

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

Образовательно-воспитательный потенциал событийного подхода и возможности его использования во внеклассной работе туристско-краеведческой направленности

Учитель физической культуры и
здоровья Кугот К.В.

В современном мире отсутствие у учащихся собственных целей, планов и надежд, «воспитание» сводится к задаче повышения занятости, охвата и надзора за ребенком, что приводит к утрате подлинности процесса воспитания: «Человек без цели, без мечты, без надежды пуст, у него нет настоящего, у него жизнь не наполнена событийностью, а стало быть, он не накапливает мудрости и опыта. И тогда эта пустота заполняется либо скукой, либо суетой. Вместо событий, жизнь заполняется либо бессмысленными поисками развлечений и удовольствий (и в таком случае мы говорим, что время «убивается» или «транжируется», а это и есть суета), либо ничем не заполняется (тогда время «тянется» и «волынится», а это есть скука и тоска).

Часто мероприятия, которые проводятся для учащихся, не становятся событиями их жизни. Их «отбывают», «отсидивают» (или «отстаивают»), а не проживают. В этом и есть разница между *воспитанием событиями* и воспитанием мероприятиями.

Инновационный проект «Внедрение модели социально-эмоционального обучения как условия формирования универсальных компетенций обучающихся» (далее – инновационный проект), который с сентября 2021 года реализуется в гимназии, направлен на формирование социально-эмоционального обучения в процессе событийного подхода.

Работа над реализацией инновационного проекта подтвердила актуальность темы выбранного нами проекта, потому что туристско-краеведческая деятельность представляет собой цепочку разнообразных событий, направленную на формирование у учащихся знаний, умений и навыков по экологии, краеведению, основам спортивного туризма. Она способствует выработке у них навыков общения, умения представлять материал, собранный при проведении краеведческих экспедиций и экскурсий.

Если в начале работы над проектом наблюдался недостаточный уровень сформированности статуса социально-эмоциональной идентичности учащихся, то реализация инновационного проекта на данном этапе позволила выявить аргументы в пользу правильности выбора темы инновационного проекта, стратегии и тактики инновационной модели, т.к. наметилась устойчивая положительная динамика полученных результатов.

Целью инновационного проекта является дидактическое обоснование процесса формирования ценностных ориентаций и социально-личностных компетенций обучающихся в периоды взросления посредством реализации педагогического потенциала событийного подхода.

Исходя из этой цели мною была выработана тема педагогического исследования: «Образовательно-воспитательный потенциал событийного подхода и возможности его использования во внеклассной работе туристско-краеведческой направленности».

На основании анализа целевого компонента инновационного проекта была сформулирована **цель педагогического исследования:** внедрение во

внеклассную туристско-краеведческую деятельность мероприятий основанных на образовательно-воспитательном потенциале событийного подхода.

В сборнике статей Международного профессионально-исследовательского конкурса «Лучшая педагогическая разработка 2021», состоявшегося 22 декабря 2021 г. Петрозаводск, опубликована статья: «Квест-игра как форма социально-эмоционального обучения учащихся».

Разработка квест-игры «Тропа туриста»

ПОЛОЖЕНИЕ

О туристском квесте «Тропа туриста»

1. Цели и задачи:

-популяризация туризма и краеведения среди учащихся гимназии;

-приобщение учащихся гимназии к здоровому образу жизни;

-организация содержательного досуга гимназистов.

2. Участники квеста: учащиеся 5-7 классов (состав команды 5 человек).

3. Примерный перечень этапов квеста:

1. «Не заблудись в трёх соснах» (команде необходимо найти контрольные точки на местности).

2. «Командная переправа» (команде необходимо перебраться от одной точки до другой, используя два гимнастических обруча).

3. «Болотная переправа» (команде необходимо переправиться с одной стороны «болота» на другую с рюкзаком на плечах).

4. «Сохраним природу вместе» (команде необходимо определить перерабатываемые и неперерабатываемые отходы).

5. «Заблудившийся в лесу» (команде необходимо собрать приспособление для подвешивания котелка из предложенных судьёй вещей).

