

УДК 372.893; 372.83

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

Аннотация. Статья посвящена одной из игровых технологий — образовательному квесту. В статье раскрывается особенность организации и поэтапного проведения квеста на уроках истории и обществознания. Показано, что в сочетании с активными педагогическими приемами организации учебной деятельности эта технология позволяет на протяжении долгого времени сохранять познавательный интерес школьников, решать задачи деятельностного обучения, формирования компетенций XXI века, что в целом обеспечивает повышение качества образования.

Ключевые слова: образование, история, обществознание, образовательный квест

Каждый учитель хочет, чтобы его предмет был любимым для учеников, а каждый урок интересным, вызывающим живой отклик. Но как этого добиться? Как увлечь детей сложной и порой скучной темой? Одним из способов может стать включение игровых элементов в учебную деятельность (об игровых технологиях см., например: [1]). Идея не нова сама по себе, а ее эффективность проверена временем. Исследованием методологических основ теории игры, разработкой практики использования игровых технологий в отечественной психологии и педагогике занимались К. Д. Ушинский, П. Ф. Лесгафт, Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и другие.



Татьяна Васильевна Печникова,
учитель истории и обществознания,
МБОУ «СОШ № 2»,
г. Озеры, г. о. Коломна,
Московская область, Россия
E-mail: tefiy_1970@mail.ru

Как цитировать статью: Печникова Т. В. Образовательные квесты на уроках истории и обществознания // Образ действия. 2023. Вып. 3 «Реализуем ФГОС ОО. Социально-гуманитарное образование. Лучшие практики». С. 28–32.

Правильно организованная игровая деятельность позволяет сделать обучение практико-ориентированным и решить целый ряд педагогических задач: развитие познавательной активности и творческих способностей обучающихся, формирование и развитие коммуникативных навыков, эмоционального интеллекта. Игровая деятельность способствует формированию УУД.

В современном образовании игровые технологии используются на всех уровнях обучения: и младшие школьники, и старшеклассники с интересом включаются в учебную игру, которую можно использовать при проведении различных типов уроков на разных этапах, эффективно сочетая с любым учебным материалом.

Игровые приемы и игровые сценарии на уроках осуществляются поэтапно:

- учитель определяет дидактическую цель и ставит ее перед учениками в виде задачи, которую надо решить в ходе игры;
- вся учебная деятельность подчинена игровым правилам;
- средство решения задачи — учебный материал, знания, полученные на уроках, дополнительных и (или) самостоятельных занятиях;
- игра проходит в виде соревнования между группами (командами), иногда и индивидуальными игроками;
- каждый этап дидактической задачи оценивается при успешном решении и в целом влияет на результат игры.

Игровые технологии включают в себя значительную группу приемов педагогического процесса, множество педагогических игр. Сегодня большой популярностью пользуются квесты.

В своей практике на уроках истории и обществознания я использую длительные линейные квесты, их проведение рассчитано, как правило, на триместр и предполагает следующие элементы:

- сюжет;
- визуализация этапов квеста;
- выделение нескольких этапов (блоков) учебной информации, по завершении изучения которых обучающиеся должны решить поставленную задачу;
- последовательность: к новому этапу доступ может быть открыт только после решения предыдущей задачи;
- вознаграждение при прохождении этапа игры (игровые монеты) и главный приз (сертификат «Антидвойка»);
- состязательность (игровые монеты можно получить как за индивидуальную работу на уроке, так и за командную при успешном решении поставленной задачи и слаженной работе группы);
- работа в команде в сочетании с индивидуальной работой.

Технология проведения квеста

На первом уроке триместра детям предлагается сюжет нового квеста, главная задача которого — помочь герою преодолеть некие препятствия и достичь поставленной цели. Этот процесс визуализируется: маршрут и продвижение героя отображаются на плакате либо в презентации.

Программа курса, изучаемого в течение триместра, делится на три-четыре блока, по завершении изучения которых в классе проводится интеллектуальная игра либо защита групповых проектов. За активную работу в течение триместра на каждом занятии, а также по итогам игрового урока блока каждый ребенок получает определенное количество игровых монет. За монеты после завершения квеста дети могут купить сертификат «Антидвойка» либо продолжить копить их. Монеты можно обменять по установленному курсу (детям о нем сообщается в первый день квеста) на интересные для ребенка бонусы. Например, «иммунитет» на один урок стоит 7 игровых монет, увеличение отметки на 1 балл — 10 игровых монет. Стоимость сертификата — 15 монет. Сертификат действует до конца текущего триместра. Во время итоговой командной игры можно купить ответ на 1 вопрос, при этом каждый игрок должен отдать одну монету. За 1–3 монеты дети могут купить наклейки, стикеры, карандаши.

Для успешного выполнения задач квеста дети используют дополнительные учебные материалы, размещенные мной в интернет-сервисе «Гугл Класс».

Хочу привести примеры квестов в 9-х и 11-х классах, прошедших в текущем учебном году.

