

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет
ПИ им. В. Г. Белинского

Кафедра «История России, краеведение и
методика преподавания истории»

Направление подготовки
Профиль

44.03.01 – Педагогическое образование
История

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:

**Квест-технологии как средство формирования предметных компетенций в процессе
изучения курса «История»: опыт внедрения.**

Студент

(подпись, дата)

Лактионова Наталья
Владимировна
(фио полностью)

Научный руководитель

(подпись, дата)

Паршина В.Н.
(фамилия, инициалы)

Нормоконтролёр

(подпись, дата)

Паршина В.Н.
(фамилия, инициалы)

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 30.05.2016 года №10)

Заведующий кафедрой

(подпись, дата)

Кондрашин В.В.
(фамилия, инициалы)

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № ____)

Секретарь ГЭК

(подпись, дата)

Кузьмина Т.Н.
(фамилия, инициалы)

Пенза, 2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава I. Игровые технологии. Методический аспект.....	10
§1 Деятельностный подход как ключевое требование федерального государственного образовательного стандарта общего образования.....	10
§2 Дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности по формированию предметных компетенций.....	16
§3 Квест-технологии в образовании.....	31
§4 «Живой» квест в обучении истории.....	43
Глава II. Реализация в опытно-экспериментальной работе теоретической модели развития личности учащихся при обучении истории.....	54
§1 Теоретическая модель квест-технологий «Столетняя война» для обучающихся 6-го «В» класса МБОУ СОШ №66 г. Пензы.....	54
§2 Результат применения теоретической модели квест-технологий «Столетняя война» в опытно-экспериментальной работе.....	67
Заключение.....	73
Список использованных источников и литературы.....	76
Приложение.....	83

Введение

Актуальность темы. Среди многочисленных задач общеобразовательной школы одной из основных является совершенствование обучающей и воспитательной деятельности.

В настоящее время, благодаря федеральному государственному образовательному стандарту, учителя пересматривают арсенал воздействия на умы и эмоции обучающихся с целью формирования предметных и личностных компетенций. Важнейшей задачей для педагогов стало формирование у школьников умений ориентироваться в расширяющемся информационном пространстве, добывать и применять знания, пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач. Общество наших дней сделало определенный заказ образовательной системе: современные ученики в процессе образования должны усвоить умение планировать свои действия, тщательно взвешивать принимаемые решения, сотрудничать со сверстниками и старшими. Этот процесс перехода системы школьного образования со «знаниевой» к преимущественно «компетентностной» модели, которая предполагает не только наличие необходимых знаний, но и умение их использовать, означает поиск педагогами новых средств, методов и приемов обучения и воспитания.

Повысить эффективность образовательного процесса – это значит активизировать учебную работу в классе, в том числе и с помощью игровых технологий. Одной из таких современных игровых технологий является квест-технология. По мнению многих ученых (Быховский Я.С., Бовтенко М.А., Сысоев П.В., Б. Додж, Т. Марч) при применении квест-технологии обучающиеся проходят полный цикл мотивации: от внимания до удовлетворения, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и

отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Именно внедрение современных методик и технологий говорит о необходимости обращения внимания на усовершенствование процесса обучения и воспитания, что делает эту тему актуальной.

Как и любая деятельность, игровая технология в целом, и квест-технологии в частности, имеют свою структуру: целеполагание, планирование, реализация цели, анализ результатов. Кроме этого, составляющими игровой деятельности являются: сюжет, роли, реальные отношения между играющими, игровые действия, замещение реальных предметов условными. Современные игровые технологии в обучении активно используют многоплановость игровой деятельности, которая позволяет выделить группы обучающих игр: имитационные игры, сюжетно-ролевые игры, инновационные игры, «живой» квест и другие.

Объектом исследования является процесс обучения истории с использованием игровых технологий.

Предмет исследования – квест-технологии как одна из форм организации познавательной деятельности школьников на уроках истории и во внеурочной работе.

Степень изученности темы. Еще в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. О её обучающих возможностях известно давно. Многие выдающиеся педагоги – Выготский Л.С., Рубинштейн С.Л., Эльконин Д.Б., Пидкасистый П.И., Прутченков А.С. – справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. На рубеже XX и XXI веков составляли методологическую основу рассмотрения детской игры. В нашей стране наибольший вклад в разработку игровой

технологии внесли И.Е. Берлянд, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, И.Б. Первин, В.К. Дьяченко¹.

В начале XX века в России происходит поиск новых методов обучения. С этого времени игра начинает применяться как средство развития самостоятельности. Так, один из основоположников применения игр в процессе обучения истории, А. Гартвиг в своей статье «Драматический метод преподавания» раскрывает опыт использования игр и делится своими выводами об их значении².

Во второй половине 50-х годов отношения к игре становятся более серьезным, а представления о ее возможностях как одной из форм урочной и внеклассной работы расширяются. Историки-методисты приступили к обобщению опыта и разработке методических рекомендаций применения исторических игр. Данной проблеме посвящены статьи П. Гуськова, Е. Бердниковой и других авторов³.

В начале 60-х гг. были предприняты попытки обоснования использования игр и их систематизация Г.А. Кулагиной «Кружок исторических игр», В. Ероховым «Занимательность на уроках истории и во внеклассной работе», Л. Чемодановым «Игры во внеклассной работе», О. Петровой «Игры во внеклассной работе по истории».

С 80-х гг. игры стали шире применяться на уроках, что получило свое отражение в методических исследованиях и рекомендациях (Л.П. Борзова, М.В. Короткова, Г.А. Кулагина и др.)⁴. Так, например, организацию

¹ Берлянд И. Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992. 96 с.; Михайленко Н., Короткова Н. Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2009. 96 с.; Леонтьев А. Н. Деятельность. Личность. Сознание. М., 2005. 352 с. и др.

² Гартвиг А. Ф. Драматический метод преподавания // Педагогический вестник Московского учебного округа. 1914. № 3.

³ Гуськов П. Н. О проведении исторических викторин // Внеклассная работа в средней школе: сборник / под редакцией Коровина Ф.П. М., 1955. Бердникова Е. Историческая викторина. // Вожатый. 1954. № 4.

⁴ Алексеева. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. 1991. № 5.; Борзова Л. П. Игры на уроке истории. М., 2001.; Она же Дидактические игра // Преподавание истории в школе. 2000. № 3.; Кулагина Г.А. Сто игр по истории. М., 1983.; Горбунов Б. В., Федюлин Г. И. Игры для детей и подростков вчера и сегодня // Преподавание истории в школе. 1999. № 8.; Мацкайлова О.А. Познавательные игры в курсе средних веков // Преподавание истории в школе. 1999. № 8.; Кучерук И. В. Учебные игры на уроках

дидактической игры как педагогической технологии исследуют Л.П. Борзова в методическом пособии для учителя «Игры на уроке истории»; А.Гин в пособии для учителя «Приемы педагогической техники»; В.М. Григорьев в своей диссертационной работе «Педагогическое руководство игровой деятельностью подростков»; А.П. Ершова и В. М. Букатов в статье «Театральные подмостки школьной дидактики»; Н.И. Люрья и Н.Ю. Черепова в статье «Игра как метод обучения мышлению»; С.А. Шмаков в кандидатской диссертации «Игра учащихся как педагогический феномен культуры»; Ф.И. Фрадкина в своей диссертационной работе доктора педагогических наук «Психология игры в раннем детстве».

На рубеже XX и XXI веков большое внимание уделяется резервным возможностям игры для повышения эффективности процесса обучения. Так, например, к выводу о том, что игры стали занимать прочное место в обучении и расширяют видовое разнообразие уроков, приходят Л. Петрова «Нетрадиционные формы уроков истории», И. Кучерук «Учебные игры на уроках истории», М. Короткова «Проблемные игры и познавательные задания в VII классе», И. Гиззатулин «Игры для старшеклассников», А. Миронов «Игровые формы обучения: два урока», Л. Иванова «Нетрадиционный формы работы на уроке».

В истории педагогики и психологии уделяется немало места изучению влияния игровых технологий на развитие различных компетенций. К идее значимости игры для полноценного воспитания развития личности ребенка обращались в своих трудах В. Шиллер, Г. Спенсер, З. Фрейд, К. Коффка, К. Левин, Ж. Пиаже и др. Педагоги отмечали, что активная деятельность, а именно игра является средством для формирования, развития и коррекции личности ребенка на разных этапах жизнедеятельности.

Педагогическая практика XXI века показала неугасающий интерес к данной проблеме. По мнению И.В. Кучерук практика применения игровых технологий в обучении развивается в двух направлениях: в наполнении новым содержанием уже описанных ранее игровых форм и создание условно новых игровых форм, которые известны социальной практике, но ранее не применялись для школьного обучения истории. Одной из новых игровых форм в современной педагогической практике являются квест-технологии. Специалисты в направлении развития и внедрения квест-технологий по-разному дают определение квеста. Авторы концепции веб-квестов Т. Марч и Б. Додж определяют квесты как «сайт в Интернете, с которым работает ученики, выполняя ту или иную учебную задачу»¹. Быховский Я.С. определяет квесты как «сайт в Интернете, с которым работают ученики, выполняя ту или иную учебную задачу»².

Напалков С.В., Шмидт В.В., Кузнецова Т.А. и Яковенко А. вкладывают в понимание квеста пример организации интерактивной образовательной среды, проектная деятельность, основанная на поиске информации.

Квест-технологии стали появляться в педагогической практике лишь в 2000-е годы, поэтому степень изученности мала, что делает данную тему исследования более актуальной.

Анализируя специальную литературу по игровым технологиям в обучении, мы пришли к выводу, что в большинстве случаев все виды игр и дидактические приемы их введения в учебный процесс рассчитаны на формирование предметных компетенций у обучающихся.

Целью исследования является теоретическое обоснование методики квест-технологий в обучении истории и экспериментальная проверка их влияния на развитие предметных компетенции. Разработка рекомендаций по

¹ Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. №6. С. 138.

² Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Конгресс конференций: Информационные технологии в образовании. – 1999. URL: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html> (дата обращения: 14.11.2015).

развитию организационных, методических компонентов квеста «Столетняя война» для обучающихся 6-го «В» класса МБОУ СОШ №66 г. Пензы.

В ходе выполнения работы необходимо решить следующие **задачи**:

- проанализировать содержание федерального государственного образовательного стандарта, примерную программу по предмету «История»;
- охарактеризовать игровые технологии в контексте личностно-ориентированного подхода;
- дать классификацию квест-технологий;
- разработать модель «живого» квеста в качестве организации учебного процесса;
- реализовать разработанную теоретическую модель в опытно-экспериментальной работе.

Источниковую базу исследования составили государственные документы, регламентирующие государственную политику в сфере образования: Образовательная инициатива «Наша новая школа», Государственная программа РФ «Развитие образования на 2013 – 2020 годы», Закон «Об образовании в РФ», ФГОС.

В работе использованы учебные планы, программы по историческим курсам, педагогический опыт практикующих учителей истории, материалы периодической печати: «Преподавание истории в школе», «Преподавание истории и обществознания в школе», «История» (приложение к газете «1 сентября»).

В процессе исследования была выдвинута **гипотеза**: использование квест-технологий на уроках истории в средней школе позволяет получить более высокие результаты обучения в сравнении с репродуктивной методикой, т.е. повышается уровень предметных компетенций, сформирован устойчивый интерес к истории.

Методологической основой работы послужили принципы историзма, научности и системный подход. В ходе исследования использовались методы эмпирического исследования: классификация, сравнение, эксперимент; методы теоретического исследования: исторический и логический.

Научная новизна исследования заключается в том, что выявлены характерные признаки и структурные компоненты квеста по истории, что обогащает методическую науку знаниями об активных методах обучения и границах их применения.

Практическая значимость работы заключается в том, что разработанная методика и примеры квестов могут быть непосредственно применены в преподавании истории в средней школе.

Теоретический и фактический материал, содержащийся в работе, ее основные положения и выводы, могут быть использованы при чтении лекций студентам высших учебных заведений по дисциплине «Методика обучения и воспитания (истории)», при прохождении педагогической практики, а также в ходе повышения квалификации работников народного образования.

Апробация и внедрение результатов осуществлялось в МБОУ СОШ №66 г. Пензы в параллели 6-ых классов (5 классов). Основные результаты докладывались и обсуждались на конференции «Национальная безопасность» в феврале 2016 г., «Лебедевские чтения» в апреле 2016 года.

Структура работы определяется логикой исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, а также списка использованных источников и литературы, приложения.

Глава I. Игровые технологии. Методический аспект

1.1 Деятельностный подход как ключевое требование Федерального государственного образовательного стандарта

Школа должна готовить человека к жизни в конкретном обществе. В этом заключается общая концепция федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования (далее ФГОС, Стандарт). Этот момент весьма показателен, так как к какому обществу мы будем готовить современных школьников, таким общество и станет после выпуска детей в «большую» жизнь.

Во ФГОС даётся своеобразный «портрет» будущего выпускника, его описание¹, которое проявляется в виде компетенций, формирующихся в процессе обучения. В частности, авторы ФГОС заявляют, что хотят видеть выпускника подготовленным к осознанному выбору профессии, и это действительно важная задача среднего образования.

При перечислении требований, устанавливаемых Стандартом к результатам обучения, говорится о формировании способностей «к построению индивидуальной образовательной траектории»².

В основе Стандарта лежит системно-деятельностный подход, который ориентируется на выработку умений и компетенций. Система, которая считается традиционной для России, действительно, уделяла внимание лишь знаниям, не включая в себя формирование компетенций. Системно-деятельностный подход, на наш взгляд, можно расценивать как движение в сторону прогресса. Одним из основных плюсов данного подхода является

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. М., 2010. С. 4-5. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938> (дата обращения: 14.11.2015).

