

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Курский государственный медицинский университет»
Министерства здравоохранения Российской Федерации

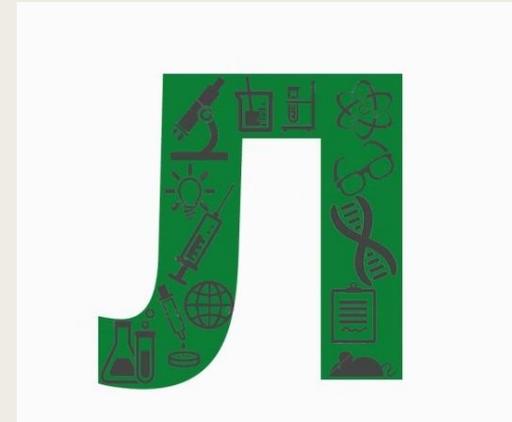
КОМАНДНЫЙ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ВЕЧЕРНИЙ КВЕСТ
«ЛАБОРАТОРИЯ»



НАУЧНЫЕ РУКОВОДИТЕЛИ:
Шульгина Т.А., к.психол.н., доцент
Кетова Н.А.

АВТОР:
Клинический ординатор кафедры
Детской хирургии и педиатрии ФПО
ФГБОУ ВО КГМУ Минздрава России
Д.А. Северинов

ЕКАТЕРИНБУРГ – 2018



АКТУАЛЬНОСТЬ



Проблемы мотивации и самоопределения:

Каждый четвертый выпускник вуза (**27%**) занимает должность, не требующую высшего образования.

Около **30% наших сограждан** никак не связаны с той профессией, которую они получали в университете.

НО

95% выпускников медицинских вузов утверждают, что работают по специальности



АКТУАЛЬНОСТЬ

Существенная роль в создании условий для профессионального определения выпускников принадлежит внеучебной деятельности вуза, выступающей **фактором профессионального самоопределения студента**



ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

повышение мотивации и адаптация студентов-первокурсников к учебной деятельности в высшем учебном медицинском образовательном учреждении.



ЗАДАЧИ

- повысить мотивацию и заинтересованность студентов-первокурсников к учебной и научной деятельности в высшем учебном медицинском образовательном учреждении;
- создать условия для адаптации студентов-первокурсников процессу обучения и его особенностям в высшем учебном медицинском образовательном учреждении;
- организовать пространство для меж- и внутрифакультетского взаимодействия студентов-первокурсников разных направлений подготовки.



СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Подготовительный этап – 1.5-2 месяца;

Этап реализации квеста – 2 дня;

Рефлексивный этап – 2 месяца.



ЧТО ТАКОЕ КВЕСТ?

Квест (англ. «quest» – поиск, предмет поисков, поиск приключений), является одной из современных, с точки зрения поддержания интереса, нестандартных форм внеучебной работы, способствующей повышению мотивации студентов

