

**Региональный мастер – класс педагогических работников
«Современное образование: взгляд молодого педагога»**

**РАЗРАБОТКА УРОКА-КВЕСТА
ПО ТЕМЕ «Цивилизации Древнего мира»**

Конкурсная номинация: Активные формы обучения
Дисциплина: История

Автор работы:
Герасимова Оксана Михайловна, преподаватель

Образовательная организация:
КГБПОУ «Канский технологический колледж», г. Канск

2018г.

Пояснительная записка: В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (например, миф о [Персее](#) или даже 12 подвигов [Геракла](#)). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест, как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач.

Квест, действительно, похож на игру по станциям, но имеет существенное различие, в первом случае ребятам открыто говорят куда идти (или выдают карту), во втором ребятам выдается задание, выполнив которое они должны понять куда следовать.

Конечно, для современной системы образования подходят не все виды квестов, а только мирные и поисковые.

Чаще всего квест носит не только развлекательный, но и воспитательно-обучающий характер, в квесте предоставляется возможность учесть и применить дифференцированный подход в обучении, поэтому выбрала данную форму проведения занятия, задания подобраны для деятельностного обучения включающих: развитие репродуктивного и творческого мышления, потребность познавать становление культурных традиций мира, стимулирование формирования мотивации успеха, творческой и учебной самореализации студентов.

План занятия (кратко):

1. Организационный момент;
2. Вводная часть (постановка цели и задач занятия, мотивация учебной деятельности, сообщение цели и задач квеста, инструктаж, выдача маршрутных листов и оценочных листов);
3. Основная часть (общие правила дидактической игры (квест), выполнение заданий квеста (согласно маршруту) (контролируется педагогом);
4. Проверка усвоенного на уроке;
6. Подведение итогов, рефлексия и постановка домашнего задания.

Регламент занятия: 90 минут.

Тема занятия: Цивилизации Древнего мира.

Цель занятия: Формирование полной картины жизни цивилизаций Древнего мира на основе отработки предметно-образовательных действий.

ЗАДАЧИ урока:

- Образовательная:
 - Создать педагогическую ситуацию общения на уроке для обобщения материала как системы знаний о цивилизациях Древнего времени;
- Развивающая:
 - создать педагогическую ситуацию для развития умения анализировать, обобщать факты, систематизировать исторические факты, умение выделять типичные черты, поиск главного, умение читать карты, схемы путём анализа;
- Воспитательная:
 - создать условия для воспитания у учащихся уважительного отношения к историческому прошлому Древних цивилизаций;
 - Совершенствовать навыки общения, вовлечь в активную практическую деятельность.

Данное занятие по дисциплине «История» проведено в Канском технологическом колледже со студентами группы, обучающихся по специальности 35.02.02. Технология лесозаготовок, в составе 24 человек.

Тип занятия: Урок повторения, обобщения, систематизации и применения предметных знаний, умений и навыков.

Вид занятия: урок - квест

Опорные знания: Понятие цивилизации, периодизация периода Древнего мира, понятие деспотии и формы правления, принципы передачи власти в государствах древнего мира, особенности мышления народов Древнего мира, развитие экономическое и политическое государств Древнего Востока и Средиземноморья, Месопотамия, ирригация, особенности земледелия и развития ремёсел, внешнеэкономические связи Древних государств.

Новые знания, понятия: Систематизация основных характеристик государств Древнего мира (политика, религия, экономическое развитие)

Межпредметные связи: Математика, География, Основы экономики, Обществознание, Физика, Философия, Психология общения.

Формы деятельности: фронтальная, групповая.

Формы обучения: деятельностный способ обучения, дидактическая игра (квест), смена видов деятельности.

Планируемые результаты:

- **Образовательные:**
 - Выявить качество и уровень совпадения знаний и умений, полученным на предыдущих занятиях по теме;
- **Развивающие:**
 - Создать условия для реализации обучающихся как личности;
 - Способствовать формированию ответственного отношения к учению, готовности к мобилизации усилий по безошибочному/своевременному выполнению заданий.
- **Воспитательные:**
 - привить навыки самостоятельности в работе, воспитывать аккуратность, дисциплинированность и культуру командного взаимодействия, культуру экономного расходования времени.
 - научить выступать, защищать и отстаивать свою точку зрения.