² ФГОС основного общего образования. С. 5

обеспечение «формирования готовности к саморазвитию и непрерывному образованию».¹ Так как в современном обществе одно из главных негласных требований к индивиду – это мобильность и способность к всестороннему развитию, образование в рамках именно системно-деятельностного подхода сможет обеспечить обучающихся необходимыми компетенциями для дальнейшей успешной жизни и самореализации.

Рассматривая системно-деятельностный подход в целом, не возникает сомнений, что он способен содействовать в формировании творческой и продуктивной личности. Образовательная деятельность должна быть основана на развитии, прежде всего, «творческой деятельности обучающихся». Открыв педагогический словарь, можно найти определение «творческой деятельности», которое понимается как «форма деятельности человека или коллектива – создание качественно нового, никогда ранее не существовавшего»². Таким образом, прорисовывается основное требование ФГОС – формирование личности способной создавать новые способы жизнедеятельности и ее результаты. Одновременно с творчеством неоднократно упоминается мотивация учащегося на «современную инновационную деятельность»³. По сути, современный школьник оказывается включённым в парадигму развития. В этой парадигме наибольшей ценностью обладают новшества и изменения. Но, тем не менее, ценности деятельности, направленной на сохранение того, что уже есть, также уделяется ключевая роль.

В идеологию системно-деятельностного подхода заложена необходимость учитывать индивидуально-психологические особенности учеников. Безусловно, данная установка является правильной. ФГОС

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. М., 2010. С. 2. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938> (дата обращения: 14.11.2015).

² Педагогический терминологический словарь / под ред. Бим-Бад Б. М. М., 2002. С. 286.

³ ФГОС основного общего образования С. 3, 21.

пытается обеспечить максимальное количество возможных индивидуальных «образовательных траекторий». Сейчас бытует мнение, что, предоставив каждому ученику самостоятельно разбираться с наполнением собственного образования, Стандарт вынуждает школу иметь дело не с коллективом учеников, а с персоналиями и, в принципе, понятия «коллектива учащихся» в нем нет. Но, если еще раз прочесть личностные, метапредметные и предметные требования к результатам, то можно убедиться в обратном. Групповые проекты и задания, а также ситуации моделирования позволяют говорить о формировании умения работать в парах и группе, взаимодействовать в коллективе на основе понимания и принятия разных точек зрения. Учебные интересы по-прежнему объединяют школьников, только в данном случае, будучи дифференцированными, позволяют ученикам осознанно подходить к своему процессу образования.

Если говорить о социализации в целом, то в большинстве случаев о ней в Федеральном образовательном государственном стандарте говорится через запятую с профессиональной ориентацией, то есть она становится характеристикой ученика на выходе из школы: он должен быть готов к «большой» жизни, найти в ней своё место. Многие отмечают, что это является недостатком современного образования, якобы процесс социализации, по ФГОС, должен проходить за пределами класса и ученик может чувствовать свою общность с кем угодно, только не с соседом по парте. По какой-то причине, эта точка зрения отбрасывает такие социальные установки, которые способствуют формированию личности как идеального члена гражданского общества, реализующиеся непосредственно во время урока. Обобщая, можно выделить следующие установки:

- приобщение детей, подростков и молодежи к ведущим ценностям отечественной и мировой культуры;
- формирование гражданской идентичности личности, осознание человеком себя как гражданина российского общества, уважающего

историю своей Родины и несущего ответственность за её судьбу в современном мире;

- понимание и принятие ценностей иных культур, мировоззрений и цивилизаций;

- осознание человеком своей сопричастности с судьбой своей страны, человечеством;

- формирование мотивации к познанию и творчеству, любознательности, готовности к самообучению в течение всей жизни;

- готовность к сотрудничеству с другими людьми, социальным коммуникациям на основе восприятия позитивных ценностей;

- уважение других людей как условие развития самоуважения человека, возможность и готовность человека быть самим собой, принимать самостоятельные решения в разных социальных, профессиональных и личностных ситуациях;

- готовность и способность человека принимать ответственность за собственные решения, действия и поступки перед самим собой и другими людьми¹.

Большое внимание в Федеральном государственном стандарте уделяется духовно-нравственному развитию обучающихся. Изложение требований начинается с определения требований именно личностных, а не метапредметных или предметных. Портрет выпускника школы представляется весьма идеализированным. Он предполагает, что обучившийся по Стандарту осознаёт и принимает ценности российского гражданского общества и многонационального российского народа.² От выпускника требуется, чтобы он осознанно выполнял и пропагандировал

¹ Вяземский Е.В. Школьное историческое образование в России в начале XXI века: основные тенденции и проблемы // История. 2010., № 6 URL: <http://his.1september.ru/article.php?ID=201000606> (дата обращения: 18.11.2015).

² Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. М., 2010. С. 3. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938> (дата обращения: 14.11.2015).

правила экологически целесообразного образа жизни.¹ В результате обучения у ученика должно сформироваться чувство гордости за Россию и уверенности в её великом будущем². Можно заметить, что ФГОС вряд ли конкретизирует свои формулировки, что, безусловно, не способствует положительным его трактовкам. Так, например, Стандарт предписывает обеспечить «развитие эстетического сознания»³. Эстетика – это учение о прекрасном.⁴ Если не формировать четкого понимания того, что считать прекрасным, а что безобразным, никакое эстетическое сознание невозможно. Стандарт уклоняется от указания ориентиров, оставляя это на усмотрение разработчиков конкретных программ. В результате, действительно, ФГОС не гарантирует правильного развития эстетического восприятия у подростка.

От Стандарта, на первый взгляд, следовало бы ожидать более определённых эстетических установок, поскольку он декларирует необходимость ценностей в образовательном процессе и, более того, неоднократно конкретизирует, о каких именно ценностях идёт речь. Эта неопределенность заставляет подозревать, что с ценностями дело обстоит не так уж благополучно.

Если проанализировать качества выпускника школы, то станет видно, что его портрет основан на уважении к культуре и духовным традициям своего народа⁵. Расширенное описание требований к личностным результатам указывает на необходимость осознанного принятия «традиционных национальных» и «общечеловеческих гуманистических и демократических ценностей»⁶. Проговаривается также задача по формированию толерантности и поликультурности.

¹ ФГОС основного общего образования. С. 3.

² ФГОС основного общего образования. С. 6.

³ ФГОС основного общего образования. С. 5.

⁴ Философский энциклопедический словарь. М., 2012. С. 720.

⁵ Вяземский Е.В. Школьное историческое образование в России в начале XXI века: основные тенденции и проблемы // История. 2010. № 6 URL: <http://his.1september.ru/article.php?ID=201000606> (дата обращения: 18.11.2015).

⁶ ФГОС основного общего образования. С. 5 - 6.

Реализация Федерального государственного образовательного стандарта помимо прочего подразумевает формирование ценностных ориентаций. Главными источниками их развития Стандарт определяет такие понятия как: Россия, многонациональный народ Российской Федерации, семья, труд, искусство, гражданское общество, наука, человечество, любовь к человеку, доброта, милосердие, равноправие, справедливость, ответственность, свобода выбора, честь, достоинство, совесть, честность, долг.¹ Таким образом, в образовании получают отражение такие основные направления развития личности как «личностная культура», «семейная культура» и «социальная культура»². Система ценностных ориентаций, как известно, влияет на мотивацию личности, определяет поведение человека в обществе. Понимая под ценностными ориентациями «ценностное отношение к объективным ценностям, выражающееся в их осознании и переживании как потребностей, которые мотивируют настоящее поведение и программируют будущее»³, можно говорить о необходимости основательного подхода к выявлению и привитию основных нравственных ценностей.

Об успешности процесса формирования нравственно-ориентированной личности выпускников можно говорить только в контексте эффективного изучения истории России, обществознания, гражданского образования, то есть, процесс создания условий для развития личности, как идеального члена гражданского общества во многом определяется эффективностью социально-гуманитарного образования. Таким образом, реализация Федерального государственного образовательного стандарта «должна

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. М., 2010. С. 7, 46. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938> (дата обращения: 14.11.2015).

² Фундаментальное ядро содержания общего образования/ Российская академия наук, Российская академия образования; под редакцией В.В. Козлова, А.М. Кондакова – 4-е изд., доработанное. М., 2011. – С. 9

³ Казакина М. Г. Школьная жизнь в России и Америке: воспитание человечности. СПб., 2006. С. 264

обеспечить условия для гармонизации общечеловеческой, гражданской и этнической идентичности в процессе становления человека»¹.

Заключая анализ, следует отметить, что стратегическая задача системы образования, формируемой в процессе выполнения требований Стандарта – создание условий для овладения школьниками универсальными способами познания мира, формирование у молодых людей готовности к диалогу и сотрудничеству с людьми разных убеждений, национальных культур и религий, толерантности к иному мнению, то есть становление обучающегося, как личности способной адаптироваться в современном обществе. Не остается сомнений, что реализация системно-деятельностного подхода не может обойтись без поиска новых методик обучения, которые в наибольшей степени смогут создать благоприятные условия для развития школьников.

1.2 Дидактические возможности игровых технологий в организации познавательной деятельности по формированию предметных компетенций

Исходя из анализа Федерального государственного образовательного стандарта, можно утверждать, что настоящая система образования должна базироваться на деятельностном (личностно-ориентированном) и компетентностном подходе. В их основе лежит учёт индивидуальных особенностей обучающихся, которые рассматриваются как личности, имеющие свои характерные черты, склонности и интересы. Соответственно, обучение предполагает:

¹ Вяземский Е.В. Школьное историческое образование в России в начале XXI века: основные тенденции и проблемы // История. 2010. № 6 URL: <http://his.1september.ru/article.php?ID=201000606> (дата обращения: 18.11.2015).

- самостоятельность учащихся в процессе обучения: определение целей и задач курса самими учениками, выбор приёмов, которые являются для них предпочтительными, что неоднократно упоминается в тексте Стандарта;
- опору на имеющиеся знания и опыт обучающихся, то есть, обязательное наличие этапа актуализации знаний на уроке;
- учёт социокультурных особенностей учащихся и их образа жизни, поощрение стремления быть «самим собой»;
- учёт эмоционального состояния учащихся, а также их морально-этических и нравственных ценностей, что отражается в рефлексии обучающихся;
- перераспределение ролей учителя и учащегося в учебном процессе: ограничение ведущей роли учителя, присвоение ему функций помощника, консультанта, советника.

Говоря о методике деятельностного (личностно-ориентированного) подхода, нельзя не отметить, что существует она уже довольно давно. Многие выдающиеся психологи, например, А.Н. Леонтьев, И. С. Якиманская, К. Роджерс, С.Л. Рубинштейн писали о влиянии школы на формирование личности учащихся. Впервые, термин «личностно-ориентированный подход» стал использовать К. Роджерс, говоря, что именно он позволяет ученику не просто учиться, а учиться с удовольствием и получать насыщенный информацией материал, развивающий воображение. Дословно подход Карла Роджерса следует переводить как «центрированный на человеке» или «человекоцентрированный». В работах К. Роджерса под термином «personality» понимается поведенческие проявления, личностные особенности, а под «person» конкретный человек во всей своей целостности, субъект собственной деятельности, что полностью соответствует отечественному определению «личности» как «человеческого индивида как

субъекта отношений и сознательной деятельности».¹ Личностно-ориентированный подход предполагает не формирование личности с заданными свойствами, а создание условий для полноценного проявления и соответственно развития личностных функций субъектов образовательного процесса. Как и К. Роджерс, и С.Л. Рубинштейн считал, что «личность не формируется сначала, а затем начинает действовать: она формируется, действуя, в ходе своей деятельности»². То есть, в том числе и в учебной деятельности.

В.А. Петровский считает, что личностно-ориентированный подход имеет ряд принципов: вариативности, синтеза интеллекта, аффекта и действия, а также приоритетного старта.

Принцип вариативности характеризуется использованием в процессе обучения не однотипных, равных для всех, а различных, зависящих от индивидуальных особенностей детей, их опыта, сформировавшихся в ходе приобретения опыта моделей обучения. В. А. Петровский возлагает ответственность за выбор модели обучения на взрослого (особенно на этапах дошкольного и начального школьного обучения). Именно взрослый должен предложить ребенку такие модели обучения, в которых заложена возможность выбора собственной модели учения.

Принцип синтеза интеллекта, аффекта и действия предполагает использование таких технологий обучения, которые вовлекали бы детей в процесс познания, совместного действия и эмоционального освоения мира. Данный принцип синтеза требует такой организации процесса обучения, который порождал бы гармонию трех способов освоения действительности: познавательного, эмоционально-волевого и действенного.

¹ Литвинова Ж. Б. Дидактические принципы организации обучения в контексте личностно-центрированного подхода Карла Роджерса // Психология, социология и педагогика. 2015. № 4 URL: <http://psychology.snauka.ru/2015/04/4437> (22.12.2015)

² Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии. СПб., 2000. С.143.

Принцип приоритетного старта предполагает вовлечение детей в такие виды деятельности, которые им приятнее, ближе, предпочтительнее. Этот принцип позволяет учитывать, что является самоценным для самого ребенка, что ему нравится, что ему уже удалось освоить¹.

Необходимость личностного развития обучающихся поставила задачу обозначить и сформулировать принципы, связанные с этой стороной развития. Попытку решить этот вопрос предприняли В. П. Зинченко и Е. Б. Моргунов, которые к принципам, разработанным в культурно-исторической теории развития психики и сознания, в психологической теории деятельности и в психологии действия, добавили те, которые позволяют понять возрастные и индивидуальные личностные изменения, нормы и закономерности.² Главным среди этих принципов авторы считают творческий характер развития. Творческий характер развития и обучения образно выразил Н.А. Бернштейн: «упражнение есть двигательный акт, представляющий собой не повторение и повторение движения, а его построение, изменяющее и улучшающее средства решения двигательной задачи»³.

