

Котрухов Юрий Александрович, учитель истории и обществознания

Место работы: ГБОУ ООШ с. Малое Ибряйкино м.р. Похвистневский

Стаж работы: 2 года

Категория: первая

Квест - игра как форма организации учебной деятельности на уроках истории

Для начала давайте определимся со значением слова квест – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных (а сейчас уже и мобильных) игр.

Существуют огромное кол-во разновидностей квестов: Например, квесты в замкнутом помещении (реалити квесты); квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг); смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда. Много квестов создаются в сфере туризма для путешественников. Среди образовательных квестов существуют квест проекты. Они позволяют организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме.



Веб - квест – это сайт или проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

В образовательном квесте – можно определить проблему, которая реализует образовательные задачи, и она отличается от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются разные виды ресурсов.

По структуре образовательные квесты классифицируются на:

- последовательные (линейные) квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа; штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;



Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников.

На этапе проектирования квеста, помимо выбора темы и формирования проблемной задачи, требуется разработка сюжетной линии из серии «путешествие». Определение этапов маршрута, выбора заданий, подчинённых единой цели, а также системы подсказок (помощников).

Исторический квест

- Маршрутный лист (со станциями)
- Ребусы, кроссворды
- Пазлы-карты
- Исторические предметы
- Бонусы, штрафы



Существует вариант исторического квеста где каждому классу выдается маршрутный лист с указанием точного маршрута и станций следования.

Все команды отправляются в путешествие на поиски клада, где им предстоит выполнять различные задания. По ходу игры каждая команда собирает бонусы – слова, из которых позже нужно будет составить предложение, слово или комбинацию цифр. Команды ищут части заветной рукописи, которые спрятаны в кабинете. Ориентирами служат подсказки. После того, как команды соберут три части рукописи, они должны сложить их вместе, прочитать послание и выполнить то, что в нем указано.

При выполнении задания: поиск неизвестного предмета можно предложить ученикам распределить роли внутри команды: 1 участник искатель, 1 участник читатель, 2 наблюдателя, 1 получатель. Или, например чтобы к концу игры группа опустила в копилку крестьянина 30 монет – цена за его освобождение от рабства.

На занятии нужно направить работу детей на общий результат: без одного правильного задания не получится итог.

Важную задачу, которую выполняет квест - это коммуникационное взаимодействие между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квесты несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей.

Подводя итог можно отметить, что урок квест это урок-игра, который представляет собой определенный сюжет или определенную последовательность действий с определенными правилами, с точно установленным временем, на протяжении которого педагог руководит коллективной познавательной и иной деятельностью группы учащихся с целью формирования определенных компетенций.

Урок-квест как инновационное направление образования может использоваться как информационная и коммуникационная технология для научно-исследовательской основы урока, включающего в себя элементы творчества и решения логических задач, именно такие признаки, как исследование и решение логических задач несет в себе квест.

Соответственно урок-квест может быть взаимосвязан с другими формами обучения и воспитания и давать лучшие результаты в учебном и внеурочном процессе. Также может быть направлен на формирование соответствующих образовательных компетенций у учащихся: развитие логического мышления, способность к умственному эксперименту, нахождение верного решения в том или ином задании, воспитание качеств личности

Я уверен, что каждый педагог способен разработать несколько уроков-квестов, которые могли бы стать привлекательной инновационной технологией в современном учебном процессе, где ученики могли бы не только применять полученные знания и заниматься своего рода научно-исследовательской деятельностью.

