



105 лет
БГПУ



АССОЦИАЦИЯ
ОБРАЗОВАНИЕ ДЛЯ
УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ



Хартия Земли
20



ЦЕЛИ
УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ В
БЕЛАРУСИ



Escape University

Образовательный квест «Цели устойчивого развития: Путь вперед»

Донскова Екатерина Евгеньевна,

- ▶ специалист координационного центра «Образование в интересах устойчивого развития» БГПУ;
- ▶ член Межуниверситетского клуба друзей Целей устойчивого развития

Методология образовательного квеста

Актуальность идеи

► Вызовы современной педагогической науки:

1. заинтересовать учащихся Целями устойчивого развития,
2. поспособствовать учащимся в осознании важности и универсальности изучаемых понятий и ценностей устойчивого развития, основных положений и принципов Повестки 2030;
3. обеспечить учащимся развитие потребности в самостоятельной творческой и исследовательской деятельности и оснащение их необходимыми методологическими умениями и навыками;
4. содействовать самоопределению каждого учащегося в процессе изучения основных идей устойчивого развития

Методология образовательного квеста

Обоснование метода

- ▶ Подход к организации процесса получения знаний, учитывающий интересы школьников и студентов разных возрастов;
- ▶ Методы организации образовательного процесса, стимулирующие познавательный интерес школьников и студентов, с использованием различных современных технологий обучения;
- ▶ Нестандартные подходы к организации самостоятельной исследовательской деятельности учащихся;
- ▶ Инновации в области получения знаний о Целях устойчивого развития, Повестке – 2030 и национальной кампании «Хартия Земли+20»

Методология образовательного квеста

Выбор формата

- ▶ Интерактивная игра – эффективный вид современной технологии обучения, позволяющий:
 1. участникам образовательного процесса – создать наилучшие условия для развития и самореализации;
 2. субъектам педагогического взаимодействия - изменить модели поведения и форматы организации деятельности;
 3. организаторам образовательного процесса - содействовать осознанному усвоению участниками нового содержания и моделей поведения

«Квест» (транслит. англ. quest - поиски) - игра, требующая от игроков решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока

Методология образовательного квеста

Описание формата

- ▶ Элементы сюжета (ролевой игры) - содержат проблему, требующую от игроков решения образовательных задач, связанных с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, при использовании группового взаимодействия, ресурсов какой-либо территории и информационно-коммуникативных технологий
- ▶ Образовательный процесс - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности обучающихся, требующий осуществить поиск информации по указанным адресам (в том числе, при включении в этот поиск самих адресов, иных объектов, людей, нового знания и др.)
- ▶ Условие организации - подготовка педагога, разрабатывающего квест: определение цели и целевой аудитории; конкретизация задач и количества участников; разработка сюжета и подбор формата игровых заданий; составление сценария; выбор необходимого пространства и даты проведения; определение и подготовка ресурсов (в том числе, количество организаторов и помощников); определение методов включения участников

«Образовательный квест» - интерактивная игра, требующая от игроков решения задач, связанных с самостоятельным поиском новых знаний, приобретением умений и компетентности как индивидуальной, так и групповой

Образовательный квест «ЦУР: Путь вперед!»

► Идея:

Образовательный квест «Цели устойчивого развития: Путь вперед» – возможность учащимся школ и университетов углубиться в понимание ценностей и Целей устойчивого развития, их значения и роли в своей жизни и жизни своего местного сообщества

Направлен на разработку участниками идей по локализации ЦУР, которые они могут реализовать в своих учреждениях образования и местных сообществах: обеспечить включение своих друзей, родителей, соседей и других потенциальных партнеров во взаимодействие, направленное на реализацию в своей жизни и окружении ключевых положений Повестки – 2030

Например: может быть организован в рамках национальной кампании «Хартия Земли+20», организуемой под девизом: «Навстречу новой этике Земли» (разработать идею собственной видео истории – ресурса, помогающего понять ценности устойчивого развития)

ЦУР: Путь вперед



Escape University

► **Цель** - предоставить молодым людям возможность:

1. более глубоко погрузиться в смыслы, ценности и Цели устойчивого развития;
2. взглянуть на возможности различных структур школ, колледжей и университетов через призму Целей устойчивого развития;
3. познакомиться с деятельностью Межуниверситетского клуба друзей Целей устойчивого развития;
4. привлечь учащихся к участию в интернет-игре и долговременном интернет-проекте «Цели устойчивого развития: думай и действуй!»;
5. разработать сценарный план видео, направленных на популяризацию и продвижение декларации Хартии Земли среди различных групп населения