4. Программа квеста

8.30-10.45 - подготовка игровых локаций квеста;

11.00 - соревнования команд учащихся 5 классов;

12.00- соревнования команд учащихся 6 классов;

13.00- соревнования команд учащихся 7 классов.

5. Определение результатов и награждение:

Командные места определяются в каждой параллели классов по наибольшей набранной сумме баллов. В случае равенства суммы баллов у двух и более команд, преимущество получает команда, имеющая лучшую сумму времени 2, 3 и 5 туров.

Карточка команды _____ класса.

Внимательно читайте задания и подсказки!

I тур «Не заблудись в трёх соснах»

Место проведения тура находится с той стороны здания, где можно увидеть красивые закаты.

Вашей команде необходимо найти деревья с контрольными точками и записать увиденные на них буквы в квадраты. Начало движения обозначено красным флажком. Помочь в нахождении контрольных точек поможет здание, оно расположено по линии, по которой можно прийти от пингвинов к белым медведям.

Эту букву вы найдёте, если пойдёте в направлении, которое можно определить по расположению мха на дереве.	Эту букву вы найдёте, если будете двигаться в направлении, где встаёт солнце.	Эта буква располагается в том направлении, где любят отдыхать люди летом.	Найти эту букву Вы сможете, если пойдёте в послеобеденном направлении солнца

Команда может заработать 10 баллов. За каждую неправильную букву у команды снимается 2 балла. За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____

II тур. «Командная переправа». Место проведения в комнате, где проходят собрания. Команде необходимо перебраться от одной точки до другой, используя два гимнастических обруча. Вам необходимо сделать это за меньшее количество раз.

За каждую попытку «переправы» у команды снимается 1 балл. Обручи передаются следующему участнику произвольно. Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 1 баллом. Если в команде менее 5 человек, тогда участник может «переправляться» два раза. Максимальное количество баллов 10.

Баллы _____ **Время** _____

III тур. «Болотная переправа». Этот тур проходит на холме. Команде необходимо переправиться с одной стороны «болота» на другую, не попав в «болото». Переправа происходит с рюкзаком на плечах. Для переправы по «болоту» используйте то, что под рукой.

Условия переправы: 1. Каждый участник команды переходит «болото» с рюкзаком.

2. Для переправы используется инвентарь одинаковый для всех участников команды.
3. Для передачи инвентаря используйте что видите, и удача будет с вами.
4. Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 1 баллом.
5. Если в команде менее 5 человек, тогда участник может «переправляться» два раза.
6. За касание ногой «болота» у команды снимается 1 балл.
7. Максимальное количество баллов 20.

Баллы _____ **Время** _____

IV тур «Сохраним природу вместе». Стрелками соедините понятия. Количество баллов, которое можно заработать 12. За каждый неправильный ответ у команды забирается 2 балла.

Перерабатываемые отходы	Неперерабатываемые отходы
-------------------------	---------------------------

Пластик PET, HDPE, LDPE, PE и PP (или 1, 2, 4 и 5 в цифровом обозначении).	Тюбики от зубной пасты и кремов	Автомобильное стекло, стеклопакеты, зеркала, экраны мониторов и телевизоров, цветное	Бумага	Упаковка из олистирола (PS, цифровой код: 6),	Стекло
--	--	--	--------	---	--------

За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____

V тур. «Заблудившийся в лесу». Тур проходит кабинете, в номере которого первая цифра в два раза больше первой обозначающей кабинеты на первом этаже, а сумма цифр на кабинете равна 11.

Вы заблудились в лесу. Вам необходимо приготовить еду. Соберите приспособление для подвешивания котелка из предложенных судьёй вещей.

Условия выполнения: Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 2 баллами. Максимальное количество баллов 10. За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____ **Время** _____

VI тур. «Как вести себя в походе?». Вам необходимо зачеркнуть тот квадрат, в котором описано неправильное поведение участников похода.

Количество баллов, которое можно заработать - 8. Каждый неправильный ответ минус 2 балла.

