

ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ И СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

Серьезной проблемой современного образования является узкий спектр программ дополнительного образования, рассчитанных на подростков. Предлагаемые же программы большинству современных подростков не интересны, так как в них не учитываются изменившиеся запросы и накопленный к этому периоду социальный опыт подростков.

Характерной особенностью подросткового возраста (11–14 лет) является переход от детства к юности. Личностное общение становится ведущей коммуникативной деятельностью в подростковой среде. Подросток стремится стать интересным человеком для сверстников. Развивается чувство принадлежности к особой «подростковой» общности и к определенной ее группе со своими установками. Этот возраст характеризуется особой подростковой субкультурой. Расхождение между нормами группы и миром взрослых выражает важнейшую потребность подростка в самостоятельности и личной автономии, но тем не менее для подростков характерна ярко выраженная потребность в неформальном, доверительном общении со взрослыми.

Можно выделить и такие особенности подросткового возраста, как:

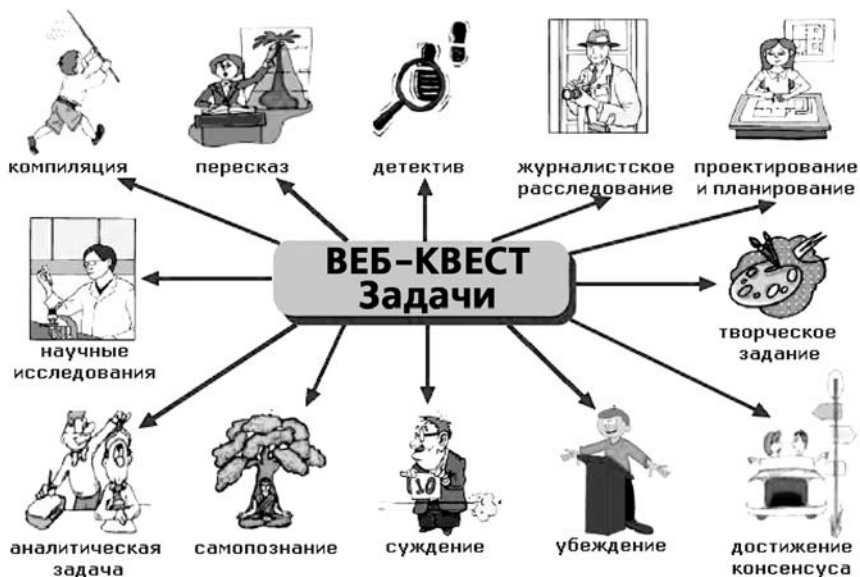
- новый уровень самосознания;
- стремление понять себя и других;
- неустойчивая самооценка;
- развитие познавательных процессов характеризуется переходом к абстрактному мышлению, подростки способны строить умозаключения;
- очень важным для подростка является мнение о нем группы, к которой он принадлежит.

Проект **«Квест как технология решения проблемы построения образовательного маршрута современными подростками»** предполагает реализацию нескольких краткосрочных дополнительных образовательных программ, отвечающих интересам и запросам современных подростков, их возрастным особенностям, ведущим для данного возраста видам деятельности.

В ходе проекта подростки осваивают 5 краткосрочных программ: «Фотокросс», «Разноцветные футболки», «Сто оркестров в чемодане», «Умные роботы», «Истории из истории».

При реализации краткосрочных программ предполагается использование популярных и понятных в современной подростковой среде *квест-технологий*.

Квест (от англ. quest – загадка, головоломка, вопрос) – один из основных жанров компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.



Предлагаемые краткосрочные программы с использованием квест-заданий и квест-технологий имеют заданную отправную точку, но развитие сюжета программы не является определенным и будет зависеть от самостоятельных выборов подростками хода и содержательного наполнения программы.

Краткосрочные квест-программы помогут решить многие имеющиеся проблемы подростков.

Во-первых, будучи «спринтерами», а не «стайерами», подросткам хочется получить быстрый и видимый результат.

Во-вторых, подростки проще осваивают индуктивный метод познания (от частного к общему), а не дедуктивный.

В-третьих, подростки уже многое знают и могут, но сделать конкретный самостоятельный выбор – серьезная проблема.

В-четвертых, для каждого подростка очень сильна значимость оценки его своим окружением – подростковым сообществом.

