Актеры (учащиеся которые организуют массовку и усложняют прохождение квеста от этапа к этапу)		
2	Разработка проекта в программе Sketch Up 8.	Участники проекта получили знания и умения на КСК «Историческое 3D моделирование» под руководством учителя истории и обществознания Кадышевой Ч.Ю. и применили эти умения в разработке демо-версий оформления помещений для квеста.	Руководитель и учащиеся в рамках КСК.	6 занятий в течение апреля месяца.
3	Проведение проекта.	Проект был успешно осуществлен в мае 2015 года. В нем приняло участие учащихся гимназии с 5-9 класс. Всего 12 групп (5-10 человек. Ребятам очень понравилась форма проведения, и они предложили свои идеи на будущий год.	Руководитель и инициативная группа.	4, 5, 6 мая
4	Подведение итогов проекта и планирование на будущий учебный год	На очередном собрании по итогам проведенного проекта ребята предложили каждый год проводить такие проекты не только для гимназии. 1. 2015 год – «Долг Родине!» в честь 70-летия победы в Великой Отечественной войне. 2. 2016 год – «Звездный квест» в честь 55-летия первого полета в космос Гагарина Ю.А. 3. 2017 год – «Революция» в честь 100-летия Великой Октябрьской революции. 4. 2018 год – «Футбольная загадка»к	Руководитель и учащиеся.	12 мая

		чемпионату мира по футболу в РФ.		
Механизм реализации проекта.				
1.	В течение апреля месяца была проведена рекламная компания, и каждый желающий мог записаться на прохождение квеста. По гимназии были развешаны рекламные листовки и плакаты с привлечением команд к участию в квесте. К концу месяца был составлен список команд участников с точной датой и временем прохождения квеста.			
2.	Местом проведения квеста был выбран подвал гимназии, так как он представляет собой бомбоубежище и состоит из множества комнат разных размеров. Для квеста было выбрано 4 комнаты в соответствии с годами Великой Отечественной войны (1941-1945гг.) и комната ПОБЕДЫ, где и заканчивался квест.			
3.	Команда к определенному времени спускалась в подвал, и ей предлагалось прослушать загадочную историю из которой участники понимали, что они попали в бункер Гитлера и им теперь предстоит долгий путь возвращения. 30 минут – это время прохождения квеста – время, в течение которого команде предстояло побывать в разных ситуациях, и, преодолев все препятствия и трудности, прийти к Великой Победе.			
4.	Первая комната – 1941 год – фашистский карцер. Комната была увешана приспособлениями для пыток, залита красной краской – кровь, и на стенах были написаны ребусы. Красная подсветка создавала жуткое впечатление. Чтобы из нее выйти, нужно было разгадать ребусы на стене. Тематика их относилась к 1941 году: даты и названия сражений, имена полководцев и т.д.			
5.	Вторая комната – 1942 год – ставка Гитлера. В ней располагался сейф с огромным количеством документов, чемодан генерала с шифром. Шифр необходимо было найти, перебрав эти документы. Документы на русском и немецком языке были стилизованы под эпоху и состарены. А также на стенах написаны цифры, связанные с событиями Великой Отечественной войны. Сопоставив их с документами, можно было разгадать шифр чемодана. В чемодане лежали пистолет и гранаты, которые были нужны чтобы выбраться из бункера.			
6.	Третья комната – 1943 год – склад боеприпасов. Участникам пришлось вскрыть сейф, но для того, чтобы его открыть, необходимо найти 7 ключей. Каждый ключ — это судьба и история великих людей Великой Отечественной войны (летчики, танкисты, командиры и т.д.) В итоге, открыв сейф, участники получают очередные боеприпасы.			
7.	Четвертая комната – 1944 – газовая камера. В ней можно выжить только в противогазах и спецодежде, а также ответив на ряд вопросов, тематика которых связана с историей родного края и вклада в Победу тружеников тыла.			
8.	Пятая комната – 1945- комната ПОБЕДЫ. Здесь участники, расположившись как в полевых условиях, посмотрели и обсудили фильм о Великой Отечественной войне, послушали песни военных лет. Также их ждала фотосессия с боеприпасами, которые они смогли получить в ходе квеста.			
9.	В ходе прохождения квеста от комнаты к комнате участникам попадались			

солдаты разных армий, которые то помогали, то мешали перемещаться по маршруту и создавали западни.
--

Планируемые результаты реализации проекта:

1. В результате проекта будет создана современная игровая форма проведения внеклассных мероприятий военно-патриотической направленности в общеобразовательном учреждении.
2. Учащиеся гимназии №5 познакомятся с историей России и родного края в современной игровой форме.
3. Участники проекта получают возможность активно проявить себя, развить свой творческий потенциал в игре, получить опыт общения, что позитивно повлияет на формирование коммуникативной компетенции подростков.
4. Участники проекта овладеют навыками культурно-интеллектуального взаимодействия, освоят проектный метод, организуя гимназические мероприятия в новом формате.
5. Участники проекта овладеют умениями работы с соответствующим программным обеспечением, поскольку создание демо-версий квест-рума осуществляется в программе SketchUp – 3D моделирование.

Материально-техническое обеспечение проекта.

Для реализации проекта необходимы:

помещения гимназии (в т.ч. подвальное);

материалы для создания декораций;

фотоаппарат;

видеокамера со штативом;

фотобумага для печати сертификатов и грамот участникам проектов.

Материальное-техническое обеспечение проекта предоставляется администрацией МАОУ «Гимназия №5», Некоммерческим партнерством МАОУ «Гимназия №5».

Перспективы развития проекта.

1. Организация квест-рума в новом учебном году. Организовать для учащихся гимназии в 2016 году проект в футуристическом стиле по теме «Космос» в честь 55-летия первого полета в космос Юрия Алексеевича Гагарина.
2. Организация сообщества любителей игры квест-рум в гимназии.