

Применение квест-технологии при изучении исторического краеведения

Черноиванова Н.Н.,
старший методист издательства «Учитель»
Россия, г. Волгоград
e-mail: n-chnoivanova@mail.ru

Ключевые слова: Краеведение; Квест; Образовательные технологии; История; Историческое краеведение; Квест-технология.

На современном этапе развития образовательной системы в России появляются новые технологии и деятельностные формы взаимодействия участников образовательного процесса. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников образовательного процесса и реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания и навыки в практической деятельности. Обновленный ФГОС ООО требует от педагогов абсолютно нового подхода к организации обучения.

А как сделать образовательный процесс более разнообразным и вызывающим интерес у школьников? Ведь ещё Я. А. Коменский в «Великой дидактике» (1638) ставил проблему: «Каким образом поставить дело так, чтобы при одной работе выполнялось двойное или тройное дело» и давал такой вариант её решения: «Серьёзное вместе с развлечением... Если для отдыха ума разрешаются юношеству и придумываются такие игры, которые наглядно представляли бы важные стороны жизни и этим уже формировали бы у юношества некоторые склонности к этим сторонам жизни».

В современных условиях изменившиеся приоритеты образования требуют обновления образовательных технологий, посредством слияния различных форм и методов, быстрого доступа к информации, применения Интернет-ресурсов и интерактивного взаимодействия обучающихся.

Одной из таких новейших технологий можно назвать квест-технологию. Квест-технология – это педагогическая технология, основанная на системно-деятельностном и личностном подходах, сочетающая технологии проблемного, проектного и игрового обучения, с целью достижения определенных учебных целей и ориентированная на формирование познавательной активности и мотивации учащихся. Применение квест-технологии помогает выполнить требования к реализации ФГОС нового поколения, так как в ее основе лежит системно-деятельностный подход.

При участии детей в квестах реализуются следующие цели:
образовательная – вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой

деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

развивающая – развитие интереса к предмету, творческих способностей воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и Интернет - ресурсами; расширение кругозора, эрудиции.

воспитательная – воспитание толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

Педагоги образовательных учреждений все чаще обращают внимание на квест как инновационную педагогическую технологию и модель обучения.

Квест – это игровое приключение, во время которого участники должны пройти череду препятствий для достижения какой-либо цели.

В современной образовательной практике она представляет собой модель, в которой сочетается целенаправленный поиск при выполнении проблемного задания с приключениями или игрой по определенному сюжету. Это технология, в которой процесс поиска становится формой организации познания мира: обучающиеся в процессе поиска открывают и приобретают новые знания, способы деятельности, учатся быстро решать возникающие проблемы.

Понятие quest (квест) имеет несколько значений:

Приключенческая игра (quest — поиски), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Квест — задание, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели.

«Квест» – это командная игра. Идея игры проста – команда, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку или сюрприз-одобрение к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

К квестам могут быть отнесены игры разных жанров:

- квесты в замкнутом помещении (например, в классе, в музеях, внутри зданий);

- квесты на местности (в парках, городское ориентирование);

- квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг), с элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения;

смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

Квест-технология очень активно может применяться учителями истории в рамках включения в курс «История России» регионального краеведческого материала. Краеведение является одним из важнейших источников расширения знаний о родном крае, воспитания любви к нему,

формированию гражданственности. Занятия по краеведению являются богатым источником, дающим возможность восполнить пробелы в нравственном воспитании детей, которые возникают в последнее время.

Изучение истории родного края воспитывает стремление быть полезным своему родному городу, месту, где родился и вырос, становится фундаментом, на котором можно воспитать гордость за свою страну, свой край и стремление активно участвовать в общественных процессах. Краеведческая работа расширяет у детей кругозор, развивает детское словесное и изобразительное творчество.

Вспомним замечательные слова известного русского ученого Д.С. Лихачева: «Краеведение учит людей не только любить свои родные места, но и знать о них, приучает их интересоваться историей, искусством, литературой, повышать свой культурный уровень. Это - самый массовый вид науки».