Предлагаемые квест-программы позволят подросткам увидеть и открыть необычное в обычном и привычном, приобрести нужный и важный опыт социального взаимодействия и построения собственной траектории развития.

Заключительный смарт-моб с рэп-агиткой каждой группы позволит подросткам в привычной и любимой ими форме представить конкретный продукт деятельности: демонстрацию расписных футболок по собственным эскизам, необыкновенный звуковой концерт роботов-животных, создание концертной электромузыкальной программы «Ритмы моего города», презентации историй из истории, фото-выставку «Один день из жизни моего города».

Приобретение подростками социального опыта будет совершенствованием их личностного роста и формирования таких личностных качеств, как:

- умение жить в коллективе,
- стремление взять на себя ответственность,
- креативность,
- самовоспитание,
- чувство собственного достоинства,
- самоопределение,
- патриотизм,
- духовное развитие,
- самореализация через различные виды деятельности,
- самостоятельность,
- самосовершенствование,
- позитивная «Я – концепция».

АКТУАЛЬНОСТЬ, ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Актуальность проекта **«Квест как технология решения проблемы построения образовательного маршрута современными подростками»** обусловлена противоречием между существующими потребностями подростков в интерактивных образовательных программах и отсутствием широкого спектра программ дополнительного образования, интересных и востребованных в современной подростковой среде.

Цели проекта:

1. Отработка современных квест-технологий в реализации программ дополнительного образования для подростков.
2. Обобщение опыта по реализации краткосрочных квест-программ в педагогическом сообществе г.Перми.

Задачи:

1. Создать 5 краткосрочных программ дополнительного образования с учетом возрастных особенностей подростков.
2. Провести обучение современным квест-технологиям педагогов дополнительного образования.
3. Издать сборник краткосрочных квест-программ тиражом не менее 50 экземпляров.
4. Провести смарт-моб с рэп-агиткой как представление результатов реализации проекта.
5. Провести презентацию итогов проекта в педагогическом сообществе г.Перми.
6. Обобщить накопленный в ходе реализации проекта опыт, опубликовать его на сайте ДЮОЦ «Рифей»: www.narod-rifeyperm.ru.

СТРАТЕГИЯ И МЕХАНИЗМ ДОСТИЖЕНИЯ ПОСТАВЛЕННОЙ ЦЕЛИ

Реализации цели проекта будут способствовать:

- 1) четкое понимание каждым субъектом проекта своего места и роли в достижении конечного результата проекта;
- 2) четкое соблюдение плана-графика реализации проекта;
- 3) привлечение внимания педагогической общественности и подростков к решению данной проблемы;
- 4) рефлексия каждого этапа и каждого занятия в ходе реализации проекта с внесением коррективов в случае необходимости.

В ходе реализации проекта последовательно осуществляются 3 этапа:

1 этап: подготовительный.

2 этап: деятельностный.

3 этап: рефлексивный.

Деятельность, осуществляемая в ходе реализации проекта, выстроена в логике поставленных целей и задач. Поэтому все мероприятия, указанные в плане реализации проекта последовательно ведут к наиболее эффективным результатам реализации проекта.

Ресурсы, которые необходимы для реализации проекта:

Капитальные. Занятия будут проходить в кабинетах ДЮЦ «Рифей», в парках и на улицах нашего города, в музее истории Индустриального района г.Перми. Для занятий будут предоставлены современные оснащенные кабинеты: № 112 (программа «Сто оркестров в одном чемодане»), № 304 («Фотокросс»), № 403 («Умные роботы»), № 411 («Разноцветные футболки»), зал музея («Истории из истории»).

Трудовые. В проекте задействованы высококвалифицированные кадры: руководитель проекта – директор МАОУ ДОД «Детско-юношеский центр «Рифей» Г.Н. Титлянова, бухгалтер проекта Васильева М.Г.; 5 педагогов дополнительного образования ДЮЦ «Рифей»; 3 педагога-организатора отдела социального партнерства, 5 учителей – классных руководителей гимназии № 10, участники проекта: директор гимназии № 10 Груздева Ирина Викторовна, зав. кафедрой педагогики ПГПУ Косолапова Л.А., зав. лабораторией дополнительного образования и воспитания ПГПУ Сулейманова С.С.