Авторы, называющие личностно-ориентированный подход центральным в системе обучения и воспитания, призывают учителей принимать ребенка таким, каков он есть на самом деле, пытаться проникнуть во внутренний мир ребенка и увидеть окружающее его глазами. Педагог должен быть ориентирован на личность ребенка в целом, а не только на его функции, как ученика. Тогда, обучающиеся не чувствуют себя объектом воздействия учителя, а становятся полноправными субъектами деятельности⁴. Когда достигается это положение, можно говорить о

¹ Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / Под ред. В.А. Сластенина. М., 2002. С. 115.

² Зинченко В.П., Моргунов Е.Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии. М., 1994. С. 288.

³ Бернштейн Н. А. Физиология движений и активность / под ред. О. Г. Газенко. М., 1990. С. 3.

⁴ Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. М., 1987. С. 6

построении отношений между взрослыми и детьми, которые и лежат в основе личностного подхода. Именно в игре, как в косвенном методе воздействия, строятся отношения между учителем и учеником.

На практике, в настоящее время, деятельностный подход противопоставляется традиционным методам и результатам обучения. Он подразумевает изменение формы организации процесса обучения: «от усвоения школьниками предметной информации к ее самостоятельному поиску, приоритет формирования способов учебной деятельности над формированием системы знаний, предметных умений»¹.

Переход от традиционной знаниевой парадигме образования к компетентностной может выражаться в овладении социальными, учебными, методологическими и другими компетенциями. Эти компетенции подразумевают способность и готовность человека конструировать новое знание, его нравственную, информационную и коммуникативную культуру, толерантность, способность находить решения проблем путем освоения и анализа разноплановой информации².

Мировой педагогический опыт открывает нам картину стратегии компетентностного подхода, который выступает в качестве перспективного направления модернизации образования. В настоящее время целью образования является формирование ключевых компетенций. Речь в частности идет о:

- 1) политических и социальных компетенциях (способность брать на себя ответственность, участвовать в совместном принятии решений, регулировать конфликты ненасильственным путем и др.);
- 2) компетенциях, касающихся жизни в многокультурном обществе;

¹ Крутова И.В., Разбегаева Л.П. Деятельностный подход в школьной практике обучения истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. 2013. № 3. С. 30.

² Вяземский Е.В. Школьное историческое образование в России в начале XXI века: основные тенденции и проблемы // История. 2010., № 6 URL: <http://his.1september.ru/article.php?ID=201000606> (дата обращения: 18.12.2015).

- 3) компетенциях в области коммуникаций;
- 4) компетенциях, связанных с информацией;
- 5) компетенциях, связанных со способностью к самообразованию¹.

Применительно к Российской Федерации названный выше перечень необходимо дополнить и подчеркнуть актуальность формирования компетенции российского гражданина.

Хуторской А.В. выделяет семь ключевых образовательных компетенций:

- ценностно-смысловые компетенции – это компетенции, связанные с ценностными ориентирами ученика, его способностью видеть и понимать окружающий мир, ориентироваться в нем, осознавать свою роль и предназначение, уметь выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения. От них зависит индивидуальная образовательная траектория ученика и программа его жизнедеятельности в целом;
- общекультурные компетенции. Познание и опыт деятельности в области национальной и общечеловеческой культуры; духовно-нравственные основы жизни человека и человечества, отдельных народов; культурологические основы семейных, социальных, общественных явлений и традиций; роль науки и религии в жизни человека; компетенции в бытовой и культурно-досуговой сфере, например, владение эффективными способами организации свободного времени;
- учебно-познавательные компетенции – совокупность компетенций ученика в сфере самостоятельной познавательной деятельности, включающей элементы логической, методологической, общеучебной деятельности. Сюда входят способы организации

¹ Сергеева И.С. Как реализовать компетентностный подход в обучении // История и обществознание в школе. 2004. № 3. С. 29.

целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки. По отношению к изучаемым объектам ученик овладевает креативными навыками: добыванием знаний непосредственно из окружающей действительности, владением приемами учебно-познавательных проблем, действий в нестандартных ситуациях;

- **информационные компетенции.** Навыки деятельности по отношению к информации в учебных предметах и образовательных областях, а также в окружающем мире. Владение современными средствами информации и информационными технологиями. Поиск, анализ и отбор необходимой информации, ее преобразование, сохранение и передача;
- **коммуникативные компетенции.** Знание языков, способов взаимодействия с окружающими и удаленными событиями и людьми; навыки работы в группе, коллективе, владение различными социальными ролями. Ученик должен уметь представить себя, написать письмо, анкету, заявление, задать вопрос, вести дискуссию и др.;
- **социально-трудовые компетенции.** Выполнение роли гражданина, наблюдателя, избирателя, представителя, потребителя, покупателя, клиента, производителя, члена семьи. Права и обязанности в вопросах экономики и права, в области профессионального самоопределения. В данные компетенции входят, например, умения анализировать ситуацию на рынке труда, действовать в соответствии с личной и общественной выгодой, владеть этикой трудовых и гражданских взаимоотношений;
- **компетенции личностного самосовершенствования** направлены на освоение способов физического, духовного и интеллектуального саморазвития, эмоциональной саморегуляции. Выражаются в его непрерывном самопознании, развитии необходимых современному

человеку личностных качеств, формировании психологической грамотности, культуры мышления и поведения. К данным компетенциям относятся правила личной гигиены, забота о собственном здоровье, половая грамотность, внутренняя экологическая культура, способы безопасной жизнедеятельности¹.

Если ключевые компетенции относятся к общему содержанию образования, то предметные компетенции – частные, имеющие конкретное описание и возможность формирования в рамках учебных предметов. В рамках предметных компетенций ключевые образовательные компетенции конкретизируются на уровне учебных предметов и для каждой ступени обучения.

Основой для формирования предметных компетенций становится активная деятельность учеников, которые стремятся сами раскрыть содержание в окружающем мире, дозировано при этом используя учебные пособия. Подобного типа методические разработки не являются новыми. Так, например, в отечественной школе применялся «вопросно-ответный метод», «исследовательских проектов», «метод проектов», «эвристическое обучение», «метод телекоммуникационных проектов».² На наш взгляд, игровая методика обучения лаконично дополняет этот перечень, так как в ней также реализуются образовательные компетенции: умение извлекать пользу из опыта; умение вести диалог; умение конструировать ответ на вопрос; умение выполнять правила, придерживаться своей роли; умение выступать от исторического лица; умение извлекать необходимую информацию из общего массива и анализировать ее; умение ставить цель и принимать решения.

¹ Хуторской А. В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты : Интернет-журнал Эйдос. М., 2002. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>. (дата обращения: 6.01.2016).

² Сергеева И. С. Как реализовать компетентностный подход в обучении // История и обществознание в школе. 2004. № 3. С. 31.

Говоря о традиционной образовательной системе, мы вспоминаем ключевой вопрос: «Чему учить?». В компетентностной образовательной парадигме ключевым становится вопрос не «Чему учить?», а «Как учить?». Он определяет способы учебной деятельности обучающегося, а значит, и «характер опыта, которым ему предстоит овладеть в процессе обучения»¹ также продиктован ответом на этот вопрос. Игровые технологии позволяют обучающимся достичь образовательной цели через самостоятельное овладение опытом и умениями, которое должно логически завершиться – получение реального результата.

В процессе игры дети сами стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. Игра – это средство, где воспитание переходит в самовоспитание. Игровой метод включения школьника в деятельность и общение предполагает именно личностный подход. Игра – не развлечение, а особый метод вовлечения детей в творческую деятельность, метод стимулирования их активности.

Психологи относят игру к интрогенному поведению, т.е. поведению, детерминированному внутренними факторами личности (потребностями, интересами), в отличие от экстрогенного поведения, определяемого внешней необходимостью². Современные философы называют радость одной из ключевых ценностей человека, из чего вытекает естественное желание в его получении. На это направлено интрогенное, или «игровое» удовлетворение духовных человеческих потребностей.

Потребность в игре, вероятнее всего, зависит от наличия творческих возможностей личности, так как творчество обязательно связано с переживанием радости от самого процесса деятельности.

¹ Сергеева И.С. Как реализовать компетентностный подход в обучении // История и обществознание в школе. 2004. № 3. С. 30.

² Узнадзе Д. Н. Психологические исследования. М., 1966. С. 334.

В отличие от других форм интрогенного поведения игра может включать в свое содержание все формы экстрогенного поведения. Поэтому игру можно включить в любой вид деятельности. Эту особенность игры общество всегда использовало для обучения детей и взрослых познанию, труду, военному делу и т.д.

Главная специфика игры в том, что она одновременно ставит человека в несколько позиций, что вытекает из двухплановой сущности игры. Личность в игре находится в двух планах: реальном и условном (игровом). Процесс игры будет эффективен только в том случае, если оба плана будут переплетаться и ни один себя не исчерпает. При нарушении взаимосвязи с планов игра неизбежно распадается. Если, разыгрывая Куликовскую битву, мальчишки входят в азарт, то игра кончается, начинается просто драка¹. Нарушение игрового условного плана делает игру бессмысленной, если же личность полностью уходит из реального плана, то игра перерастает в патологию.

Игра – это сложное социально-психологическое явление, потому что, вопреки распространенному мнению, это не возрастное явление, а личностное. Потребность личности в игре и способность включения в нее определяется особым видением мира и не связаны с возрастом человека. Но вот стремления взрослых и детей к игре имеют разные психологические основания.

Потребность, необходимость в творчестве, искусстве, игре, Л.С. Выготский объяснял через моделирование образа воронки: «Шеррингтон сравнивал нашу нервную систему с воронкой, которая обращена широким отверстием к миру и узким отверстием к действию. Мир вливается в человека через широкое отверстие воронки тысячью зовов, влечений, раздражений, ничтожная их часть осуществляется и как бы вытекает наружу

¹ Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. М., 1987. С. 19.

через узкое отверстие. Совершенно понятно, что эта неосуществившаяся часть жизни, не прошедшая через узкое отверстие часть нашего поведения должна быть так или иначе изжита».¹ То есть, можно сделать заключение, что человек, остановив свой выбор на одном из множества жизненных путей, живет в сфере «узкого канала воронки», а творчество в целом и игра в частности, дают ему возможность прочувствовать другие варианты жизни, которые не используются в реальности. Ребенок же, в отличие от взрослого, только перебирает, «примеряет» еще неиспользованные, невыбранные возможности. Именно это делает игру мощным средством социализации ребенка, приобщения его к нормам и ценностям общества, формирования потребности в познании окружающего мира.

Осознанная важность вклада в становление и развитие личности привела к стремительному развитию игровых технологий и в сфере образования.

В настоящее время многие учителя пытаются найти ответ на вопрос: как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу и сохранить их активность на протяжении всего урока? Решая эту проблему, непрерывно ведутся поиски новых эффективных методов обучения и таких методических приемов, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний. Возникновение интереса к предмету у большинства учеников зависит от того, какую методику преподавания выбрал учитель, от того, насколько умело будет построена учебная работа.

Современным и признанным методом обучения и воспитания, обладающим образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве, стали игровые технологии. При этом, «игра – не самоцель на уроке, а средство обучения и воспитания. На

¹ Выготский Л. С. Психология искусства / Предисл. А.Н. Леонтьева. М., 1986. С. 228.

дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы»¹.

В метод обучения игра превращается при условиях:

- наполнения технологии определенным содержанием;
- придания содержанию дидактического смысла;
- наличия мотивации обучающихся;
- установления дидактических связей с другими методами обучения².

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к деятельности. Основными структурными компонентами дидактической игры являются: игровой замысел, правила, игровые действия, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат игры.

В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – наличием четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Выбор игровых технологий в практике работы каждого педагога основан на принципе активности ученика в процессе обучения. В свою очередь она характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, т.к. игра наряду с трудом и учением – одна из основных видов деятельности человека. Игру можно использовать в качестве:

¹ Васильева Л. Я. Игровые технологии в учебном процессе: Материалы научно-практической конференции. Николаев, 1998. URL: <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/zbirniku/13/9.pdf>. (дата обращения: 6.01.2016).

² Выбор методов обучения в средней школе / Под ред. Бабанского Ю. К. - М., 1981. С. 98.

- a) самостоятельной педагогической технологии для освоения понятия, темы и содержания учебного предмета;
- b) как один из элементов более обширной технологии;
- c) в качестве урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- d) как технологии внеклассной работы¹.

Различные виды игр используются практически на всех ступенях обучения, поэтому педагог за время своей практики накапливает достаточный «игровой багаж». Однако чтобы использовать игровые технологии на уроке педагогу необходимо уметь подобрать педагогическую игру. В настоящее время интерес к игре быстро растет, это естественным образом приводит к увеличению числа игр, а также к их разнообразию. Ориентироваться в них становится сложнее. Поэтому, необходимо введение классификации игр, для более эффективного их использования.

При рассмотрении классификаций, предложенных различными исследователями, чаще всего игры разделяют по месту и времени их проведения. Это игры:

- 1) на воздухе;
- 2) в помещениях;
- 3) игры на воде;
- 4) спортивной площадке;
- 5) зимние и летние игры.

Более точная на наш взгляд классификация дается Д.Б. Элькониным, который разделяет игры:

- a. по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

¹ Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся // ИД «Первое сентября» / фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/522077>. (дата обращения: 18.12.2015).

- b. по характеру педагогического процесса (обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические);
- c. по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);
- d. по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные, прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);
- e. по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные, пространственно-временные)¹.

