

## Научно-методическая работа в образовательной организации

**Кривоносова Евгения Юрьевна,**

воспитатель,

КГКУ «Зеленогорский детский дом»,

г. Зеленогорск, Красноярский край

### **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ, КАК ФОРМА ПРОФИЛАКТИКИ ОТКЛОНЯЮЩЕГОСЯ ПОВЕДЕНИЯ ДЕТЕЙ СИРОТ**

**Аннотация.** Статья посвящена инновациям в области отклоняющегося поведения детей-сирот. Автор уделяет внимание интерактивным формам работы: уточняет интерактивные технологии, анализируются новые разработки в области привлечения интерактивных технологий в образовании. После исследования по диагностике по методике Орёл А.Н. (Клейберг «Практикум по девиантологии») предлагает подробнее рассмотреть интерактивную форму работы технологию – квест. Анализирует структуру и содержание образовательного квеста.

**Ключевые слова:** отклоняющееся поведение детей сирот, интерактивные формы работы, квест как технология, образовательный квест.

**Evgeniya Y. Krivonosova,**

educator,

RSPI«Zelenogorskiy kindergarten»,

c. Zelenogorsk, Krasnoyarskiy region

### **QUEST TECHNOLOGY AS A FORM OF ORPHANS DEVIANT BEHAVIOR PREVENTION**

**Annotation.** The article is devoted to innovations in the field of orphans deviant behavior. The author pays special attention to interactive forms of work: specifies interactive technologies, examines new developments in the involvement of interactive technologies in education. After research on the diagnosis by the method of the Oryol A. N. (Kleiberg "Practicum on deviantology"), he offers to explore some more interactive form of work technology – quest. he analyzes the structure and content of the educational quest.

**Key words:** orphans deviant behavior, interactive forms of work, quest as technology, educational quests.

Одна из многочисленных проблем детских домов на сегодняшний день это проблема отклоняющегося поведения подростков.

Отклоняющееся поведение, то есть противоречащее принятым в обществе правовым или нравственным нормам, проявляется у них в конфликтно-

## Научно-методическая работа в образовательной организации

сти, агрессивности, склонности к бродяжничеству, воровству, попрошайничеству, гиперсексуальности, ранней алкоголизации, токсикомании [3].

Чтобы выявить склонности к отклоняющемуся поведению нами была проведена диагностика по (Клейберг «Практикум по девиантологии»). После проведенной работы мы выявили, что у 40% испытуемых высокие показатели по шкале «установки на социально-желательные ответы». Это говорит о том, что подростки не соответствуют социальным установкам. 25% детей по шкале «склонности к преодолению норм и правил» могут идти наперекор социальным нормам и правилам. Шкала «склонности к аддиктивному поведению» показала, что 15% испытуемых могут в дальнейшем употреблять наркотических веществ. 30% выявлено по шкале «склонности к самоповреждающему и саморазрушающему поведению». По шкале «склонности к агрессии и насилию» 75% показали, что склонны по отношению к другим людям. 55% подростков неспособны контролировать свои эмоциональные реакции. Могут совершить противоправное действие 25% учащихся. Так как шкала волевого контроля эмоциональных реакций показала большой процент, то мы решили поработать с детьми в этом направлении.

Приоритет на данном этапе профилактики отдается интерактивным формам работы: тренинги, дискуссии, эвристические беседы, ролевые игры, круглые столы [4]. В данной работе мы рассмотрим педагогический потенциал технологии квест-игры как формы профилактики отклоняющегося поведения детей сирот.

Актуальность исследования данной темы в том, что комплекс проблем, существующих сегодня в учреждениях для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, способствует стойкому проявлению у детей социальной неустойчивости и девиаций в поведении. Интерактивные методы в работе с воспитанниками детского дома это те методы, которые активизируют участников мероприятий. Квест - технология позволяет привлекать и заинтересовывать большую аудиторию подростков.

Цель работы по данной теме - исследовать условия реализации квест-технологии как формы профилактики отклоняющегося поведения воспитанников детского дома.

Объект: профилактика отклоняющегося поведения детей сирот.

Предмет: квест-игра как форма интерактивного метода профилактики.

Методы исследования:

1. Изучение и анализ научной литературы.
2. Сбор и анализ материалов.
3. Изучение квест-игры как формы профилактики отклоняющегося поведения

На первом этапе исследования изучалась психологическая, педагогическая и методическая литература по теме. На втором этапе анализировались программы по профилактике отклоняющегося поведения детей сирот. Изучалась квест-игра как одна из форм профилактики отклоняющегося поведения.

## Научно-методическая работа в образовательной организации

Практическая значимость в том, что её результаты могут быть внедрены в практику не только в работе с воспитанниками детских домов, но и в любом общеобразовательном учреждении.

Специфика отклоняющегося поведения детей сирот такова, что требует нестандартных и нерепрессивных методов профилактики.

Отклоняющееся поведение является результатом неблагоприятного психосоциального развития и нарушений процесса социализации, что выражается в различных формах подростковой дезадаптации уже в достаточно раннем возрасте. Детско-подростковая дезадаптация проявляется в затруднениях усвоения социальных ролей, учебных программ, норм и требований социальных институтов, выполняющих функции институтов социализации [5].