► **Участники** - учащиеся учреждений образования
(команда 3-5 человек):

1. обладающие активной жизненной позицией;
2. желающие разобраться в концепции устойчивого развития и Повестке-2030, а также попробовать себя в роли агентов развития устойчивого учреждения образования;
3. понимающие необходимость и значимость сотрудничества с различными людьми и структурами

Этапы проведения

1. Введение

- ▶ Приветствие, обсуждение Целей устойчивого развития, инициативы «Хартии Земли +20», Повестки 2030;
- ▶ Знакомство с авторами квеста - Межуниверситетским клубом друзей Целей устойчивого развития и Координационным центром «Образование в интересах устойчивого развития» БГПУ;
- ▶ Разъяснение правил прохождения квеста, выдача каждой команде своих маршрутных листов

2. Прохождение маршрута

- ▶ Включает 6 станций (пикетов), задания на которых связаны с содержанием Повестки 2030 и методами достижения Целей устойчивого развития (ЦУР), ролью участников игры в процессах достижения ЦУР в Республике Беларусь;
- ▶ На прохождение каждого пикета дается 10 минут. Время между пикетами составляет также 10 минут, за которые командам необходимо найти нужное место его расположения (которое в маршрутном листе шифруется географическими или смысловыми координатами).
- ▶ Количество команд не должно превышать количество станций

3. Подведение итогов

- ▶ Командные презентации разработанных идей своих инициатив по интеграции ЦУР в жизнь образовательного (местного) сообщества;
- ▶ Создание банка инициатив;
- ▶ Награждение участников

Пикеты образовательного квеста «ЦУР: Путь вперед» в БГПУ

Станция «Блиц-тур»

- ▶ «Блиц-тур» проводится за 2 – 4 минуты (в зависимости от решения организаторов)
- ▶ Данное время закладывается на ответы 20 вопросов для каждой команды. Первая часть вопросов является закрытой (да/нет), вторая часть – открытой (команда дает ответы на предложенные вопросы, ориентируясь на свои знания). Участники могут совещаться друг с другом, а также пользоваться всеми подручными средствами и материалами.
- ▶ В начале тура необходимо сказать участникам об общем времени, которое у них есть на все вопросы, о том, что ответы должны быть четкими и сформулированными (при разногласии в команде ответ не принимается) и о том, что вопрос будет показываться лишь один раз – к ним нельзя возвращаться. Необходимо напомнить, что если команда не знает ответа на вопрос, и у нее нет абсолютно никаких предположений, тогда им, может быть, стоит пропустить его, чтобы сэкономить время для последующих
- ▶ В это время ведущему (их может быть несколько) необходимо следить за секундомером и считать количество правильных ответов. При этом все вопросы выводятся на экране. Ведущий дополнительно их озвучивает. Если команда отвечает на вопрос быстрее, чем он был прочитан организатором, то происходит переход к следующему вопросу. Если произошло оглашение очередного вопроса, но в этот момент время закончилось, то команде дается дополнительная минута для ответа – переходить к следующим уже нельзя



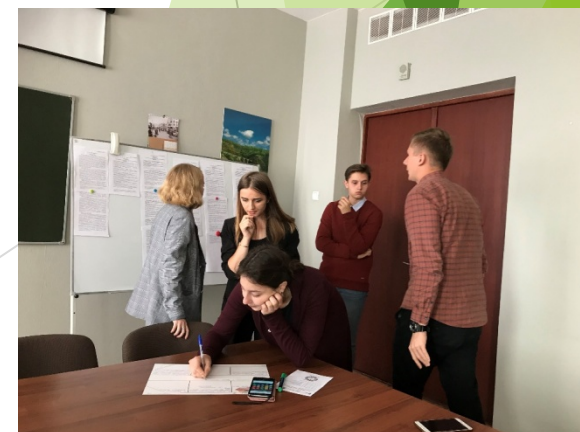
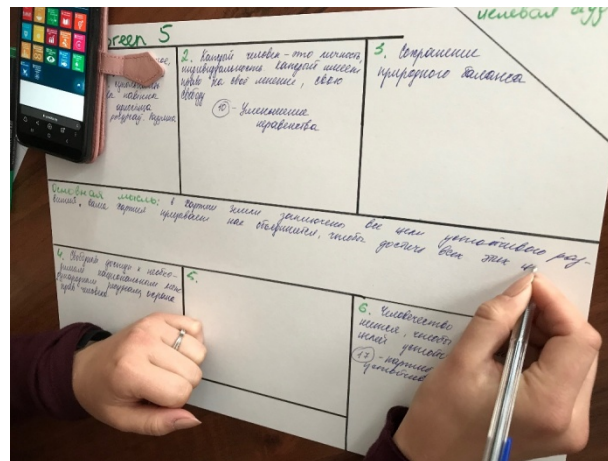
Станция «Импровизируй!»»