Ресурсы: учебная аудитория, оснащенная современной техникой и лицензионным программным обеспечением, проектор, экран.

Методическое сопровождение студентов:

- 1.Опорные тексты;
2. Инструкции к заданиям;
3. дидактический материал по теме;
4. шаблоны листа рефлексии.

Методическое обеспечение занятия:

1. Презентация;
2. Методические рекомендации к работе, рекомендации по оформлению листов заданий.

Перечень литературы:

- 1) История: учебник для студ.учреждений сред.проф.образования/В.В. Артемов, Ю.Н. Лубченков.- 15-е изд., испр.-М.: Издательский центр «Академия», 2014.-448с.
- 2) Всеобщая история : с древнейших времён до конца 19 века/Уколова, Ревякин: История. Всеобщая история.10 класс.Учебник. Базовый уровеньФГОС -М.:Изд. «Просвещение», 2018 .-366с.
- 3) История / П. С. Самыгин [и др.].- Изд.21-е, перераб. И доп. Ростов н/Д : Феникс, 2015.- 496.- (Среднее профессиональное образование).

План занятия (описание плана поэтапно представлено в таблице):

1. Организационный момент;

2. Вводная часть (постановка цели и задач занятия, мотивация учебной деятельности, сообщение цели и задач квеста, выдача маршрутных листов и оценочных листов);

3. Основная часть (общие правила дидактической игры (квест), выполнение заданий квеста (согласно маршруту) (контролируется педагогом);

4. Проверка усвоенного на уроке;

5. Подведение итогов, рефлексия и постановка домашнего задания.

В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели, через преодоление трудностей.

Квест действительно похож на игру по станциям, но имеет существенное различие, в первом случае ребятам открыто говорят куда идти (или выдают карту), во втором ребятам выдается задание, выполнив которое они должны понять куда следовать.

План занятия (кратко):

1 ЭТАП. Организационный момент;

Занятие было начато с приветствия, отмечены отсутствующие. Студенты к уроку подготовлены. Исходная мотивация, через беседу, цитату и участие приглашенного «гостя»- богини истории (приём театрализации), обучающиеся торжественно дают клятву найти все доказательства о жизни и уровне развития цивилизаций Древнего мира.

Такое начало позволяет создать условия для возникновения у обучающихся внутренней потребности включения в учебную деятельность.

2 ЭТАП. Вводная часть. Исходная мотивация. Расстановка основных точек урока. Предъявляю задание для деления на подгруппы= команды.

Через «пробное задание» - поиск пакета первых заданий, через зашифрованные номера телефонов студентов и преподавателя.

3 ЭТАП. Основная часть (закрепительная работа по теме)

На данном этапе происходит активное усвоение и систематизация знаний, формирование знаний о правилах выделения главного, и командного взаимодействия

Проверка понимания изученного ранее материала, через выполнение заданий квеста:

ЗАДАНИЕ «ТАНГРАМ» (для каждой команды обучающихся свой вариант фигуры, имеющий историческое обоснование, исходящее из традиций и событий цивилизаций Древнего мира)

Создана ситуация для развития умения анализировать, обобщать факты, систематизировать исторические факты.

ЗАДАНИЕ «ЗЕРНО РАЗУМА» Предоставлена возможность выявить качество и уровень совпадения знаний и умений, полученных на предыдущих занятиях по теме. Опора задания на знания основ экономического развития государств Древнего мира.

ЗАДАНИЕ «ТАМ НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ»

Задание способствует формированию ответственного отношения к учению, готовности к мобилизации усилий по безошибочному и своевременному выполнению заданий.

ЗАДАНИЕ «КАРТА-ПАЗЛ»

Общение материала, как системы знаний о цивилизациях Древнего времени их месторасположении и зависимости от рельефа, географического положения и климата

(формирование понимания основ геополитики). Контроль и проверка навыков работы с картой, умение вести поисковую работу.