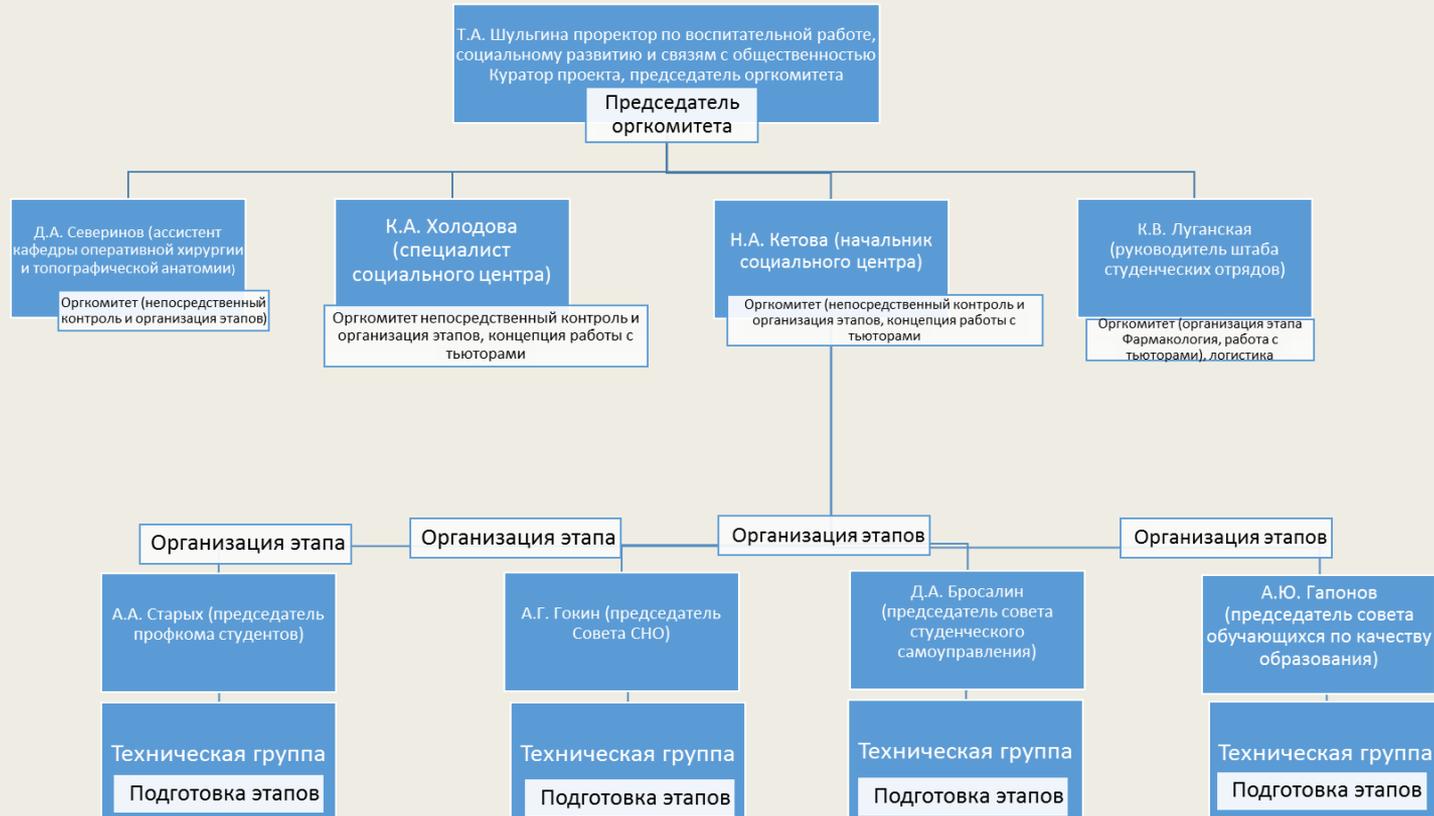


КВЕСТ «ЛАБОРАТОРИЯ»

УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЙ СОБОЙ КОМАНДНУЮ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННУЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНУЮ ИГРУ, ДЕЙСТВИЯ КОТОРОЙ ПРОИСХОДЯТ В ОГРАНИЧЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ ВУЗА.



СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТОМ В РАМКАХ ФГБОУ ВО КГМУ МИНЗДРАВА РОССИИ



СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

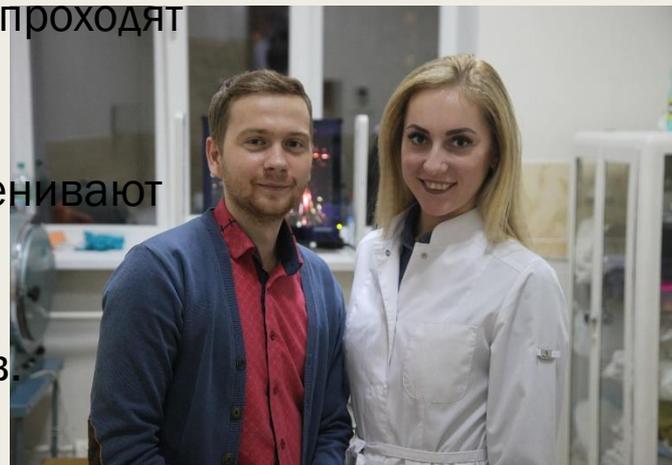


- Участники квеста: студенты первого курса всех факультетов и направлений подготовки (в том числе немедицинских);
- Студенты сгруппированы в команды таким образом, чтобы команда включала в себя представителей как можно большего количества факультетов и специальностей;
- Квест включает в себя последовательное прохождение испытаний (этапов), задания которых направлены на оценку неординарного мышления участников и меж- и внутрикомандное взаимодействие.



СОДЕРЖАНИЕ ПРОЕКТА

- Каждый этап базируется на учебной кафедре, обучая на которой будут проходить представители команд;
- Выбор кафедр обусловлен степенью сложности изучаемой дисциплины. За счет специально организованной среды квестового задания через возбуждение интереса участников;
- На каждом этапе встречаются две команды и проходят задания параллельно или вместе, но в соревновательном режиме;
- Прохождение команды через каждый этап оценивают по специально разработанным чек-листам организаторы этапов;
- Каждую команду сопровождает пара тьюторов.



КОНЕЧНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОЕКТА

- повышение показателей учебной деятельности студентов;
- увеличение числа студентов (из числа участников), вступивших в научные кружки учебных кафедр, клубы по интересам, занявшихся общественными и\или социальными проектами, выполняющих внеплановые курсовые исследования по различным дисциплинам;
- формирование доброжелательного и уважительного отношения к коллегам иных специальностей;
- укреплению межфакультетского взаимодействия и преемственности.



ПО ИТОГАМ КВЕСТА ОПРЕДЕЛЯЛИ КОМАНДУ-ПОБЕДИТЕЛЯ ПО СУММЕ БАЛЛОВ,
ЗАРАБОТАННЫХ КОМАНДОЙ ПО ИТОГАМ ПРОХОЖДЕНИЯ ВСЕХ ЭТАПОВ



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ**