- ▶ Пикет «Импровизируй!» проводится за 5 минут
- ▶ Участникам предлагается выбрать одного представителя от команды (не обязательно капитана). Он вытягивает из 17 карточек с Целями устойчивого развития 5 штук (на карточках есть лишь картинки, без подписей и номеров). Выбранному члену команды необходимо за 30 секунд объяснить без однокоренных слов значение карточки. Если остальные участники не могут воспроизвести название цели, то на исполнителя задания надеваются наушники и включается приложенная звуковая дорожка. Такой алгоритм действий выполняется 5 раз (на каждую карточку с целью)
- ▶ При проведении данного пикета участникам не разрешается использовать подручные материалы и средства. Возвращаться к прошлым карточкам нельзя. Ответы должны быть четкими и сформулированными (при разногласии в команде ответ не принимается)
- ▶ Ведущий подсчитывает баллы, исходя из того, сколько целей отгадала команда (1 балл – 1 карточка)



Станция «Сам себе режиссер»

- ▶ Пикет «Сам себе режиссер» рассчитан на 5-7 минут
- ▶ Одним из документов, заранее высланных участникам образовательного квеста для подготовки, являлся текст Хартия Земли. Также он в распечатанном виде предоставляется команде во время прохождения пикета. При этом текст разделён на 6 частей, участникам необходимо найти общую мысль из всех этих частей и сделать раскадровку (выделить главные идеи по каждому фрагменту текста и изобразить в любом виде текста, картинок и т.д. в необходимый блок листа)
- ▶ После этого команде необходимо описать целевую аудиторию своего видения инициативы и основную мысль
- ▶ При прохождении станции можно пользоваться любыми подручными средствами и материалами
- ▶ Модератор пикета должен указать командам на время, задачи и авторство раскадровки. А также предоставить заготовки для внесения материалов, а также маркеры, выделители и стикеры



Станция «ЦУРЫ в смыслах»

- ▶ Проведение пикета «ЦУРЫ в смыслах» рассчитано на 5-7 минут
- ▶ Организатор подготавливает любую громкую песню, большие наушники (необходимо, чтобы через музыку человек ничего не мог услышать), основные смысловые понятия по темам: Цели устойчивого развития, Международная инициатива «Хартия Земли» и Повестка-2030
- ▶ Капитан команды надевает наушники, организатор включает музыку. Остальные участники команды вытягивают понятия, которые им необходимо любыми способами и подручными средствами (кроме написания самого слова или словосочетания) объяснить капитану
- ▶ Балл дается за каждое угаданное слово или словосочетание
- ▶ После прохождения основного этапа пикета команде предлагается за 1 минуту раскрыть смысл угаданных понятий, за трактовку которых они получают дополнительный балл
- ▶ В конце прохождения станции все баллы суммируются



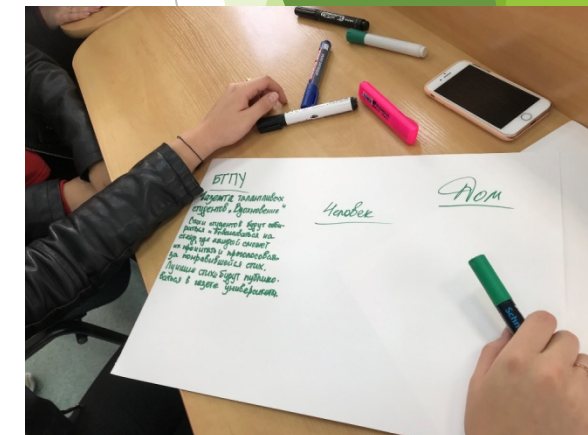
Станция «Экошифр»

- ▶ Пикет «Экошифр» проводится за 7-8 минут
- ▶ Организатору необходим распечатать 7 ребусов. Участникам команд необходимо расшифровать изображения на картинке и раскрыть название одной из целей устойчивого развития. 7 ребусов - 7 Целей устойчивого развития (ликвидация голода, хорошее здоровье и благополучие, качественное образование, чистая вода и санитария, борьба с изменением климата, сохранение морских экосистем, сохранение экосистем суши)
- ▶ На каждое изображение команде предоставляется по 1 минуте. Если участники не успели отгадать каждый отдельный ребус за предоставленное время, то производится переход к следующему
- ▶ За каждый отгаданный шифр команде дается по 1 баллу