Материальные. Для занятий по краткосрочным квест-программам имеется вся необходимая материально-техническая база: материалы, лего-конструкторы We-Du, цифровое оборудование, электромузыкальные инструменты, оснащенный современным свето- и звукооборудованием актовый зал, сценический реквизит.

Финансовые. Предполагается использование нескольких финансовых потоков для реализации проекта: финансирование по проекту + внебюджетные средства участников проекта + средства муниципального финансирования.

Часть работ будет выполнена участниками проекта на безвозмездной основе в качестве волонтерского труда.

Информационно-методические. ДЮЦ «Рифей» в течение многих лет является информационно-методическим центром в образовательном пространстве Индустриального района и г. Перми по реализации социально значимых и образовательных проектов, победителем межрегиональной Ярмарки педагогических инноваций. ДЮЦ «Рифей» имеет многолетний опыт по сетевому и межведомственному взаимодействию с образовательными учреждениями разных типов и видов, с органами законодательной и исполнительной власти, предприятиями, организациями, с общественными и некоммерческими организациями. Опыт ДЮЦ «Рифей» опубликован и одобрен на уровне Российской Федерации, Пермского края, г. Перми и Индустриального района. В учреждении создана электронная база данных методической продукции. Все информационно-методические ресурсы задействуются комплексно для получения наиболее эффективного результата.

Предпринимательские. Все участники проекта имеют солидный опыт участия в реализации сетевых и межведомственных социально значимых проектов городского, краевого и окружного уровня (Приволжский федеральный округ). Это является определенной гарантией успешности предлагаемого проекта.

В основе реализации проекта – интеграция ресурсов, организация сетевого взаимодействия партнеров, использование инновационных подходов в достижении намеченных целей.

В ходе реализации проекта предполагается охват целевой группы в количестве не менее 75 человек, в том числе:

- детей – 75 человек;
- педагогов (непосредственных исполнителей проекта) – 5 человек;
- педагогических работников школ и УДОД – 40 человек.

Все мероприятия по проекту соответствуют поставленным задачам и последовательно приближают участников к достижению намеченного результата. Все мероприятия отражены в плане-графике реализации проекта.

ПЛАН-ГРАФИК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

№ п/п	Задача	Мероприятия	Срок проведения	Результат
1	Создать 5 краткосрочных программ дополнительного образования с учетом возрастных особенностей подростков	Мозговой штурм и написание 5 современных программ дополнительного образования	28 октября – 10 ноября 2013 г.	Наличие программ: «Разноцветные футболки», «Сто оркестров в одном чемодане», «Фотокросс», «Истории из истории», «Умные роботы».

2	Провести обучение современным квест-технологиям педагогов дополнительного образования ДЮЦ «Рифей» и учителей гимназии № 10	Проведение установочного совместного семинара «Квест-технологии в современном образовании»	06 ноября 2013 г.	Издание методических рекомендаций по проведению занятий с применением квест-технологий
3	Издать сборник краткосрочных квест-программ тиражом не менее 50 экземпляров	Создание рабочей группы. Разработка макета и дизайн-проекта сборника краткосрочных квест-программ для подростков	Ноябрь-декабрь 2013 г.	Наличие 50 экземпляров сборника
4	Провести смарт-моб с рэп-агиткой как представление результатов реализации проекта	Разработка сценария смарт-моба, подбор рэп-текстов и музыкальных фонограмм, проведение репетиций с группами подростков	12 декабря 2013 г.	Видеоматериалы смарт-моба
5	Провести презентацию итогов проекта в педагогическом сообществе г.Перми	Разработка компьютерных презентаций и мастер-классов педагогов, реализующих квест-программы.	12 декабря 2013 г.	Электронная подборка материалов по реализации проекта: аналитические материалы, компьютерные презентации, сборники краткосрочных квест-программ.
6	Обобщить накопленный в ходе реализации проекта опыт, опубликовать его в сайте ДЮЦ «Рифей»: www.narod-rifeyperm.ru	Заполнение раздела «Инновационная деятельность» на сайте ДЮЦ «Рифей»	Октябрь-ноябрь-декабрь 2013 г.	Наличие полной и достоверной информации, аналитических материалов о реализации проекта по организации модели внеурочной деятельности «Квест как технология решения проблемы построения образовательного маршрута современными подростками» на сайте ДЮЦ «Рифей»: www.narod-rifeyperm.ru