В учебной практике же выделяют дидактические, имитационные, проблемные, сюжетные, ситуационные, ролевые, деловые игры. К этим играм применимо понятие «учебная игра». Учебная игра как специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого – создать условия для саморазвития личности учащихся. Е. А. Крюкова подразделяет учебные игры на ситуационные, ролевые и деловые. Как подчеркивает автор, объясняет все эти игры то, что они личностно ориентированы. Выигрывает та личность, которая была более оригинальна, сумела представить себя в новой роли, убедила большинство в правоте своих воззрений.²

Классификация игр по сущности выглядит следующим образом:

- игры с правилами;
- ролевые игры;

¹ Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978. С. 56.

² Крюкова Е. А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация. Волгоград, 1999. С.150.

- комплексные игровые системы.

Рассматривая в дальнейшем одну из игровых технологий в практической реализации, необходимо отметить еще одну классификационную модель, основанную на структурных элементах урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры, так называемые игры-паузы.

При планировании педагогической работы также важно разделять игры по количеству участников на: групповые, индивидуальные, диалоговые (парные), массовые¹.

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Продолжают появляться новые виды игровых технологий, которые направлены на формирование личностных и предметных компетенций, развитие познавательного интереса и социализации ребенка. Одним из подобных «инновационных» видов игровых технологий становится квест, который всё больше получает распространение среди педагогической практики. Популярность квест-технологии делает актуальной проблему ее детального изучения и применения в процессе обучения.

¹ Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся // ИД «Первое сентября» / фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/522077>. (дата обращения: 18.12.2015).

1.3 Квест-технологии в образовании

«Умело ограненный алмаз становится бриллиантом. Хорошая форма позволяет ему играть всеми цветами радуги, делая привлекательным»¹. Но как правильно отмечает Анатолий Гин, форма нужна не только алмазу. В контексте перехода от знаниевой модели обучения к компетентностной, ориентации на системно-деятельностный и личностно-ориентированный подход, педагоги продолжают поиски той формы организации процесса обучения, которая станет наиболее эффективной. Одним из вариантов игровой технологии стали квесты.

Для того чтобы подробно рассмотреть сущность и специфику понятия «квест», необходимо разобраться в значении, которое вкладывается в него. Если свести воедино все определения, то получится следующее: квест – это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету.

Суть квеста, как правило, заключается в том, что есть некая конечная цель, и дойти до нее можно только при последовательном разгадывании загадок, решая задачи. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: силовыми, активными, творческими, интеллектуальными. Для многих привлекательным является то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении, что решает задачу организации как урочной, так и внеурочной работы.

Останавливая свое внимание только на сути квеста, можно сразу же отметить, что применять его можно и в течение всего урока (занятия), и на отдельных его этапах: на мотивационном этапе, этапе актуализации знаний, объяснения нового материала и т.д. Таким образом, данный вид игровой

¹ Гин А. А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: пособие для учителя. М., 1999. С. 37.

технологии становится универсальным для образовательного процесса, что облегчает задачу учителя.

Рассматривая квест через определение игровой педагогической технологии, мы утверждаем, что он обладает «четко поставленной дидактической задачей, игровым замыслом, руководителем, четкими правилами и реализуется с целью повышения у обучающихся знаний и умений»¹. Так же, как и игровые технологии, квест-технологии можно классифицировать, обобщив все виды по инструментально-значимым признакам:

1. По форме проведения:

- а) компьютерные игры-квесты – один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшим элементом игры является повествование (сюжет) и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;
- б) веб-квесты – направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.д.);
- с) QR-квесты – направлены на использование QR-кодов;
- д) медиа-квесты – направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;
- е) квесты на природе;
- ф) комбинированные.

2. По режиму проведения:

- в реальном режиме;
- в виртуальном режиме;
- в комбинированном режиме.

¹ Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6. С. 139.

3. По сроку реализации квесты различают:

- краткосрочные, целью которых является углубление знаний и их интеграция, рассчитаны они на одно – максимум три занятия;
- долгосрочные. Цель: углубление и преобразование знаний. Рассчитаны на длительный срок – может быть, на семестр или весь учебный год.

4. По форме работы:

- групповые;
- индивидуальные.

5. По предметному содержанию:

- моно квест;
- межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают:

- линейные;
- не линейные;
- кольцевые.

7. По информационной образовательной среде:

- традиционная образовательная среда;
- виртуальная образовательная среда;

8. По технической платформе квесты делятся:

- виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и другое);
- сайты;
- форумы;
- Google-группы;
- Вики-страницы;
- социальные сети.

9. По доминирующей деятельности учащихся:

- исследовательский квест;
- информационный квест;

- творческий квест;
- поисковый квест;
- игровой квест;
- ролевой квест.

10. По характеру контактов:

- учащиеся одного класса или школы;
- ученики одного района;
- обучающиеся одной страны;
- обучающиеся из разных стран¹.

11. По типу задач:

- a) перевод – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- b) планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- c) самопознание – любые аспекты исследования личности;
- d) компиляция – трансформация, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- e) творческое задание – творческая работа в определенном жанре: создание пьесы, стихи, песни, видеоролика;
- f) аналитическая задача – поиск и систематизация информации;
- g) детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов;
- h) достижение консенсуса – выработка решения по особо острой проблеме;

¹ Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6. С. 142.

- i) оценка – обоснование определенной точки зрения;
- j) журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- k) убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;
- l) научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников¹.

В специализированной литературе также существует два варианта понимания веб-квестов:

1. Веб-квест по типу «метода проектов» – прослеживаются основные этапы метода проектов: все участники объединяются в группы (исследователи, дизайнеры, литераторы и др.); каждая группа получает свое проблемное задание, а также набор веб-ресурсов, с которыми они будут работать. Каждая группа, выполняя задания должна создать новый веб-продукт (сайт, блог, книгу рецептов и т.д.). Основной акцент в таком виде веб-квеста: решение проблемного вопроса/задачи с помощью анализа веб-ресурсов и создания нового веб-продукта.

Данный тип квеста используется не так часто. Ограниченное использование проектной деятельности связано с трудностями, которые возникают при введении метода проектов в учебный процесс. Очень важно, чтобы в ходе проекта могла решаться проблема, которая интересна ученикам, и сформулирована ими. Для этого обучающийся должен ясно осознавать цель проекта². Но здесь и возникает основная трудность: как связать проект с учебной темой? Самим школьникам трудно определить тематику проекта, и уж тем более связать ее с учебной темой. В данном случае роль учителя заключается в том, чтобы подвести ученика к осознанию проблемы в

¹ Додж, Марч. Некоторые мысли о Веб-квесте. URL: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html - 1995 (дата обращения 14.01.2016).

² Григоренко Т.Ф. Требования ФГОС и проблемы реализации проектной деятельности в школьном курсе обществознания // Преподавание истории в школе. 2013. № 6. С. 14.

учебной теме, помочь сформулировать эту проблему. Сама тема может не совпадать с учебной темой, она может быть уже или шире учебной темы. Главное, чтобы решение проблемы вызвало необходимость получения новых знаний. Например, учебная тема: «Глобальные проблемы современности». Тема проекта может быть следующей: «Проявление экологической проблемы в родном регионе. Проект улучшения экологической обстановки в своем городе». В контексте веб-квеста, данная тема будет реализовываться, к примеру, через создание виртуальной красной книги, или интерактивной карты по значимым для региона местам.

Существует еще одна проблема – проблема оценивания. В той или иной степени с ней сталкивается почти весь педагогический коллектив. Сложность заключалась в расставлении приоритетов при оценивании работы школьников. Большинство учителей в качестве критерия оценки проектной работы отмечают выполнение поставленной цели и достижение конкретных результатов. Среди других критериев, в равной мере, называется практическая (общественная) значимость проекта, оригинальность решения обозначенной проблемы, исследовательские методы в работе, умение представить результаты проекта. Различие критериев в оценке проекта позволяет отойти от привычной пятибалльной системы и дает возможность педагогу использовать суммарный показатель всех достижений школьника при работе над проектом¹.

2. Веб-квест по типу «соревнования» – учитель создает интересный сюжет, ученики (индивидуально или коллективно, согласно сюжету) проходят задачи (поиск информации, раскрытие тайны). Все задачи выполняются для получения цели (отгадать пароль, отыскать сокровища). Основной акцент в таком виде веб-квеста: поиск ответов с помощью анализа

¹ Григоренко Т.Ф. Требования ФГОС и проблемы реализации проектной деятельности в школьном курсе обществознания // Преподавание истории в школе. 2013. № 6. С. 15.

Интернет-источников. Также, подобные квесты получили название «квест-гонка», из-за своей специфики: достичь цели может только один – первый¹.

Конечно же, один и тот же квест может быть классифицирован по-разному, в зависимости от того, какие параметры были выбраны, и какие из них стали ведущими.

Квест имеет четкую структуру и определенные требования к каждому составляющему всего процесса.

Во-первых: ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

Во-вторых: центральное задание, которое понятно, интересно и выполнимо. Очень важно, чтобы был четко определен итоговый результат самостоятельной работы. Добиться этого можно, например, через серию вопросов, на которые нужно найти ответы, или же прописанную проблему, которую нужно решить, определенную позицию, которая должна быть защищена, а также указания другой деятельности, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).

В-третьих: список информационных ресурсов (на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме, дополнительная литература), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

В-четвертых: описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).

¹ Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. №6. С. 142.

В-пятых: описание критериев и параметров оценки своей работы. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в процессе прохождения квеста.

В-шестых: полное руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию источников и др.).

В-седьмых: заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы¹. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

Очень важным является явная зависимость эффективности подобного рода работы учеников, уровня полученных знаний и умений от степени подготовительной и организационной работы учителя.

Структурный компонент «вступление» предполагает наличие продуманной легенды, то есть своеобразного зачина действия, которое задает направление, в котором будет происходить дальнейшая работа. Благодаря легенде, квест-технологии становятся применимы для всех образовательных предметов и направлений внеклассной деятельности.

Весь процесс прохождения квеста можно условно разделить на несколько этапов. Организация работы обучающихся и роль учителя на каждом из них будет разной.

Начальный этап или «командный». Учащиеся знакомятся с основными понятиями по выбранной теме, материалами легенды и сценария.

¹ Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>. (дата обращения: 14.01.2016).

Распределяются роли в команде: обычно по 1-4 человека на 1 роль, если это групповой квест, если квест индивидуальный, то каждый ученик получает свою роль.

Ролевой этап. Этот этап обязателен в любом виде квест-технологии. Независимо от того, групповой это квест, диалоговый или индивидуальный, в любом случае на ролевом этапе идет индивидуальная работа в команде (или самостоятельно) на общий результат. Участники одновременно, в соответствии с выбранными ролями, выполняют задания. Важно объяснить обучающимся, что цель работы не соревновательная. Коллектив совместно подводит итоги выполнения каждого задания, участники обмениваются материалами для достижения конечной цели.

Заключительный этап. Под руководством педагога по результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения. Оцениваются понимание задания, достоверность используемой информации, ее отношение к заданной теме, критический анализ, логичность, структурированность информации, определенность позиций, подходы к решению проблемы, индивидуальность, профессионализм представления и пр. В оценке результатов принимают участие, как педагог, так и обучающиеся путем обсуждения или голосования.

Используя описанный выше поэтапный план, рассмотрим один из примеров реализации квест-технологии, а именно веб-квеста, учителя географии МБОУ СОШ №65 г. Иваново Добриян Анжелы Владимировны для 6-го класса по предмету «география», тема: «Горы»¹.

Анжела Владимировна выбрала веб-квест в качестве домашнего задания, предварительно отработав этапы урока, на которых были изучены основные понятия по теме. Затем происходит знакомство учеников со

¹ Добриян А. В. Веб-квест – технология обучения, развития личности и формирования образовательной компетентности школьников // Инфоурок. URL: <http://infourok.ru/vebkvest-tehnologiya-obucheniya-razvitiya-lichnosti-i-formirovaniya-obrazovatelnoy-kompetentnosti-shkolnikov-913597.html>. (дата обращения: 14.01.2016).

структурой сайта. На первой странице – методическая информация, которую педагог разместила для своих коллег. Начинает учитель с легенды квеста – это сюжет фантастического фильма «Джуманджи». Многие смотрели этот фильм, поэтому сразу появляется интерес и желание поиграть. Захватывающая история, описанная во вступлении, является отличным мотивационным моментом, который побуждает учеников к активным действиям и желанию пройти игру до конца, одержав победу.

После знакомства с легендой, объясняются правила игры, которые, как и полагается игровым технологиям в процессе обучения, предполагают четкий план действий, фиксацию результатов через различные формы отчётов, возможность выбора уровня сложности и глубину изучения темы, что удовлетворяет требования деятельностного и компетентностного подходов. На следующей странице – ожидаемые результаты выполнения самостоятельной работы. Обучающиеся самостоятельно смогут оценить свою деятельность по предложенным критериям, формируя, таким образом компетенцию личностного самосовершенствования¹.

В начале игры перед учеником стоит первая проблема – выбор уровня сложности. На странице выбора роли педагог объясняет уровень сложности каждой из двух предложенных траекторий продвижения по квесту. Тем самым ребенок получает возможность самостоятельно оценить свои компетентности и принять решение, в команде какого героя он хотел бы быть.

Ход игры рассчитан на то, что у школьника появляется чувство ответственности за положительный исход дела. Кидая кости, ребята последовательно выполняют задания, с помощью интернет-ресурсов, которые учитель заблаговременно поместил на страницы сайта, что, безусловно, является важным условием успешного прохождения игры. При

¹ Хуторской А. В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты : Интернет-журнал Эйдос. М., 2002. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>. (дата обращения: 6.01.2016).

этом, важен момент отбора образовательного контента сайтов. Учителю необходимо давать ссылки только на те сайты, которые отличаются качественным наполнением содержания.

