

Министерство образования Красноярского края  
краевое государственное бюджетное  
КГБ ПОУ «Канский технологический колледж»

***УРОК – КВЕСТ***  
***или***  
***ЭКСПЕДИЦИЯ В ПОИСКАХ***  
***УТРАЧЕННЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ***



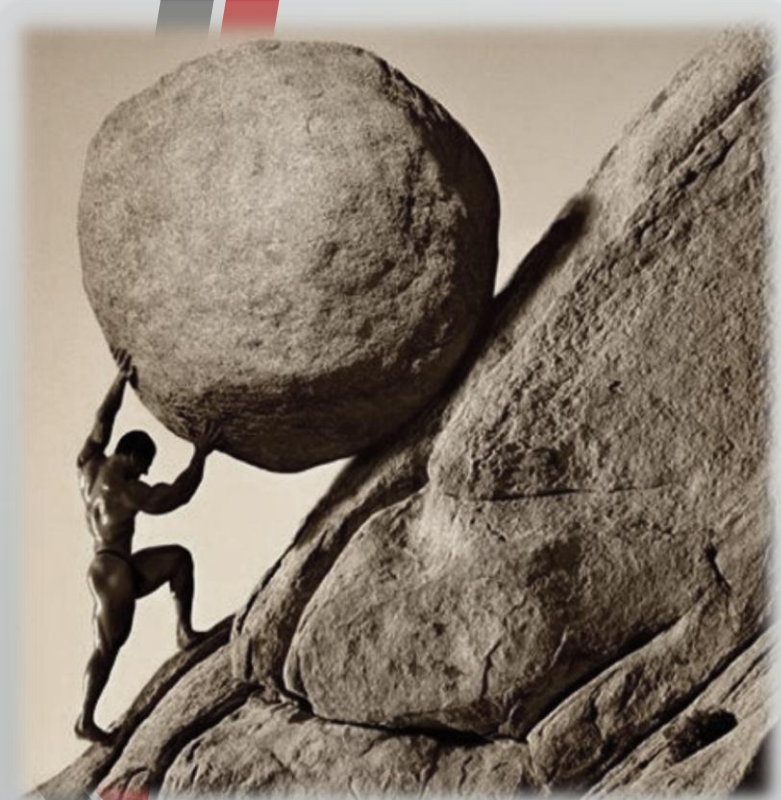
Оксана Михайловна Герасимова  
преподаватель I квалификационной категории,  
Дисциплины: история и обществознание

**Педагогическое мастерство** – это высокий уровень профессиональной деятельности преподавателя.

Внешне проявляется в успешном творческом решении самых разнообразных педагогических задач, в эффективном достижении способов и целей учебно-воспитательной работы.

## Сходство проблем:

- нерегулярная посещаемость занятий обучающимися;
- низкий уровень мотивации к учению;
- пробелы и проблемы «забывчивости» в теоретическом поле по дисциплине курса и т.д.



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

## Методическое сопровождение студентов:

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

## Методическое обеспечение занятия:

- 1. Презентация, видео-отрывки.
- 2. Методические рекомендации к работе, рекомендации по оформлению листов заданий.

# **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.

**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.

# Квест позволяет 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.
- Интерактивность объединяет вышеперечисленное:
  - позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды;
  - помогает внедрять элементы личностно ориентированного обучения;
  - предоставляет возможность обучающимся полнее раскрывать свои способности.



# 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.

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

# План занятия:

- 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;
- 5. 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 студентов самому себе, приём позволяет осуществить индивидуальную рефлексия, развить навык самопроверки.)*

- Регламент занятия: 90 минут



**Приглашаю ВАС,  
принять участие в пробном квесте!**

**НАША ЭКСПЕДИЦИЯ В ПОИСКАХ  
УТРАЧЕННЫХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ  
НАЧИНАЕТСЯ!  
СЕЙЧАС!**

## 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 развития общества.

# КЛЮЧИ РЕАЛИЗАЦИИ КВЕСТА:

- **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)

## КЛЮЧИ РЕАЛИЗАЦИИ КВЕСТА:

- **Межпредметные связи:** Математика, География, Основы экономики, Обществознание, Физика, Философия, Психология общения. Формы деятельности: фронтальная, групповая.
- **Формы обучения:** деятельностный способ обучения, дидактическая игра, смена видов деятельности.
- **Ресурсы:** учебная аудитория, оснащенная современной техникой и лицензионным программным обеспечением, проектор, экран, опорный конспект лекций по теме.

# *«Из малой УДАЧИ, рождается Большой Успех!»*

**Квест привнёс в учебную жизнь обучающихся:**

- **развитие** репродуктивного и творческого мышления,
- **потребность познавать** становление культурных традиций мира,
- **стимулирование** формирования **мотивации успеха**,
- **творческой и учебной самореализации студентов.**





**Благодарю за внимание!**