В 9-м классе при изучении темы «Россия в правление Александра II» мы проводили квест «Как Демьян правду искал». Сюжет квеста строился на необходимости помочь крестьянину Демьяну добраться до Петербурга и лично встретиться с императором Александром II, чтобы рассказать ему о тяжелой доле трудового народа, обманутого помещиками. Помещики и чиновники скрывали от крестьян настоящий Манифест об отмене крепостного права, не дали настоящей воли и много земли, как повелел государь. По мере продвижения крестьянина к цели школьники должны были выполнить ряд заданий: составить фишбоун «Причины отмены крепостного права в России», кластер «Крестьянская реформа 1861 года», «Социально-экономическое развитие страны в пореформенный период», постер «Либеральные реформы Александра II», рабочий лист «Общественное движение при Александре II», интеллектуальную раскраску «Факты об Александре II», карусель «Ромашка Блума» (одна команда задает вопросы другой по цепочке) «Внешняя политика Александра II». Итоговая игра «Ты — российский император Александр II» стала логичным завершением темы, обобщила полученные знания. В итоге наш крестьянин смог встретиться

с императором и рассказать всю правду, а мы с классом предположили и обсудили на уроке возможные последствия такого события. Формы промежуточных и итоговых заданий квеста я стараюсь менять, используя активные педагогические приемы. Так, например, при изучении темы «Правление Николая I» ребята для итогового урока создавали сообщества исторических личностей изучаемой эпохи в социальной сети «ВКонтакте», а затем проводили их презентацию.

В 11-м классе при изучении раздела «Экономическая жизнь общества» мы проводили квест «Майор Гром меняет профессию». Главный герой известного комикса, разочаровавшись в силовых методах восстановления справедливости, решает заняться предпринимательской деятельностью. Став миллиардером, считает майор Гром, он сможет помочь многим обездоленным людям. Но майор Гром не знает даже основ экономики. Как открыть свое дело? Как выбрать бизнес, который принесет наибольшую прибыль? Вот на эти вопросы и должны были ответить старшеклассники. Промежуточными заданиями квеста были этапы проекта «Моя фирма». Первый этап: выбор организационно-правовой формы предпринимательской деятельности, обоснование выбора, подготовка памятки «Оформление учредительных документов». Второй этап: разработка и презентация бизнес-плана фирмы. Третий этап: презентация и обоснование стратегии рекламной кампании фирмы, рекламный видеоролик либо плакат. На каждом этапе во время защиты формировалась экспертная группа, в состав которой входил один из наиболее подготовленных представителей каждой команды. Итоговым уроком стала интеллектуальная игра «Экономическое лото». Итог квеста: майор Гром решил, какую фирму открыть, а обучающиеся не только получили знания по теме, но и создали три замечательных творческих проекта.

Для меня очень важно не только добиться усвоения учебного материала обучающимися, поддерживать их заинтересованность, но и формировать навык работы в команде. Во время любого этапа квеста командная работа дополнительно оценивается и поощряется. При любом исходе игрового этапа дополнительные игровые монеты получает самая дружная и организованная команда.

Я стараюсь на каждом этапе менять и состав команды, и ее капитана. Обязательное условие игры: во время командных конкурсов участвовать в обсуждении вопросов должны все игроки, озвучить ответы в ходе игры должен каждый участник. Для этого детям нужно не только обсудить ответ, но и проговорить его друг другу, помочь тем, кто недостаточно полно усвоил учебный материал. В случае выполнения творческого задания (создание постера, плаката, видеоролика) либо составного задания, результатом которого должен стать кластер, интеллект-карта, дети планируют,

распределяют задания, осуществляют взаимопомощь и взаимоконтроль. Не менее важно научиться взаимным уступкам и корректному общению. Каждый раз я подчеркиваю: только сплоченность, внимание друг к другу приведет команду к успеху. Эта работа дает результаты. На недавнем итоговом квизе по теме «Русь в IX — первой половине XII века» в 6-м классе я с радостью увидела, что одна из команд терпеливо подсказывает своему капитану, как распределить задания и очередность ответов. В другой команде этого класса все дружно объясняли и проговаривали ответ девочке с ограниченными возможностями здоровья, при этом никто не посмеялся, не обвинил ее в незнании или медлительности. Конечно, случаются и конфликты. В игровом азарте так обидно бывает уступить победу одноклассникам, так хочется обвинить соперников в недобросовестности. Каждый такой случай мы обсуждаем, делаем выводы. И это тоже очень важная часть учебно-воспитательной работы, взаимодействия учителя с учениками.

Таким образом, использование технологии образовательного квеста в сочетании с активными педагогическими приемами организации учебной деятельности позволяет длительное время поддерживать заинтересованность обучающихся, решать задачи деятельностного обучения, формирования компетенций XXI века, способствует повышению качества обучения.

Список литературы

1. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140–146 [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 04.03.2023).