Удобен интерфейс сайта, где каждая страница одинаково структурирована: в левой части – цитата из фильма и иллюстрация (с указанием первоисточника), в правой – задание и возможность сделать следующий ход.

На шестом ходу игра заканчивается, ребятам объявляется, что они достигли цели и сообщается, как, благодаря им, закончилась данная история. На странице «Конец игры» ребятам дается ссылка на отчетную форму «Дневник», по результатам заполнения которого выставляется итоговая отметка.

Помимо образовательной, данный квест решает и воспитательную задачу: формирование положительной самооценки. Учитель констатирует факт, что если изначально сомневающийся в себе ребёнок выбирал траекторию с легкими заданиями и успешно с ними справлялся, у него появлялось желание попробовать свои силы на более сложном варианте. При успешном прохождении всех заданий самооценка ребёнка повышалась.

На последней странице сайта «Гостевая книга», можно оставить свои отзывы и комментарии о веб-квесте или задать вопрос учителю.

Важнейшая роль в игровых технологиях, в целом, и в квесте, в частности, принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению¹. На этом этапе, ученика развивается «умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата»².

¹ Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся // ИД «Первое сентября» / фестиваль педагогических идей «Открытый урок». URL: <http://festival.1september.ru/articles/522077>. (дата обращения: 6.01.2016).

² Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. Москва, 2010. С. 7. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938>. (дата обращения 14.01.2016).

Несмотря на то, что учитель сам чувствует настроение класса, все же это не может представлять полноценную картину, так как это коллективное настроение. Учителю важно понимать каждого ребенка, чтобы сделать выводы для проведения последующего квеста – с учетом индивидуальных особенностей каждого. И поэтому важно, несмотря на то, что времени на уроке всегда не хватает, провести анализ игры. Именно он является залогом эффективности деятельности и дальнейшего развития педагогического мастерства учителя.

Оценка в игровой технологии – ещё одна проблема. Артистичные дети могут получить оценку не за знание, а за артистизм¹. Поэтому, при проведении квеста, учителю необходимо подготовить предметные задания, позволяющие оценивать участников игры исходя из критерия знания. Познавательное содержание заключается в усвоении тех знаний и умений, которые применяются при решении учебной проблемы, поставленной квестом.

Планируя деятельность в процессе прохождения квеста, учитель должен психологически подготовить детей к самостоятельной деятельности². Эта деятельность регламентируется правилами игры, способствует познавательной активности учащихся, дает им возможность проявить свои способности, применить имеющиеся знания, умения и навыки для достижения цели.

Помимо урочной деятельности, квест, рассмотренный нами, может использоваться и во внеклассной деятельности. Изменив легенду и содержание, оставляя при этом структуру игры, можно решать любую проблемную ситуацию и формировать ценностные ориентации школьников, увлекая их интерактивной формой и затейливым сюжетом.

¹ Прутченков А.С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика. 1999. №3. С.121-126. С.124.

² Газмен О.С., Харитонов Н.Е. В школу с игрой: книга для учителя. М., 1991. С. 49.

Одним из видов квеста является «ролевой» или «живой» квест. Данный вид, на наш взгляд, наилучшим образом формирует «владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности»¹. На нем мы остановимся более подробно.

1.4 «Живой» квест в обучении истории

«Живой» квест позволяет его участником полностью погрузиться в происходящее. «Живой» квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Не общаясь с другими игроками невозможно достичь индивидуальных целей, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. «Живые» квесты способствуют развитию аналитических способностей. Но для того, чтобы эта способность развивалась, учителю необходимо перед началом игрового процесса ответить на ряд вопросов, которые могли бы усовершенствовать методику ведения квеста²:

1) Какие умения и навыки школьники освоят в процессе игры? Какому моменту игры надо уделить особое внимание? Какие другие воспитательные цели преследуются при проведении игры?

2) Каково количество играющих. Каждая игра требует определенного минимального или максимального количества играющих. Это приходится учитывать при организации игр.

3) Какие дидактические материалы и пособия понадобятся?

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. Москва, 2010. С. 7. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938>. (дата обращения: 14.01.2016).

² Васильева Л.Я. Игровые технологии в учебном процессе // Материалы научно-практической конференции. URL: <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/zbirnuku/13/9.pdf>. (дата обращения: 18.01.2016).

4) Как с наименьшей затратой времени познакомить ребят с правилами?

5) На какое время должна быть рассчитана деятельность? Будет ли она занимательной, захватывающей? Пожелают ли ученики вернуться к ней еще раз?

Помимо вышеперечисленных вопросов, учитель должен решить, какой будет степень погружения участников квеста в его легенду. Этот момент зависит от того, какую цель преследует педагог.

Так как наше исследование направлено на изучение влияния квест-технологий на формирование компетенций в процессе обучения истории, именно «живой» квест будет являться на наш взгляд самым эффективным и приемлемым. Сюжетно-ролевая форма данного вида игры позволяет погружаться участникам в атмосферу игры, проживания «условного» плана, без обрывания связи с «реальным» планом¹.

Исторический «живой» квест был бы неполным без встреч, например, с таинственными обитателями средневековых крепостей или заброшенных фортов, рыцарских замков, величественных пирамид. Участники такого квеста могут дополнять их содержание по ходу прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. Но при этом, учителю необходимо руководить процессом, дабы он не перешел из исторически реальных событий в простую выдумку.

Перейдя к новой парадигме системы образования, начался переход от традиционной и устаревшей формы организации работы на уроке к инновационной. «Живые» квесты, вопреки распространенному мнению, предполагают большую работу учеников с текстом учебника, дополнительной литературы и источников. Но если «традиционный алгоритм действий с текстом включает, как правило, два этапа: 1) прочитать; 2)

¹ Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. М., 1987. С. 12.

ответить на вопросы, направленные на усвоение прочитанного и/или воспроизведение прочитанного»¹, то в процессе прохождения квеста, работа с текстом становится более глубокой и увлекательной. При традиционном подходе работа с текстом оказывается, в основном, сосредоточена на «послетекстовом» этапе. То есть, данный подход применим только для знаниевой модели образования, а не пришедшей ей на смену «компетентностной»². При системно-деятельностном подходе необходимо использование таких стратегий, которые позволяют не только сделать процесс работы с текстом управляемым, но и связать новую информацию с имеющейся уже, оценить и ранжировать ее.

С использованием квестов, педагогу удастся уйти от традиционных форм работы с текстом, организации учебной работы и расширить рамки образовательного пространства. Педагоги научились применять активно деятельностный подход к обучению.

Любой мыслящий человек рано или поздно начинает творить. Кому-то для начала необходима помощь, некоторый импульс способный подвигнуть человека к творческой деятельности. Живой квест вполне способен справиться с этой задачей.

Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Это игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять сообразительность. Квесты помогают учащимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в

¹ Искровская Л. В. Формирование метапредметных умений учащихся в процессе обучения истории // Преподавание истории в школе. 2014. № 10. С. 46.

² Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. Москва, 2010. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938>. (дата обращения: 18.01.2016).

команде, прочувствовать и сформировать взаимовыручку, разделение обязанностей и взаимозаменяемость, и при необходимости научиться без паники мобилизоваться и очень быстро решать нестандартные задачи, с которыми в обычной жизни участники вряд ли сталкивались. Все это отвечает требованиям Федерального государственного образовательного стандарта, предъявляемым к результатам обучения.

Определяя квест, как один из видов игры, мы говорим о том, что он является порождением деятельности, посредством которой человек изменяет мир, преобразует действительность. Суть человеческой игры в ее способности, отображая, преобразовать действительность¹. В игре, человек может воздействовать на мир, стать субъектом, «хозяином» своей деятельности. «Живой» квест на уроках истории в этом случае дает участникам возможность пережить другую реальность, которая существовала в действительности и повлияла на то, каким стал мир в настоящее время.

Исходя из вышесказанного, еще раз подчеркнем, что сущность квеста не в результате, а самом процессе. Да, безусловно, сюжет квеста, т.е. игровая ситуация – воображаема, в настоящем ее нет, но чувства, переживаемые участниками – реальны. При этом у каждого ребенка чувства будут разными, и мотивы поведения в игровой ситуации также разные, что обязательно нужно принимать во внимание учителю. Это и есть личностно-ориентированный подход в обучении и воспитании.

При личностно-ориентированном подходе, необходимо учитывать особенности каждого ученика. На «живых» исторических квестах найдется интересная составляющая и знатокам истории, и поклонникам головоломок, и неутомным любителям поиска секретов и приключений, и юным спортсменам, не лишенных азарта и спортивного интереса. К примеру, урок-экскурсию учитель может заменить вариантом городского квеста, который

¹ Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. М., 1987. С. 18.

идеально сочетается с возможностью ознакомиться с достопримечательностями того или иного города, открыть для себя какие-то факты, интересные места, как-то иначе посмотреть на уже знакомые вещи. В этой форме, в отличие от традиционной экскурсии, каждый сможет попробовать проявить себя с разных сторон.

Если мы выбрали квест-технологии для проведения урока внутри кабинета, то ролевой «живой» квест, как нельзя кстати подойдет для изучения новой темы, повторительно-обобщающего или комбинированного урока. Эта форма станет одним из видов проектной деятельности, при которой учебная работа связана именно с «постановкой реальной цели и решением проблемы»¹. В данном случае, легенда должна носить характер проблемного задания с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются различные образовательные ресурсы. Одним из таких ресурсов может являться Интернет. Это позволяет максимально интегрировать всевозможные интернет-ресурсы в различные учебные программы².

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют развития новых способов образования, новых педагогических технологий, способствующих индивидуальному развитию личности, творческой инициативы, выработке у учащихся навыков самостоятельной навигации в информационных полях, формирование универсального умения разрешать проблемы, возникающие в жизни: как в профессиональной деятельности, так и в самоопределении, и в повседневной жизни.

В материалах Концепции духовно-нравственного развития и воспитания школьников, являющейся идеологической и методологической основой Федерального государственного образовательного стандарта нового

¹ Григоренко Т.Ф. Требования ФГОС и проблемы реализации проектной деятельности в школьном курсе обществознания // Преподавание истории в школе. 2013. № 6. С. 15.

² Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. Москва, 2010. С. 31. URL: <http://минобрнауки.рф/документы/938>. (дата обращения: 18.01.2016).

поколения, определены цели современного исторического образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России, развитие способностей учащихся на основе исторического анализа, воспитание учащихся в духе уважения исторического прошлого своего Отечества.¹ Решению данных задач должна способствовать хорошо организованная урочная и внеурочная деятельность. Образовательные «живые» квесты стали отличным подспорьем для учителей, которые могут использовать их на разных уровнях обучения в учебном процессе.

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения, как уже отмечалось, требует использования в образовательном процессе технологий деятельностного типа. Жизнь показывает, что современные дети лучше усваивают знания в процессе самостоятельного добывания и систематизирования новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию способностей и поддержке одарённости детей.

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен, как для групповой, так и для индивидуальной работы. Учащийся в процессе прохождения такого квеста постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности, его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

¹ Фундаментальное ядро содержания общего образования/ Российская академия наук, Российская академия образования; под редакцией В.В. Козлова, А.М. Кондакова – 4-е изд., доработанное. М., 2011. С. 24.

Выполняя задания «живого» квеста, школьник учится формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Заклучая, следует подчеркнуть, что квесты являются одной из форм интерактивных технологий. Общеизвестно, что интерактивные технологии обучения представляют собой процесс, основанный на системе правил организации взаимодействия обучающихся между собой и педагогом, гарантирующих педагогически продуктивное познавательное общение, в результате которого создаются ситуации переживания обучающимся успеха в учебной деятельности и развития профессионально значимых компетенций.¹ Поэтому, деятельность в процессе подготовки и прохождения квеста, обусловлена двусторонним процессом: деятельностью учителя и деятельностью учеников.

Учитель, приступая к созданию квеста:

- готовит легенду;
- ставит проблему;
- формулирует задания;
- составляет план работы;
- составляет список информационных ресурсов.

Ученик:

- выбирает роль;
- составляет план поиска ресурсов;
- выполняет ряд заданий;

¹ Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. Н. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 10. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-sovremennaya-interaktivnaya-tehnologiya>. (дата обращения: 18.01.2016).

- исследует информационные ресурсы;
- готовит отчет.

В процессе защиты выполненных заданий по квесту ученик может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения. Образовательные квесты призваны решать задачи обучения и воспитания, на первый план которых выдвигаются:

- развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися;
- развитие познавательных УУД, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиски информации, структурирование знаний и т.д.);
- обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позицию другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и конечных результатов совместной деятельности), результативно решать конфликты;
- обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранения нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д.¹.

Для сюжетов образовательного «живого» квеста можно использовать реальные исторические события, интересные факты, вымышленные сюжеты с участием реальных исторических личностей, историческую литературу,

¹ Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.Н. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 10. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-sovremennaya-interaktivnaya-tehnologiya>. (дата обращения: 18.01.2016).

мировую классическую приключенческую литературу. Лучше всего эта работа идет в 6,7,8-х классах по темам, предполагающих наличие ярких событий.

«Живой» квест построен на коммуникационном взаимодействии между игроками. Если участники не будут контактировать друг с другом, цели никто не достигнет. «Живые» квесты способствуют развитию аналитических способностей участников, развивают навыки поиска и анализа информации. Рассмотрим одну из опытных моделей «живого» квеста, разработанную учителем информатики ГБОУ СОШ №35 с углубленным изучением английского языка Василеостровского района Санкт-Петербурга Чеботаревой Евгенией Александровной¹.

На базе вышеназванной школы существует музей, посвященный памяти Тани Савичевой, в котором регулярно проводятся экскурсии для учеников школ Санкт-Петербурга. Обычно, на экскурсиях гости музея выступают в роли пассивных слушателей, и, часто, ничего полезного для себя не выносят. Для того чтобы ученики, приходящие на экскурсию сами становились участниками происходящего, для развития опыта сопереживания во время экскурсий в ГБОУ СОШ №35 используются элементы технологии живых квестов в образовании.