ЗАДАНИЕ «КЛАД»

Опора на знание материальных, вещественных памятников Древних цивилизаций. Создание ситуации для обучающихся для обобщения материала как системы знаний о цивилизациях Древнего времени. Воспитание у обучающихся уважительного отношения к историческому прошлому Древних цивилизаций.

ЗАДАНИЕ «Тайное ИМЯ»

Происходит проверка понимания изученного ранее материала, контроль осмысления глубины и важности изучения исторических смыслов и предпосылок развития человеческой цивилизации. Осмысление развития философских знаний. Знание личностей повлиявших на духовное развитие общества.

4 ЭТАП. Подведение итогов, рефлексия и постановка домашнего задания.

Анализ результатов отмеченных в маршрутных листах, самопроверка, взаимопроверка.

Озвучены результаты и оценки, выдано домашнее задание на опережение.

Студенты заполнили индивидуальные листы рефлексии, каждый из них это письмо студента самому себе, приём позволяет осуществить индивидуальную рефлексию, развить навык самопроверки.

Считаю, для современной системы образования подходят не все виды квестов, а только мирные и поисковые.

Проведённое занятие - квест носит, несомненно, воспитательно-обучающий характер, что важно в условиях обучения студентов 1 курса. В проведённом квесте предоставляется возможность учесть и применить дифференцированный подход в обучении, задания подобраны для деятельностного обучения включающих: развитие репродуктивного и творческого мышления, потребность познавать становление культурных традиций мира, стимулирование формирования мотивации успеха, творческой и учебной самореализации студентов, с учётом возрастных и психологических особенностей возраста студентов.

Во время занятия создана ситуация для интеграции знаний по дисциплинам История, Математика, География, Основы экономики, Обществознание, Физика, Философия. Занятие направлено на обобщение и систематизацию знаний.

Ранее изученный студентами материал, стал базой для проведения занятия в данном ключе.

Квест – часть проектной технологии, изменяющей привычные стереотипы организации занятия. Благодаря использованию проектной технологии обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения в выборе тем и ее представлении для обсуждения на уроке. В пространстве квест-урока обучающиеся постигают элементы практической работы.

Квест отвечает задачами проектной технологии: развивает креативное мышление; раскрывает творческий потенциал; формирует навык рационального использования учебного времени; стимулирует познавательную мотивацию.

Урок - квест позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения.

- Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве.

- Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео-, анимационных эффектов. В проведенном занятии - это просмотр видеороликов, фольклорных материалов, ограниченных временными рамками для исследования и возможность сделать селфи в режиме учебного занятия (Фото прилагаются).

- Интерактивность объединяет все вышеперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения, предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.

Итак, суть квеста в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно выполняя задания. Каждое задание – это ключ к следующей точке и следующему заданию. Задания разнообразны. Квест предоставляет возможность задействовать все возможности учебной аудитории, деятельностный подход применить педагогу во всех проявлениях.

Квест для студентов 1 курса, построен умышленно, на коммуникационном взаимодействии между участниками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить участников. Квест помог обучающимся отлично справиться с командообразованием, помог им наладить успешное взаимодействие в команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи.

Представленный квест, содержит в себе элемент соревновательности, способствует развитию аналитических способностей студентов. Расширяет рамки образовательного пространства. Обучение происходит ненавязчиво, ведь при решении поставленных задач можно узнать много нового, предоставляется возможность приобрести новые знания и опыт.

К концу учебного года студентами группы, прошедшими квест, выполнено по истории 2 учебных проекта и по обществознанию 1 учебный проект, студенты побывавшие на квесте, до конца учебного года не допускали пропусков занятий своих дисциплин по - не уважительной причине.

Проведение занятия по представленному виду, отвечает на изменения, происходящие в современном обществе, требующих развития новых способов образования, новых педагогических технологий. Для обучающихся занятие способствует индивидуальному развитию личности, стимулированию творческой инициативы, выработке у обучающихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формированию универсального умения разрешать проблемы, возникающие в профессиональной деятельности.

Преподаватель О.М. Герасимова