Именно поэтому применение квест-игры при изучении истории и культуры своего края дают огромный мотивационный посыл на изучение исторического краеведения как в рамках изучения курса «История России», так и в рамках реализации дополнительного образования на краеведческих кружках или во внеурочной деятельности.

Прочную основу квеста составляет проблемная ситуация, в течение решения которой учащиеся создаются условия для формирования предметных, метапредметных и личностных универсальных учебных действий.

Проведение образовательного квеста на краеведческом материале дает возможность обучающимся проявить самостоятельность, развивает у них познавательные и творческие навыки, способствует развитию умений ориентироваться как в пространстве, так и в информационном «поле».

Краеведческий квест – современная и популярная игра, включающая продвижение по определенному маршруту и требующая от игроков решения логических задач и обязательно знания темы.

Краеведческий квест направлен на пропаганду краеведческих знаний, популяризацию культурного наследия родного края, привлечение учащихся к делу охраны и сохранения памятников исторического прошлого.

Квестобразная краеведческая игра – командная игра, целью которой является возможность дать детям в игровой форме краеведческие знания.

И. Н. Сокол классифицировала образовательные квесты таким образом:

- по форме проведения (компьютерные игры-квесты, веб-квесты, QR-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные);
- по режиму проведения (в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме);
- по сроку реализации (краткосрочные; долгосрочные);
- по форме работы (групповые; индивидуальные);
- по предметному содержанию (моноквест; межпредметный квест);
- по структуре сюжетов (линейные; нелинейные; кольцевые);

– по информационной образовательной среде (традиционная образовательная среда или виртуальная образовательная среда).

Профессором Берни Доджем квесты выделены по срокам проведения: долговременные и кратковременные. Время проведения варьируется от получаса до нескольких месяцев. Целью кратковременных квестов считается получение знаний и добавление их в свою копилку знаний. По времени работа над такими квестами может занимать от одного до трёх занятий. Они могут быть легко использованы на школьных уроках и во внеурочной деятельности.

Долгосрочные квесты предполагают расширение и уточнение понятий. По прохождении прохождения долгосрочного квеста, ученик должен уметь анализировать обретенные знания, быть способен их преобразовывать, овладеть материалом настолько, чтобы создавать самому подобные задания для работы по теме. Работа над долгосрочным квестом может идти от одной недели до месяца, а может продолжаться на четверть или даже учебный год.

Возможности квеста как средства формирования познавательного интереса у школьников достаточно велики. Внесение элементов игры, оживления в содержание, использование активных методов обучения и форм работы с школьниками однозначно будут эффективны. Когда обучающиеся принимают участие в квесте, расширяется их кругозор, они могут активно применять знания и умения на практике, также квест прививает интерес к учебе в целом, а организация и проведение подобных квестов требует высокой организованности, творческих способностей и профессиональных навыков самих организаторов.

Примерный алгоритм создания квест-игры:

1. Определите, для какой целевой аудитории будет предназначена игра.
2. Сформулируйте цель игры – ради чего вы планируете ее провести и чего достичь в результате.
3. Продумайте инструкцию к игре, сначала приблизительно, в общих чертах, отвечая себе на вопрос: «Что необходимо делать участникам, чтобы цель игры оказалась достигнута?», а потом пропишите инструкцию дословно.
4. Подумайте, на что похоже предполагаемое инструкцией действие, какие образы у вас возникают, также учтите возраст и другие особенности целевой аудитории и основную идею программы. Обобщив эти данные, придумайте игровую метафору, интригу игры.
5. Исходя из получившейся метафоры, придумайте вашей игре красивое название.
6. Мысленно проиграйте полностью всю игру и пропишите методические особенности ее проведения (продолжительность, особенности организации игрового пространства, время и место проведения, необходимые материалы).
7. Понимая возможности игры, ее потенциал, продумайте вопросы для обсуждения, содержательного анализа после игры.
8. Подумайте над вариантами модификации игры.

9. Продумать вопросы для рефлексии

В качестве примера предлагается разработка краеведческого квеста «Разгадай тайны города». Это игра по истории и культуре Волгограда, является наглядным материалом для интереснейшего путешествия с друзьями или родителями по изучению истории города и для проведения уроков или внеклассного мероприятия. Подобная игровая форма – это шанс познакомиться поближе с замечательным городом, городом-тружеником, городом-солдатом.

