

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ ХАБАРОВСКОГО КРАЯ  
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ХАБАРОВСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ КВЕСТ-ИГРЫ  
В ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕАУДИТОРНОЙ РАБОТЫ В  
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЯХ**  
Методическая разработка

Хабаровск, 2014

Методическая разработка основана на требованиях федерального государственного образовательного стандарта (далее – ФГОС) по группам специальностей среднего профессионального образования (далее – СПО) 44.00.00 Образование.

Организация-разработчик: КГБОУ СПО «Хабаровский педагогический колледж»

Разработчик: А.С.Чикишева, преподаватель, руководитель предметно-цикловой комиссии КГБОУ СПО «Хабаровский педагогический колледж»

Рецензенты: Пахно И.В., директор научно-исследовательского центра КГБОУ ДПО «Хабаровский институт переподготовки и повышения квалификации в сфере профессионального образования», к.п.н.

Гоголева И.И., преподаватель КГБОУ СПО «Хабаровский педагогический колледж», к.п.н.

Рекомендована научно-методическим советом КГБОУ СПО «Хабаровский педагогический колледж» (протокол № \_\_\_\_ от «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2014 г).

## Введение

Процессы обновления системы образования, целью которых является поиск наиболее эффективных форм ее функционирования, связаны с целым рядом тенденций, определяемых развитием современной науки. Одной из тенденций развития профессиональных образовательных организаций является использование интерактивных технологий, в частности – игровых.

В самых различных системах обучения игре отводится особое место. И определяется это тем, что игра очень созвучна природе человека. Человек от рождения и до наступления зрелости уделяет огромное внимание играм. Игра - не просто интересное времяпрепровождение, но способ моделирования внешнего, мира будущего, способ моделирования взаимоотношений, в процессе которого, вырабатывается схема взаимоотношений с окружающим миром и тип мировоззрения.

Дидактическая игра позволяет заложить в обучение предметный и социальный контексты. В играх данного типа моделируются адекватные по сравнению с обычным обучением условия формирования личности обучающегося. В «контекстном» обучении достижение чисто дидактических целей соединяется с воспитательными и развивающими целями.

В силу ряда психологических особенностей обучающихся юношеского возраста, таких как бурное развитие всех познавательных процессов, активное формирование самооценки, стремление к самоопределению, соревновательность групповых контактов и др., использование игр в образовательном процессе колледжа видится более чем уместным.

Одной из разновидностей дидактических игр выступают игры сюжетно-интеллектуальные, способствующие совершенствованию мыслительных операций, активизирующие развитие всех свойств ума, форм интеллектуальной деятельности. Игры основаны на соревновании в знаниях. Выигрывает чаще всего тот, кто владеет наибольшей информацией. Как правило, эти игры требуют от обучающихся умения расшифровывать, распутывать, разгадывать

на основе знаний одного или нескольких учебных предметов. Познавательная активность стимулируется конкурсностью, соревновательным характером игры. В данных дидактических играх сбор необходимой информации и принятие правильного решения обеспечивают дидактический опыт игроков.

В последние несколько лет все более популярными становятся приключенческие командные игры в формате «квест». Широкие дидактические и социальные возможности данного вида игр обусловили их использование в образовательном процессе Хабаровского педагогического колледжа. Впервые игровая форма интеллектуального квеста была опробована при проведении внеаудиторного мероприятия «Посвящение в СНО» в 2011 году, затем была предложена для организации мероприятия в рамках проведения «Недели науки» в 2013 году. В октябре 2014 года преподаватели колледжа выступили организаторами интеллектуальной квест-игры «Пути науки неисповедимы» в ходе работы ежегодной образовательной смены «Поколение ПРОФИ», организуемой Хабаровским краевым институтом переподготовки и повышения квалификации в сфере профессионального образования на базе КГБОУ ДОД «Хабаровский краевой центр внешкольной работы Созвездие».

Высокий организационный уровень проведения указанных мероприятий и положительные отзывы участников игры позволили сделать вывод о необходимости обобщения опыта по проблеме использования интеллектуальной квест-игры в организации внеаудиторной работы в профессиональных образовательных организациях, что и является целью данной методической разработки.

Задачами выступают: теоретическое осмысление возможностей использования интеллектуальной квест-игры в образовательном процессе профессиональных образовательных организаций; систематизация и представление дидактического и методического материала, наработанного в процессе проведения внеаудиторных мероприятий.