Станция «Эврика»

- ▶ Прохождение пикета «Эврика» предполагается за 7 минут
- ▶ Станция представлена передвижной выставкой с идеями и инициативами, которые реализовываются в различных местных сообществах. Ведущий обращает внимания на представленные плакаты, информацию, присланную для подготовки к образовательному квесту, и канцелярию в виде маркеров и листов А3
- ▶ Участникам команд предлагается с помощью любых подручных средств и материалов придумать идеи проектов/инициатив/мероприятий, способы их реализации и расписать в 3-х областях по следующим тематикам:
 - ЦУР человеку (для себя)
 - ЦУР в школе, университете
 - ЦУР в быту (дом, общежитие)
- ▶ Подытоживая идеи каждой команды, ведущий задает обобщающий вопрос: «Какие инициативы в области ЦУР могут быть полезны для жизни?»



Банк инициатив

- ▶ В процессе прохождения квеста у участников была возможность разработать идеи, с помощью которых можно сделать ЦУР доступными в жизни каждого из нас, в жизни школы, университета, в образовательном процессе. На заключительном этапе каждой команде предлагается озвучить 3 лучшие идеи, которые обсуждаются всеми участниками квеста и вносятся в банк инициатив (платформа для визуализации идей, которые помогут локализовать Цели устойчивого развития)
- ▶ Все озвученные проекты отправляются на доработку с перспективой их реализации



Полученные результаты:



Студенческие инициативы:

Оформить табло «Поставь свои цели» (Ты для...) «Цыплята»
Доска ЦУР-инициатив «1000 идей для УР» «Цыплята» + ДНК
Бумажный пакет столовой БГПУ «Цыплята»
Управление отходами в БГПУ (общезитие, корпуса – контейнеры во всех корпусах, общезитие №7)
Тыжпсихолог + ФСПТ + «Sustainable» + Культурные люди
Мастер-класс по пошиву шоперов Тыжпсихолог
Социальная реклама «Живем устойчиво» Тыжпсихолог
Синус елки = счастье у ребенка Какаду
Счастье бабушек рядом с нами Какаду
Зеленый квадрат (кулеры в БГПУ) Какаду
Фуд-кроссинг (еда первокурсникам) Какаду
Газета талантливых студентов «Вдохновение» ДНК
Чистая вода общезитиям ДНК
Эстафета чистоты «Найди разницу» Green 5
Экокурс / ЭкоЯ Green 5
Питайся здорово Green 5



АССОЦИАЦИЯ
ОБРАЗОВАНИЕ ДЛЯ
УСТОЙЧИВОГО РАЗВИТИЯ



Студенческие инициативы:

Обучение дошколят экономии воды (методика) «Sustainable»
Возможность «бесплатного» «внебюджета» при среднем бале 8,5 (скидка на курсы внебюджета в зависимости от академической успешности) «Sustainable»
Сохраняем лес: электронный университет Инклюзив
Открываем инклюзию всем Инклюзив
Информационная кампания «Покупай в стекле» / «Нажми на кнопку» и др. (методика) Инклюзив
ЦУР в исследованиях младших школьников (методики) Авангард
Научная лавка студентам / исследовательская грамотность студентам (методика) Авангард
Безопасное курение ФФВешки
Экологически безопасные тараканы ФФВешки
Экологическая психология в жизни БГПУ ФФВешки
Летать правильно Культурные люди
БГПУ без пластиковой посуды Культурные люди
Безбарьерный БГПУ – безбарьерное окружение ИП Вмюкаш
БГПУ безбарьерный + «Включи Другого» ИП Вмюкаш

Образовательный квест - возможность для всех субъектов образовательного процесса разобраться с концепциями устойчивого развития и Повестке-2030, а также попробовать себя в роли агентов развития устойчивого учреждения образования.

Участники образовательного квеста приобрели:

- ▶ развитие коммуникативных компетентностей, установление эмоциональных контактов между учащимися;
- ▶ развитие познавательных компетентностей, умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);
- ▶ обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;
- ▶ обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.

Спасибо за внимание!

ЦУР: Путь вперед



Escape University

Задавайте вопросы!

Обращайтесь за консультацией и материалами для проведения образовательного квеста «Цели устойчивого развития: Путь вперед!» в ваших учреждениях образования!

Екатерина Донскова – специалист
Координационного центра «Образование в
интересах устойчивого развития» БГПУ
+375257557258

ekaterina.donskova@gmail.com