КВЕСТ «РАЗГАДАЙ ТАЙНЫ ГОРОДА».

Форма мероприятия:	Виртуальная краеведческая квест-игра
Сроки и место проведения мероприятия	Краткосрочный квест проводимый в ст образовательной организации
Оформление и оборудование мероприятия	Используются виртуальная экскурсия, карта, задания и вопросы маршрутной «Город на Волге»
Цели мероприятия	Целью проведения квест-игры является дать обучающимся в игровой форме знания и активно провести досуг в ком единомышленников. Настоящий квест построен на историче культурных фактах г. Волгограда.
Целевая аудитория	Данный материал будет полезен для у классов, это зависит от сложности инфо которую можно использовать в сценар игры.
Методические указания	Предварительно можно провести с обу занятия, беседы, просмотры виртуальн и учебных фильмов по изучению истор достопримечательностей города для то участники квеста располагали определ багажом знаний.

МАРШРУТНАЯ КАРТА



ЗАДАНИЯ И ВОПРОСЫ МАРШРУТНОЙ КАРТЫ КВЕСТА «ГОРОД НА ВОЛГЕ»

Задание квеста: найдите место с двойным одинаковым названием.

Вопросы квеста:

1. Прокатитесь на скоростном трамвае до станции «Пионерская» или начните свое путешествие от этого места. Направляйтесь к началу проспекта Ленина. Там вы увидите памятный знак основателям города. Кто и почему изображен на этом памятном знаке? Определите, сколько лет городу Волгограду.

2. Продвигаясь по левой стороне проспекта Ленина, вы подойдете к зданию бывшего Земского собрания г. Царицына. Что размещено теперь в этом здании?

3. Прочтите отрывок из стихотворения:

В свой срок – не поздно и не рано –
 Придёт зима, замрёт земля.
 И ты к Мамаеву кургану
 Придёшь второго февраля.

(Маргарита Агашина.)

Почему волгоградская поэтесса М. Агашина в своем стихотворении обозначила дату – 2 февраля? Переходите улицу по пешеходному переходу на бульвар и обратите внимание на памятник поэтессе.

Почему ее называют волгоградской поэтессой?

4. Продолжим путешествие по бульварной части главной улицы города. Как называется эта улица? Чем она знаменита? Какое имя носила эта улица в Царицыне?

5. Вот вы подошли к центральной аллее города. Отгадайте ее название, используя шифр. Сколько букв в алфавите? Каждая буква соответствует

цифре от 1 до 33 в алфавитном порядке. Используя этот ключ шифра, определите название.

1 13 13 6 33 4 6 18 16 6 3.

Почему она носит такое название?

6. Далее путь лежит к подножию Вечного огня. Слева по направлению стоит часовня. Что ранее стояло на этом месте? Чье имя носит часовня? Что в Волгограде связано с именем этого святого?

7. Какое дерево в Волгограде самое знаменитое? А какое дерево воспето в стихах Маргариты Агашиной в знаменитой песне в исполнении Людмилы Зыкиной?

8. Вы стоите у подножия Вечного огня, где возвышается гранитный обелиск, поставленный над братской могилой защитников города. Кто похоронен на этом месте? Почему с этим местом связано понятие «Вахта памяти»?

9. Внимательно посмотрите на карту и найдите улицу Володарского. Какие архитектурные сооружения и памятники вы минуете, пока дойдете до нужной улицы?

10. Сделайте остановку в Комсомольском саду. Найдите один из старейших памятников Волгограда, переживший Сталинградскую битву. В честь кого поставлен этот памятник?

11. Вернемся на улицу Володарского и найдем на пересечении этой улицы и улицы Коммунистической одно из красивейших зданий города – первую царицынскую пожарную часть. Что венчает бывшее здание пожарной части, являясь хорошей смотровой площадкой? Внимательно осмотрите фасад здания и найдите год введения в эксплуатацию здания пожарной части. Определите, какой это век.