Тема опытно-экспериментальной модели: «Экскурсия по школьному музею «Дети блокадного Ленинграда».

Организаторы поставили перед собой следующие цели: активизация участников экскурсии, вовлечение учеников в активный образовательный процесс, групповая работа школьников; развитие интереса к истории, навыка поиска информации; воспитание уважения к истории, любви к Родине.

¹ Чеботаева Е. А. Примеры использования технологии живых квестов в образовательном процессе // Педагогика. Педагогические издания на региональном уровне. URL: http://aneks.spb.ru/index.php?Itemid=25&option=com_content&view=article&catid=36&id=966. (дата обращения: 18.01.2016).

Целевой аудиторией являются ученики 5-6 классов. Группа формируется из 10-12 человек.

Форма проведения квеста, на наш взгляд, наиболее распространенная и простая в реализации: квест-экскурсия по музею. В процессе экскурсии и беседы с учителем дети отвечают на вопросы квеста.

Сценарный план состоит из пяти этапов:

1. Демонстрация пяти картин, написанных художниками блокадного Ленинграда (Пахомов А.Ф. «За водой», Бойм С.С. «Дорога жизни» (1942-1977), Пахомов А.Ф. «Салют в честь снятия блокады 27 января 1944 г.» (1944), Пророков Б. «За водой. Нева» (1941), Серов В., Серебрянный И., Казанцев А. «Прорыв блокады Ленинграда. 18 января 1943 года» (Встреча Ленинградского и Волховского фронтов), «Фитингоф Г. Сто граммов хлеба» (1941)). После просмотра, задается вопрос: каким событиям посвящены эти картины? Выдается список вопросов с подсказками (номер витрины, фрагмент фильма). На данном этапе важно, чтобы подсказки для поиска информации, были понятны ученикам и не создавали на первом же этапе трудностей.

2. По ходу экскурсии, обучающиеся находят, с помощью подсказок, ответы, записывают их.

3. На третьем этапе происходит просмотр фильма, который помогает ответить на оставшиеся вопросы.

4. На заключительном этапе экскурсия выходит к мемориальной доске на доме Тани Савичевой. Последний вопрос квеста связан с этой мемориальной доской, что создает впечатление завершенности.

5. Проверка ответов и подведение итогов проходит в школе. Учитель предлагает провести беседу с учениками и проанализировать их впечатления на ближайшем классном часе. На наш взгляд, момент рефлексии необходим сразу по завершению квеста, для того чтобы узнать истинные впечатления

учеников, получить оценку экскурсии и провести самостоятельное оценивание школьниками самих себя.

Методическая разработка рассчитана на возраст обучающихся 5-6-х классов. Ученикам старшего возраста подобный вид квеста был бы не интересен, так как самостоятельной деятельности в экскурсии было не много. В целом, в настоящее время технология «живых» квестов пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор учащихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом. Поэтому, в рамках нашего исследования, была предпринята попытка разработать и реализовать в процессе обучения истории образовательный «живой» квест, на чем подробнее мы остановимся в следующей главе.

Глава II. Реализация в опытно-экспериментальной работе теоретической модели развития личности учащихся при обучении истории

2.1 Теоретическая модель квест-технологий «Столетняя война» для обучающихся 6-го «В» класса МБОУ СОШ №66 г. Пензы

Принимая во внимание теоретическое исследование, в рамках рабочей программы по «Истории» разработан «живой» квест, который был реализован в 6 «В» классе МБОУ СОШ №66 г. Пензы.

Продолжительность урока-квеста – 40 минут.

Тема: «Столетняя война».

Урок №: 25.

Тип урока: повторительно-обобщающий.

Форма урока: ролевая игра.

Цель урока: закрепление изученного и установление причинно-следственных связей картины самой долгой войны в истории.

Задачи:

- Образовательные: проследить историю Столетней войны в лицах, закрепить знания об основных событиях периода войны.
- Развивающие:
 - учебно-познавательные: формировать умения выполнять познавательные, практические и поисковые задания на использование элементов причинно-следственного анализа.
 - коммуникативные: развитие умения вести диалог, отстаивать свою точку зрения, обобщать полученную информацию, подводить итоги по теме.
 - информационные: умение самостоятельного поиска информации по заданной теме; анализировать текст документов и учебника, группировать, выделять главное и обобщать исторические факты.

- Воспитательные: воспитание гражданской позицию, формирование стремления участвовать в жизни общества.

Планируемые результаты:

- личностные: обучающиеся готовы к дальнейшему саморазвитию, что проявляется в выполнении дополнительного домашнего задания всеми учениками; ученики сформировали положительное отношение к подвигу Жанны д'Арк, понимая значение ее вклада в ход Столетней войны;
- метапредметные: обучающиеся усваивают познавательные, регулятивные и коммуникативные универсальные действия в рамках урока;
- предметные: освоение обучающимися в ходе изучения поставленной темы навыками исследовательской деятельности и работы с историческими предметами; развития навыков употребления исторических понятий.

Основные этапы урока:

- 1-й. Организационный этап;
- 2-й. Этап проверки домашнего задания;
- 3-й. Проведение живого квеста – повторение пройденного ранее материала;
- 4-й. Этап обобщения и систематизации полученных знаний;
- 5-й. Этап разъяснения домашнего задания.

Средства обучения: компьютер, проектор, интерактивная доска, карточки-задания, документы, атрибуты персонажей, отрывок видеофильма «Жанна Д'Арк», репродукции событийных картин, два нетбука.

План урока:

№	Этап урока	Методы и методические	Время (мин.)
---	------------	-----------------------	--------------

п/п		приемы	
1	Организационный этап.		3 минуты
2	Этап проверки домашнего задания.	Легенда квеста читается в форме «лекции-провокации», фронтальный опрос.	5 минут
3	Проведение живого квеста – повторение пройденного ранее материала.	Репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский методы.	25 минут
4	Этап обобщения и систематизации полученных знаний.	Диспут. Рефлексия	5 минут
5	Этап разъяснения домашнего задания.		2 минуты

Ход урока:

I. Организационный этап:

Приветствие учителя. Перекличка. Объяснение обучающимся формы проведения урока. Разъяснение главных правил:

1. Выполнять задачи своего персонажа;
2. Повышаешь голос – теряешь возможность продолжать игру;
3. Посторонние разговоры приветствуются, но **после** звонка.

Учитель объясняет **цель** игры:

Инсценировать исторические события. Если придерживаться правил и следовать указанному плану – получится воплотить в жизнь основные моменты Столетней войны. Ученики почувствуют себя причастными к

историческому процессу, осознают важность правильно принятого решения, проследят причинно-следственную связь исторических событий.

II. Этап проверки домашнего задания:

Учитель читает легенду квеста в форме «лекции-провокации»: XIV век в истории Европы называют «веком бедствий». Эпидемия чумы, восстания феодалов, улучшение положения наемных рабочих. Помимо этого, в 1381 году начинается самая долгая война в истории.

Обучающиеся исправляют ошибки, допущенные в легенде учителем.

Фронтальный опрос. Учитель задает вопросы, отвечая на которые, ученик получает роль и становится участником квеста:

- 1) Какие государства участвовали в войне?
- 2) Каковы причины начала войны?
- 3) Сколько лет длилась война?
- 4) На какие этапы можно разделить ход военных действий?
- 5) В каком году состоялось первое морское сражение?
- 6) Кто одержал победу в Столетней войне?

Важно заранее подготовить карточки с названием роли и ее описанием, а также четко установленной целью, которую должен достичь участник. Участники квеста не должны раскрывать свои карточки. Таким образом, данная модель квеста похожа на развернутую версию салонной ролевой игры «Мафия».

Получив карточки, ученики изучают свою роль. Действующих лиц, которые будут активно воздействовать на процесс игры не так много, большая часть игроков – не имеют конкретных задач, и их действия направлены на достижение точной инсценировки исторического события.

III. Проведение живого квеста – повторение ранее изученного материала.

Обучающиеся, которые получили ролевые карточки (Прил. 2), в ходе игры выполняют поставленную перед ними цель, придерживаясь оговоренной тактике ведения игры.

Английский король. *Это собирательный образ. Один участник действует за короля в разные временные периоды.* Цель персонажа: собрать и организовать свое войско, захватить территории вражеского государства – Франции. В последствие находит союзников в лице герцогов Бургундского и Орлеанского. Должен считаться с их мнением в принятии решения. На протяжении всей игры скрывает свой статус, таким образом, защищаясь от нападения французского лагеря. Секрет его происхождения знают только герцоги Бургундский и Орлеанский. При этом самостоятельно может направлять свои отряды на военные действия: заполняет историческую контурную карту из электронного учебника [1]. При неправильном назначении раздается звук, указывающий на ошибку – пропуск этого пункта. Отличительная внешняя черта: изображение желтого цветка – дрока (лат. – плантагенетс). По этому признаку его находят герцоги. В его распоряжении находятся выдержки из «Военного дневника Эдуарда III» [3, 41]. По этому документу, выдвигает причину начала Столетней войны и свои требования Франции, которая передается во французский лагерь.

Герцоги Бургундский и Орлеанский – изначально входили в состав французского лагеря, при этом параллельно занимаясь поисками союзника – Английского короля. Знают про отличительную черту Английского короля и, найдя его, переходят в его лагерь.

При переходе из своего лагеря герцогов, учитель демонстрирует на экране портреты этих персонажей (рис. 1, 2).

До перехода играют за «французов» отвечая на удары-вопросы от своих противников – англичан. Могут выдать Французского короля, но, только получив полную уверенность, что Английский король исполнит все условия. Эти условия должны быть исторически точными и закрепляются

совместно. Не могут распространять свою силу на Жанну Д'Арк, пока она не будет ранена. После ранения Жанны, герцоги, используя протокол обвинительного процесса над Жанной д'Арк, полностью выводят ее из игры [3, 343].

Уот Тайлер. Персонаж, который первоначально является мирным англичанином и совместно с другими решает задачи, пока не заканчивается второй этап военных действий. После объявления учителем о наступлении второго этапа – организовывает восстание. Достичь этого, он может только когда назовет и объяснит все причины.

Учитель открывает на экране изображение восстания (рис. 3).

После этого, используя отрывок очерка о восстании Уота Тайлера [4,47], составляет программу из 4 пунктов. Если они будут правильными, то на его сторону перейдут те мирные жители, которые остались на территории Англии. В период восстания Английский король будет «парализован» и не сможет продолжать участие в игре, пока не назовет все последствия восстания Уота Тайлера, тем самым выведя его из игры. Оставшуюся часть квеста является «запасом» мирных жителей Англии.

Французский король. *Это собирательный образ. Один участник действует за короля в разные временные периоды.* Так же, как и Английский король играет, скрывая свой статус. Его цель: вернуть свои территории, завершить объединение Франции вокруг себя. Отличительная черта: все свое мнение высказывает, начиная с фразы «я – граф Валуа». После начала Жакерии смог остановить ее, только после того, как назвал руководителя восстания и высказал последствия, тем самым руководитель отправляется в запас мирных жителей Франции. Раз попадает в плен к англичанам.

Попав в плен, король переходит на другую сторону. Во время этого действия, учитель показывает на экране портрет Иоанна Доброго (рис. 4).

Выбраться он сможет, только если назовет битву по репродукции (рис. 5) и исторический факт своего освобождения (заключение перемирия).

Гильом Каль. Руководитель Жакерии. После проигрыша Франции в первом этапе начинает организовывать восстание. Сделать он это сможет только после перечисления причин восстания, объяснения его названия используя отрывок из очерка о восстании «Жаков» [4,30].

Учитель демонстрирует на экране репродукцию событийной картины (рис. 6).

После своего обезоруживания выводится из игры только Французским королем. Становится запасом мирных жителей Франции.

Жанна Д'Арк. Цель персонажа: найти Французского короля. Убедить его в своей верности и преданности. Это она может сделать, только перечисляя исторические факты сложившейся ситуации. Обладает способностью аннулировать все достижения соперника, но лишь 1 раз. После ранения попадает в плен к англичанам и больше не возвращается в игру. Ее ранить может только английский житель, который назовет, как звали французские солдаты Жанну. Перед своим выстрелом, он обозначает, что этот удар адресован именно Жанне.

Учитель открывает на экране портрет Жанны д'Арк (рис. 7).

При ранении Жанны учитель включает отрывок из фильм «Жанна Д'Арк».

Мирные жители. Принимают участие в сражениях, отвечая на вопросы и решая задачи. При накоплении баллов, могут выводить из игры одного участника вражеского лагеря. Самостоятельно решения принимать не могут, только участвовать в обсуждении.

Вопросы формируют участники вражеских лагерей, исходя из своих знаний, полученных ранее, а также пользуясь «письмами Столетней войны» [3]. Если вопрос задан некорректно, учитель может поправить участников. Важно помнить, что на одно сражение приходится только 1 вопрос от лагеря.

Учитель объявляет о смене этапов войны, называет года. Координирует работу класса, следит за соблюдением правил. Также учитель оставляет за

собой право формулирования вопросов для военных сражений, если ученики затрудняются сделать это. После каждого заданного вопроса учитель включает звук прицела. Если вопрос остается без ответа – раздается сигнал выстрела, если же соперники отвечают на вопрос – звук осечки.

Выведение из игры.

Если игрок выводится из игры, то он лишается возможности отвечать на вопросы, решать задачи, участвовать в обсуждении, пускать свои силы в действие, но также его не могут казнить или применять к нему какие-либо санкции. Если персонаж был убит, то вернуться в игру он может к своему лагерю только в случае, если мирные жители ответят на дополнительный вопрос. Если персонаж был ранен, то вернуться он сможет после пропуска 3 вопросов.