1. Ребята решили развести костёр	
Использовали старое кострище	Они пошли туда, где им показалось будет уютно, выкопали яму, землю откинули подальше, чтобы не мешала.
2. После ужина осталась каша, все наелись, и никто не хотел больше. Что с ней сделать?	
Бросить в костер	Оставить на земле или подкормить рыбу.
3. Собираясь домой	
Ребята забрали мусор с собой	Ребята сожгли на костре пластиковые стаканчики и полиэтиленовые мешки.
4. Мальчики пробирались сквозь заросли водяных растений сначала по илестому дну, а потом вплавь.	
Они сорвали и отдали девочкам белоснежную кувшинку, которую те назвали «водяной лилией».	Цветы рвать нельзя. Не нарушайте красоты пейзажа. «Водяная лилия» занесена в Красную Книгу.

За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____

Правильные ответы. Карточка для судей.

I тур «Не заблудись в трёх соснах».

Эту букву вы найдёте, если пойдёте в направлении, которое можно определить по расположению мха на дереве.	Эту букву вы найдёте, если будете двигаться в направлении, где встаёт солнце.	Эта буква располагается в том направлении, где любят отдыхать люди летом.	Найти эту букву Вы сможете если пойдёте в послеобеденном направлении.
Г	О	Р	А

Команда может заработать 10 баллов. За каждую неправильную букву у команды снимается 2 балла. За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____

II тур. «Командная переправа». За каждый раз «переправы» у команды снимается 1 балл. Обручи передаются следующему участнику произвольно.

Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 1 баллом. Если в команде менее 5 человек, тогда участник может «переправляться» два раза. Максимальное количество баллов 10.

III тур. «Болотная переправа». Этот тур проходит на холме. Команде необходимо переправиться с одной стороны «болота» на другую, не наступая в «болото». Переправа происходит с рюкзаком на плечах. Для переправы над «болотом» используйте то, что под рукой.

- Условия переправы:**
1. Каждый участник команды переходит «болото» с рюкзаком.
 2. Для переправы используется инвентарь одинаковый для всех участников команды.
 3. Для передачи инвентаря используйте то, что видите, и удача будет с вами.
 4. Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 1 баллом.
 5. Если в команде менее 5 человек, тогда участник может «переправляться» два раза.
 6. За касание ногой «болота» у команды снимается 1 балл.
 7. Максимальное количество баллов 20.

IV тур «Сохраним природу вместе». Стрелками соедините понятия. Количество баллов, которое можно заработать 12. За каждый неправильный ответ у команды забирается 2 балла.

Перерабатываемые отходы	Неперерабатываемые отходы
<ol style="list-style-type: none"> 1. Пластик PET, HDPE, LDPE, PE и PP (или 1, 2, 4 и 5 в цифровом обозначении). 2. Бумага 3. Стекло 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Тюбики от зубной пасты и кремов 2. Упаковка из полистирола (PS, цифровой код: 6), 3. Автомобильное стекло, стеклопакеты, зеркала, экраны мониторов и телевизоров, цветное

За каждого неявившегося участника снимается 1 балл. **Баллы** _____

V тур. «Заблудившийся в лесу».

Условия выполнения: Команда может использовать подсказку судьи, но за это придётся пожертвовать 2 баллами. Максимальное количество баллов 10.

За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

VI тур. «Как вести себя в походе». Количество баллов, которое можно заработать 8. За каждый неправильный ответ у команды забирается 2 балла.

5. Ребята решили развести костёр
Использовали старое кострище
6. После ужина осталась каша, все наелись, и никто не хотел больше. Что с ней сделать?
Оставить на земле или подкормить рыбу.
7. Собираясь домой
Ребята забрали мусор с собой
8. Мальчики пробирались сквозь заросли водяных растений сначала по илистому дну, а потом вплавь.
Цветы рвать нельзя. Не нарушайте красоты пейзажа. «Водяная лилия» занесена в Красную Книгу.

За каждого неявившегося участника снимается 1 балл.

Баллы _____