12. Далее продвигаемся по улице Коммунистической к главной транспортной артерии города – железнодорожному вокзалу. Когда этот красавец вокзал принял своих первых пассажиров? А когда впервые на этом месте появился деревянный железнодорожный вокзал?

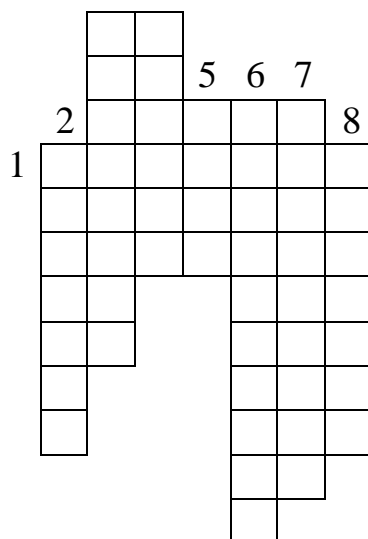
13. Оглянитесь вокруг: копия (реплика) какого архитектурного сооружения стоит на Привокзальной площади? Как еще называют этот фонтан? Чем он знаменит?

14. Что еще интересного вы видите на Привокзальной площади? Подойдите к особняку известных царицынских купцов и меценатов Репниковых. Что сейчас находится в этом здании? Каким событиям посвящена его экспозиция?

15. Отправляемся дальше по улице Гоголя до улицы Мира. Чем знаменита эта улица города?

16. Найдите дом № 11, он является памятником, охраняемым государством. Архитектором здания является крупнейший архитектор города. Ответив на вопросы кроссворда, отгадайте его фамилию.

4
3



По горизонтали:

1. Архитектор, создавший лицо города.

По вертикали:

2. Имя певицы, исполнявшей песню «Растет в Волгограде березка...».

3. Основатели города Царицына.

4. Что стоит на месте разрушенного храма Александра Невского?

5. Как называется первая восстановленная после войны улица города?

6. Второе название города.

7. Имя поэтессы Агашиной.

8. Небесный покровитель города.

В чем особенность этого дома?

17. Продвигайтесь по улице Мира до улицы Порт-Саида. Найдите памятник, на котором изображен всадник верхом на коне, устремляющий свой взгляд на Волгу. В честь кого поставлен этот памятник?

18. Возвращайтесь к улице Мира и в конце сквера найдите объект социально-культурного назначения. Что это? В народе библиотеку называют Горьковкой, почему?

19. Вы стоите лицом к центральному входу библиотеки, поверните направо и продолжайте путешествие по правой стороне улицы, дойдите до здания по адресу: улица Мира, 17. Попробуй определить, что это за здание, подсказкой вам послужит цифра 5. Что находилось в этом здании во время Сталинградской битвы?

20. Но вот вы в конце улицы Мира, здесь возвышается величественное здание Волгоградского планетария. Внимательно рассмотрите это здание, на куполе – скульптурная группа с созвучным улице Мира названием; скульптура уникальна еще и тем, что это последняя работа известнейшего скульптора В. И. Мухиной. Название скульптурной группы.

Поздравляем! Вы стоите на улице Мира, рядом со зданием Планетария, купол которого венчает скульптурная группа «Мир».

Список литературы:

1. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник». [Электронный ресурс] – режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
2. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99».
3. Анализ технологии "web-квест" как новой педагогической модели обучения. [Электронный ресурс] – режим доступа: https://knowledge.allbest.ru/pedagogics/2c0b65635b2ac79a4d53a88521306d27_0.html
4. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
5. Дмитриева Е.В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДОУ в рамках реализации ФГОС ДО. <http://imc-peterhof.spb.ru/stati/materialy/kvest-kak-odna-iz-deyatelnostnykh-form-organizatsii-obrazovatel'nogo-protssessa>
6. Кудаева Н.Б. Учебный курс: Образовательная технология веб-квест.
7. Колесник М.А. Образовательный квест: Мастер-класс для педагогов. <https://www.menobr.ru/article/60157-qqe-16-m9-obrazovatelnyy-kvest-master-klass-dlya-pedagogov>