Ход игры.

Игра представляет собой смену временных отрезков с последующим голосованием лагерей – кого выводить из игры. Игровой процесс разделен на две фазы – мирное время (обсуждения, внутренняя жизнь государства) и военные действия (своеобразный вариант викторины). В голосовании пытаются выявить сильных игроков, которые мешают победе лагеря. Вывести из игры путем голосования нельзя Жанну д'Арк и королей. Жанна д'Арк может быть выведена только после названия ключевой фразы. Королей защищают мирные жители, которые в количестве двух человек покидают игру, вместо своего короля. В плен может попасть только король Франции, если участники английского лагеря правильно первыми ответят на все вопросы. Одно голосование – один выбранный участник.

Важно помнить о том, что нельзя вывести из игры того персонажа, который по временным рамкам еще не появился в военных действиях. К примеру, Жанну д'Арк нельзя ранить во время I этапа Столетней войны.

Организация пространства.

Парты ставятся по периметру класса, разделяя, таким образом, класс на две части. По две парты ставятся друг напротив друга – за ними ведутся военные сражения.

Весь процесс квеста сопровождается обязательным сопровождением иллюстративного и звукового ряда, чтобы создать впечатление реального вживания в эту эпоху и свою роль. Таким образом, у учеников формируется устойчивый образ исторического события.

IV. Этап обобщения и систематизации полученных знаний.

По завершению игры, каждый из лагерей подготавливает краткий отчет о своих действиях и презентует его. Каждый ученик в отчете кратко отвечает на вопрос: какова была главная задача моей роли в этой игре?

Выслушав ответы обучающихся, учитель предлагает лагерям составить свою наглядную модель исторического события «Столетняя война», зарисовывая ее на доске. Так, участники смогут посмотреть на это событие с двух сторон.

Учитель подводит итог по пройденному квесту. Корректирует модели.

V. Этап разъяснения домашнего задания.

Учитель предлагает ученикам разработать проект «Столетняя война в лицах». Обучающиеся делятся на группы по 5 человек. Каждый участник группы готовит изображения и описание одной из выдающихся личностей периода Столетней войны. После объединения материала получается небольшая брошюра, в конце которой ученики разрабатывают приложение по выбору:

1. Тест по периодам Столетней войны;
2. Описание одной личности с пропусками;
3. Таблицы на сопоставление;
4. Схемы с пропусками по событиям войны;
5. Исторический кроссворд.

На выполнение домашнего задания дается одна неделя. Брошюра должна быть аккуратно оформлена и подписана.

Приложение:

Рис.1 Герцог Бургундский, Иоанн Бесстрашный



Рис. 2 Герцог Орлеанский, Людовик



Рис. 3 Восстание Уота Тайлера, 1381 г.



Рис. 4 Король Франции, Иоанн Добрый



Рис. 5 Битва при Пуатье, 1356 г.



Рис. 6 Жакерия, 1381 г.

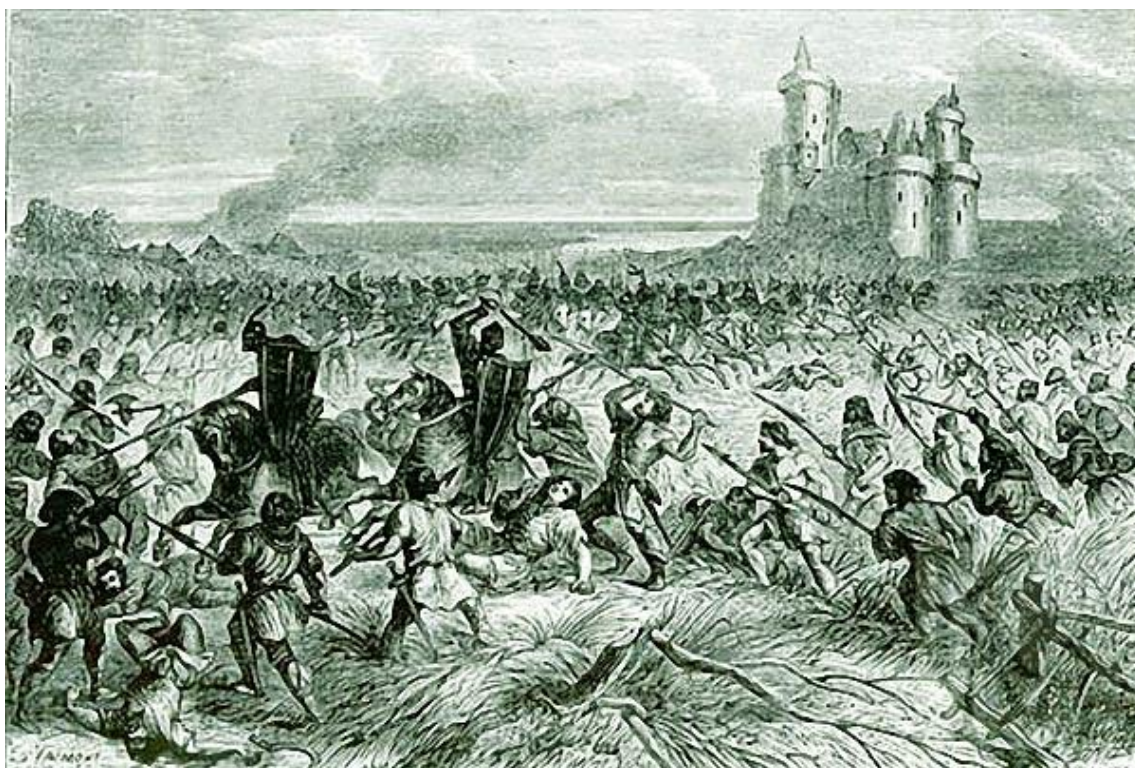


Рис. 7 Жанна д'Арк



Список использованной литературы:

1. Ведюшкин В.А. История. Средние века. 6 класс: учеб. для общеобразоват. организаций с прил. на электрон. носителе – М.: Просвещение, 2013. – 111 с.
2. Книга для учащихся общеобразовательных учебных заведений 6 класс / сост. и общ. ред. А.А. Сванидзе. – М.: Дрофа, 1996. – 336 с.
3. Подборка документов к урокам истории. Средние века. 6 класс [Электронный ресурс] / сост. Важенин С.В. – Режим доступа: <http://www.proshkolu.ru/club/historians/file2/128379>.
4. Очерки о вождях народных движений в средневековой Европе.: сборник / под ред. Ивонина Ю.Е. – Минск: Университетское, 1987. – 192 с.

2.2 Результат применения теоретической модели квест-технологий «Столетняя война» в опытно-экспериментальной работе

Так как в настоящее время внимание учителей обращено к нетрадиционным методикам в обучении, в том числе игровым, в соответствии с календарно-тематическим планированием учителя истории и обществознания МБОУ СОШ №66 г. Пензы Лактионовой Натальи, 2 декабря 2015 года был проведен урок в форме «живого» квеста «Столетняя война».

Данная технология апробирована на уроке в 6 «В» классе (Прил. 3). Обучающиеся уже принимали участие в квесте, но предыдущий опыт – это разработки внеурочных мероприятий. Тем не менее, суть технологии ученикам была знакома. Это является одним из важных моментов при подготовке «живого» квеста в рамках урока. Учитывать готовность обучающихся к активным действиям и выступать в роли полноправного субъекта обучения.

Как показывает опыт реализации представленной теоретической модели квеста и других подобных разработок, подобная форма способствует развитию интереса к изучению предмета. Об этом говорит рост процента качества знаний в классе: I четверть – 72%, II четверть – 80%, III четверть – 88%.

«Живой» квест обеспечил субъективную позицию обучающихся в ходе изучения темы на основе осмысления происходящих событий и понимания, почему произошло именно так. Урок, проведенный в рамках квест-технологий, является эффективным средством активизации творческой деятельности, воспитания и развития познавательной.

Благодаря полному воссозданию хода Столетней войны изучение этой темы носило системный характер. «Живой» квест позволил включиться в исследовательскую деятельность обучающимся, которая способствовала формированию предметных компетенций в процессе обучения. Ученики,

играя каждый свою роль, перешли от репродуктивной деятельности к творческой, которая способствует активному усвоению знаний. Будучи определенной исторической личностью, вжившись в роль, обучающийся дает свою интерпретацию уже знакомого материала, таким образом, усваивая социальный опыт и формируя свою позицию по заданной теме.

6 «В» – класс, который нельзя назвать образцово-показательным: обучающиеся с высоким уровнем знаний, твердые «хорошисты» и ученики с удовлетворительной оценкой, стремящейся прибавить к себе приставку «не». Некоторые обучающиеся класса не проявляют к учебе фактически никакого интереса, что усложняет задачу учителя вложить в их головы даже образовательный минимум.

Классы с такой градацией широко распространены и создают для учителя ряд сложностей. Главная из них: как проще объяснить материал отстающим ученикам и при этом дать не меньше необходимого заинтересованным в этом ребятам. Как оказалось, решением данной задачи может являться ролевой квест, теоретическая модель которого описана в предыдущем параграфе.

На этапе проверки домашнего задания, по итогам фронтального опроса, роли получили те обучающиеся, которые имеют по предмету «История» отметки «отлично» и «хорошо». Таким образом, это позволило им заниматься не просто репродуктивной деятельностью, отвечая на вопросы по изученному материалу, но и приступить к исследовательской деятельности: работа с документами, исторической картой, анализ очерков и т.д. Также, ученики получили возможность почувствовать себя руководителями, которые несут ответственность за происходящие события.

В то же время, ученики, знания которых находятся на более низком уровне, стали «мирными жителями», что позволило им усвоить требуемый образовательный минимум. Помимо этого, они так же участвовали в принятии решений своей команды и могли проявить свои способности

лидера и руководителя, сформировать свою позицию, что отвечает личностным планируемым результатам.

Существует мнение, что формирование знаний, умений и ценностных отношений основывается на психологических механизмах усвоения предметного содержания¹. Так, по мнению С.Л. Рубинштейна, процесс образования – очень сложный психологический процесс. Память или прочность запоминания никак не являются его основой. В этот процесс целесообразно включать восприятие материала, осмысление, запоминание и овладение им. Благодаря этому, ученик сможет пользоваться полученными знаниями в различных ситуациях, что отвечает требованиям компетентностного подхода.

Э.Н. Абдулаев и А.Ю. Морозов в своей статье «Реализация деятельностного подхода в преподавании: практический аспект» сформулировали ряд тезисов, один из которых гласит: «представление школьнику «ярких образов» является лишь первым этапом в формировании исторических представлений».² Да, увидеть репродукции картин, посмотреть документальный фильм и ознакомиться с иным иллюстративным материалом – это несомненный плюс, который подкрепит слово учителя. Но создаст ли это устойчивую картину в сознании обучающихся? Кроме этого, как утверждают авторы статьи, необходимо научить школьника давать оценку представленных ему образов с точки зрения научности и достоверности, так как в обратном случае, своя позиция у него не сформируется. И, конечно же, в итоге, ученик должен сам генерировать «яркие образы», что покажет состоятельность и устойчивость полученной информации. Проведенный «живой» квест «Столетняя война» является одной из технологий, которые могут быть использованы для достижения итогового результата. Ученики,

¹ Крутова И. В., Разбегаева Л. П., Пазин Р. В. Системно-деятельностный подход: методический аспект (на примере обучения истории) // Преподавание истории в школе. 2015. №6. С. 5.

² Абдулаев Э. Н., Морозов А. Ю. Реализация деятельностного подхода в преподавании: практический аспект // Преподавание истории в школе. 2015. №6. С. 10.

вживаясь в роль, должны руководствоваться полученными знаниями о своем персонаже, в противном случае, роль будет не раскрыта и данный участник не достигнет своих целей. Благодаря исследовательской работе в рамках квеста, обучающиеся более подробно узнают о личностях и событиях периода изучаемой темы, акцентируют внимания на важных моментах, которые при подкреплении иллюстрации, метода драматизации и звукоряда, усваиваются полнее. Общая картина, воссозданная на уроке, способствует тому, что впоследствии, ученик сам может создать «яркий образ», используя полученный опыт.

Остановливаясь подробнее на ходе урока, отметим основные плюсы и минусы организации.

Несомненно, положительную роль сыграло первичное знакомство учеников 6 «В» класса с игровыми технологиями в целом. Внеклассное мероприятие в форме исторического квеста, проведенное за две недели до обозначенного урока, способствовало активизации познавательного интереса (Прил. 1). Тем не менее, правила «живого» квеста «Столетняя война» на начальном этапе вызывали массу вопросов со стороны обучающихся, что сокращало отведенное под квест время. Был сделан вывод, что в дальнейшем, при проведении уроков по данной методике, необходимо распределение ролей проводить заранее, а не во время урока.

Большим плюсом является и тот момент, что данную технологию можно использовать для всех типов урока. Учителю, практически, ничего не придется менять в своем конспекте. Методика деятельностного подхода будет оставаться на уровне самой задумки, ведь главная роль в ней отведена деятельности детей.

В процессе реализации теоретической модели квест-технологий «Столетняя война» продолжилось формирование предметных компетенций. По сравнению с традиционной формой урока, результат формирования предметных компетенций в рамках «живого» квеста более очевиден:

1. Военные сражения – форма викторины, позволяют ученикам овладеть хронологическими знаниями, так как вопросы были ориентированы именно на даты.

2. Поиски союзников и противников – развитие способностей исторического анализа, который позволяет обобщать, разделять и выделять главное от второстепенного.

3. Работа с документами для выполнения поставленных задач – формирование умения работать с историческими источниками.

4. Управление королем войском – работа с исторической картой, развитие образного мышления.