Можно выделить следующие группы интерактивных методов:

- передача социального опыта в виде знаний, информации (лекции, беседы);
- изменение отношения к окружающему миру (дискуссии, ролевые игры, дебаты, шоу - технологии);
- обучение социальным навыкам (тренинги, игры).

Суть интерактивных методов в профилактической работе в том, что все участники оказываются вовлеченными во взаимодействие. Они могут оценивать свои поступки не только через оценку взрослого человека, сколько, а также через отношение к ним сверстников. При составлении профилактического мероприятия следует учитывать окружающую среду детей - сирот. Опираясь на возрастные особенности подросткового возраста, связанные с ними педагогические задачи, а также обращаясь к обозначенной нами выше проблеме, мы предлагаем подробнее рассмотреть, как интерактивный метод современную технологию – квест.

Квест – это форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию умений решать определенные задачи на основе компетентного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета.

У квест игр есть классификация:

- Сюжетные – квесты, направленные на последовательное развитие игровых событий;
- Не сюжетные – квесты, направленные на легализированное развитие игровых событий.

Квест совмещает в себе элементы и мозгового штурма, и тренинга, и игры. Что позволяет совместить в себе несколько методов:

- мозговой штурм учит работать в команде, развивает креативность, помогает ребенку проявлять лидерские качества;
- дискуссия как технология учить подростков деликатности, в то же время критичности, развивает логическое мышление, умение отстаивать свою точку зрения, учит обосновывать, оперировать аргументами и фактами;
- тренинг помогает мобилизовать личностные ресурсы.

## Научно-методическая работа в образовательной организации

Сокол И.Н. рассматривает квест как технологию, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, четкие правила, и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений, способствующих заданной теме [5].

Анализ научных исследований за последнее десятилетие показал, что в образовании детей и взрослых стали чаще применяться реал-квесты («живые» квесты – на природе, в классе, музее и др.), поэтому термин квест-технология или технология образовательного квеста прочно входят в образовательную терминологию.

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, которая объединяет элементы проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий приключениями и (или) игрой по определенному сюжету. Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера.

### Технологическая карта образовательного квеста

Элементы структуры	Требования к разработке квеста
Название	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
Направленность квеста	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
Цель и задачи	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
Продолжительность	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
Возраст учащихся / целевая группа	Учет возрастных особенностей, обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи, взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
Легенда	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п. Так, благодаря фантазии, в квесте можно оказаться в любом месте или создать планету.
Квест-герои	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами: жеребьевка, разделение по какому-либо признаку

## Научно-методическая работа в образовательной организации

	в зависимости от цели и содержания квеста.
Основное задание / основная идея	Основное задание должно быть проблемного характера. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.
Сюжет и продвижение по нему	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы. Желательно включить в сюжет традиционные элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию и развязку. Сюжет ограничен по времени как в историческом плане (игра может происходить в любую историческую эпоху), так и физически.
Задания / препятствия	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
Навигаторы	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
Ресурсы	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
Критерии оценивания деятельности обучающихся	Критерии разрабатываются педагогом в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта».
Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Рефлексия организуется педагогом в различных аспектах (когнитивном, эмоционально-ценностном, волевом и социальном) и с использованием разнообразных приемов (рефлексивный экран, самооценка работы, «смайлики» и др.). Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Конечно, нельзя в полной мере утверждать, что квест — это инновация в педагогике. Многие исследователи Ю.М. Лотман, С.Л. Рубинштейн, Д.Э. Эльконин и др. рассматривали место игры в педагогическом процессе.

Квест, для подростков с целью профилактики отклоняющегося поведения, обусловлена потребностью педагогов в методических разработках по данной тематике, и поэтому стала предметом исследования.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. <http://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-pri-obuchenii-detey-s-deviantnym-povedeniem>

2. Василенко А.В. *Международный журнал «Предметник» предметник Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии Конференция: образова-*

## **Научно-методическая работа в образовательной организации**

ние и воспитание. Теория и практика. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)

3. Внедрение инновационных технологий работы по профилактике правонарушений несовершеннолетних, социализации и реабилитации детей, находящихся в конфликте с законом: сб. материалов межрегион. науч.-практ. конф. (Пермь, 27-28 марта 2014 г.) / под общ. ред. А.В. Волкова, З.П. Замараевой. – Пермь: ОТ и ДО, 2014. – 150 с.

4. Зуйкова А.К. Здоровый образ жизни подростков: нерешенные проблемы // Здоровье и образование в XXI веке. – 2012. – Т.14 (Вып. № 4)

5. Игровые технологии при обучении детей с девиантным поведением Текст научной статьи по специальности «Народное образование. Педагогика».

6. Миновская О.В. Организация экстремальных культурно-досуговых мероприятий для учащихся в условиях города // Социальная педагогика в социальных практиках: Сборник материалов Международного симпозиума / научн. ред. А.В. Мудрик, Т.Т. Щелина. – М.: БУКИ ВЕДИ, 2013. – 212 с.