5. Этап моделирования событий с двух точек зрения – умение видеть ситуацию с разных сторон, системно воспринимать информацию.

6. Обсуждение вывода из игры – развитие коммуникативной компетенции.

Помимо этого, данная форма позволила учителю изменить эмоциональный настрой учеников, что играет не малую роль в познавательной деятельности и влияет на уровень ее активности.

Тем не менее, для учителя важно понимать, что слишком сильное вживание в роль грозит переходу от дидактической игры к простому развлечению. Поэтому, учитель выступает в данной методике в качестве ведущего, который контролирует процесс, не вмешиваясь в него, но в то же время, не пуская все на самотек.

После проведения «живого» квеста «Столетняя война» в рамках изучения курса «История России» был проведен подобный квест упрощенного варианта «Первые князья династии Рюриковичей» (Прил. 4). В последней разработке были учтены ошибки, допущенные при организации и проведении первой модели, что способствовало более успешной реализации. «Живой» квест «Первые князья династии Рюриковичей» был проведен в пяти

классах: в двух, как урок изучения нового материала и в трех, как повторительно-обобщающий.

Заключение

Проанализировав Федеральный государственный образовательный стандарт общего образования, можно сделать вывод, что методологической основой в нем заявлен деятельностный подход. Благодаря ему у обучающегося формируется готовность к саморазвитию, непрерывному образованию и самообразованию.

Федеральный государственный образовательный стандарт ставит перед учителями цель: активизировать познавательную деятельность учеников, способных и готовых к проектированию и конструированию своей образовательной среды. Обучающийся на уроках должен овладеть необходимыми предметными и ключевыми компетенциями, чтобы в будущем, умея их применять, стать успешным человеком.

Системно-деятельностный подход обращает внимание учителя на окончательный отход от восприятия ребенка объектом образования. Теперь, педагог, учитывая индивидуальные, возрастные, психологические особенности и здоровье учеников, должен создавать на уроке ситуации, позволяющие ребенку самому найти ответы и решить задачи.

Данные требования и условия толкают методистов-практиков на поиски оптимальных методических форм и средств реализации деятельностного подхода в процессе обучения.

В настоящее время существует обширное поле различных технологий и методик, призванных достичь поставленных системно-деятельностным подходом задач. Масса методистов отдают предпочтение использованию интерактивных методик, групповым формам работы с материалами, развитию критического мышления, а также игровым технологиям.

Остановившись в работе подробно именно на игровых технологиях, нами было выяснено, что игра вообще отличается от дидактической игры. Определяя игру в широком смысле слова как занимательную деятельность в

созданных ситуациях, имеющую определенные условия, то дидактическая игра – это также занимательная для субъекта деятельность в условных ситуациях, но только в процессе обучения, то есть учебная. Так как игра имеет две составляющих – деятельностный и условный – она может наполняться разным содержанием, что делает игры непохожими друг на друга. Игра становится дидактической, если учебный материал ложится в основу содержания игры: этот материал становится содержанием условного компонента, а развивающий материал – деятельностного. Таким образом, игровые технологии являются эффективным средством реализации системно-деятельностного подхода.

Многие исследователи отмечают, что игра, при правильном ее использовании, является сильной мотивацией к обучению. Благодаря игре процесс активизации познавательного интереса происходит быстрее, так как мотивов в игре больше, чем в обычной учебной деятельности. Помимо этого, в ходе игры внимание, запоминание, интерес, восприятие и мышление получают большее развитие.

Как выяснилось, игра способна вовлечь каждого обучающегося в активную работу. Условный компонент игровой деятельности позволяет учителю реализовывать личностно-ориентированный подход, учитывая возрастные и психические особенности, интеллектуальные возможности и личные качества обучающегося. Особенно эффективными в рамках этого подхода являются ролевые игры, позволяющие ученикам проявить свои способности и наклонности, а также совершенствовать их. Не выходя за рамки своей роли, обучающийся усваивает учебный материал, при этом расширяя границы собственной жизни и развивая творческую деятельность.

Изучив классификацию игр, был сделан вывод о возрастающей роли квест-технологий в современном процессе обучения. Проанализировав методические и практические работы, стало видно, что наибольшее внимание современными учителями уделяется таким видам квест-технологий, как:

- веб-квесты, использующие ресурсы сети Интернет;
- квесты-гонки, основанные на поэтапном выполнении заданий;
- «живые» (ролевые) квесты, которые позволяют воссоздать картину событий, дают возможность ученикам взглянуть на ход событий «изнутри» и создать «яркий образ».

Благодаря полученной классификации, характеристики каждого вида, были выявлены достоинства технологий и в качестве экспериментальной работы выбран «живой» квест, как наиболее подходящий для реализации системно-деятельностного и личностно-ориентированного подходов.

Целью исследования являлось разработка модели и ее апробация на обучающихся 6-го класса МБОУ СОШ №66 г. Пензы. В ходе исследования было разработано два варианта проведения урока в форме «живого» квеста, один вариант проведения внеклассного мероприятия – исторический квест-гонка. В работе представлена теоретическая модель «Столетняя война» и результат ее реализации в опытно-экспериментальном уроке. Результат проведения урока в форме «живого» квеста показал, что подобные технологии наилучшим образом отражают требования системно-деятельностного подхода и формируют предметные компетенции, освоение которых является одной из основных задач образования. Также, проведенный урок показал, что ролевой квест позволяет ученикам с разным уровнем знаний полностью реализовать себя, проявить возможности и способности.

Таким образом, поставленная цель была достигнута. Все задачи, позволяющие достичь цели – выполнены. Разработанная модель может быть использована на уроках истории и во внеклассных мероприятиях.

Список использованных источников и литературы

I. Источники. Нормативные документы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержден приказом Минобрнауки РФ №1897 от 17 декабря 2010 г. [Электронный ресурс] – Москва, 2010. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/документы/938>.

2. Образовательная инициатива «Наша новая школа», утверждена указом Президента Российской Федерации Д.Медведева №271 от 4.02.2010 г. [Электронный ресурс] – Москва, 2010. – Режим доступа: <http://минобрнауки.рф/документы/1450>.

3. Фундаментальное ядро содержания общего образования/ Российская академия наук, Российская академия образования; под редакцией В.В. Козлова, А.М. Кондакова – 4-е изд., доработанное – М.: Просвещение, 2011. – 79 с.

4. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения. Основная школа / сост. Е.В. Савинов – М.: Просвещение, 2011. – 342 с.

5. Закон «Об образовании в Российской Федерации», принят Государственной Думой 21.12.2012г., одобрен Советом Федерации 26.12.2012г. [Электронный ресурс] – Москва, 2012. – Режим доступа: http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_Российской_Федерации.pdf.

6. Федеральный базисный учебный план и примерные учебные планы для образовательных учреждений Российской Федерации, реализующих программы общего образования (с изменениями на 1 февраля 2012 года), утвержден приказом Минобрнауки №1312 от 9.03.2004г. [Электронный ресурс] – Москва, 2012. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/901895864>.

7. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования на 2013-2020 годы», утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации №792-р от 15.05.2013г. [Электронный ресурс] – Москва, 2013. – Режим доступа: http://минобрнауки.рф/документы/3409/файл/2228/13.05.15-Госпрограмма-Развитие_образования_2013-2020.pdf.

8. Историко-культурный стандарт. [Электронный ресурс] – Москва, 2013. – Режим доступа: http://минобрнауки.рф/документы/3483/файл/2325/13.07.01-Проект_Историко-культурного_стандарта.pdf.

9. Рабочая программа по учебному предмету «История», утверждена приказом директора МБОУ СОШ №66 г. Пензы И.Э. Долгушевой – Пенза, 2015 г. – 11с.

II. Монографии и статьи по теме исследования

10. Абдулаев Э. Н. и Морозов А. Ю. Реализация деятельностного подхода в преподавании: практический аспект // Преподавание истории в школе. – М., 2015. – № 6. – С. 9 – 17.

11. Алексеева Н. М. Игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – М., 1994. – № 4. – С. 27 – 35.

12. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: книга для учителя / Аникеева Н.П. – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.

13. Борзова Л. П. Игры на уроке истории: Методическое пособие для учителя / Борзова Л. П. – М. : ВЛАДОС, 2001. – 160 с.

14. Борзова Л. П. Дидактические игра // Преподавание истории в школе. – М., 2000. – № 1. – С. 46 – 48.

15. Бернштейн Н. А. Физиология движений и активность / под ред. Газенко О. Г. – М. : Наука, 1990. – 494 с.

16. Ведюшкин В. А. История. Средние века. 6 класс: учеб. для общеобразоват. организаций с прил. на электрон. носителе / Ведюшкин В. А., Уколова В. И. – М. : Просвещение, 2013. – 111 с.
17. Выбор методов обучения в средней школе / под ред. Бабанского Ю. К. – М. : Педагогика, 1981. – 176 с.
18. Выготский Л. С. Психология искусства / Предисл. Леонтьева А. Н. – М. : Искусство, 1986. – 573 с.
19. Газмен О. С., Харитонов Н. Е. В школу с игрой: книга для учителя. – М. : Просвещение, 1991. – 96с.
20. Гартвиг А. Ф. Драматический метод преподавания // Педагогический вестник Московского учебного округа. – 1914. – № 3. – С. 17 – 22.
21. Гин А. А. Приемы педагогической техники: Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: пособие для учителя / Гин А. А. – М. : Вита-Пресс, 1999. – 88 с.
22. Горбунов Б. В., Федюлин Г. И. Игры для детей и подростков вчера и сегодня // Преподавание истории в школе. – М., 1999. – № 8. – С. 42 – 45.
23. Григоренко Т. Ф. Требования ФГОС и проблемы реализации проектной деятельности в школьном курсе обществознания // Преподавание истории в школе. – М., 2013. – № 6. – С. 14 – 17.
24. Гуськов П. Н. О проведении исторических викторин // Внеклассная работа в средней школе: сборник / под ред. Коровина Ф. П. – М. : Учпедгиз, 1955. – 585 с.
25. Зимняя И.В. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. / Зимняя И. В. – М. : Логос, 2000. – 384 с.
26. Зинченко В. П., Моргунов Е. Б. Человек развивающийся. Очерки российской психологии. – М. : Тривола, 1994. – 304 с.

27. Искровская Л. В. Формирование метапредметных умений учащихся в процессе обучения истории // Преподавание истории в школе. – М., 2014. – № 10. – С. 46 – 50.
28. Казакина М. Г. Школьная жизнь в России и Америке: воспитание человечности / Казакина М. Г. – СПб. : Книжный Дом, 2006. – 768 с.
29. Книга для учащихся общеобразовательных учебных заведений 6 класс / сост. и общ. ред. А. А. Сванидзе. – М. : Дрофа, 1996. – 336 с.
30. Крутова И. В., Разбегаева Л. П., Пазин Р. В. Системно-деятельностный подход: методический аспект (на примере обучения истории) // Преподавание истории в школе. – М., 2015. – № 6. – С. 3 – 8.
31. Крутова И. В., Разбегаева Л. П. Деятельностный подход в школьной практике обучения истории: взгляд методиста // Преподавание истории в школе. – М., 2013. – № 3. – С. 30 – 34.
32. Крюкова Е. А. Личностно-развивающие образовательные технологии: природа, проектирование, реализация / Крюкова Е. А. – Волгоград: Перемена, 1999. – 195 с.
33. Кулагина Г. А. Сто игр по истории / Кулагина Г. А. – М. : Просвещение, 1983. – 277 с.
34. Кучерук И. В. Учебные игры на уроках истории // Преподавание истории в школе. – М., 1989. – № 4. – С. 47 – 48.
35. Мацкайлова О. А. Познавательные игры в курсе средних веков // Преподавание истории в школе. – М., 1999. – № 8. – С. 29 – 36.
36. Очерки о вождях народных движений в средневековой Европе: сборник / под ред. Ивонина Ю. Е. – Минск : Университетское, 1987. – 192 с.
37. Пазин Р. В. Методическое сопровождение деятельности учителя истории в условиях перехода на ФГОС и введения историко-культурного стандарта // Преподавание истории в школе. – М., 2015. – № 9. – С. 34 – 40.
38. Педагогический терминологический словарь / под ред. Бим-Бад Б. М. – М. : Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с.

39. Перова Г. М. Федеральный государственный образовательный стандарт в действии // Социально-экономические явления и процессы. – 2011. – № 11. – С. 330 – 334.

40. Прутченков А. С. Возможности игровой технологии: понятия и термины // Педагогика. – 1999. – № 3. – С.121 – 126.

41. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / Рубинштейн С. Л. – СПб. : Питер, 2000. – 712 с.

42. Сергеева И. С. Как реализовать компетентностный подход в обучении // Преподавание истории и обществознания в школе. – М., 2004. – № 3. – С. 29 – 40.

43. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – №6. – С. 138 – 140.

44. Узнадзе Д. Н. Психологические исследования / Узнадзе Д. Н. – М. : Наука, 1966. – 414 с.

45. Учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / Под ред. Сластенина В. А. – М. : Академия, 2002. – 576 с.

46. Философский энциклопедический словарь – М. : Книга по Требованию, 2012. – 840 с.

47. Эльконин Д. Б. Психология игры / Эльконин Д. Б. – М. : Педагогика, 1978. – 269 с.

III. Электронные ресурсы

48. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. [Электронный ресурс] : Конгресс конференций. – М., 1999. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>.

49. Васильева Л. Я. Игровые технологии в учебном процессе. [Электронный ресурс] : Материалы научно-практической конференции. – Николаев, 1998. – Режим доступа: <http://lib.chdu.edu.ua/pdf/zbirnuku/13/9.pdf>.

50. Вяземский Е. В. Школьное историческое образование в России в начале XXI века: основные тенденции и проблемы [Электронный ресурс] // История. – 2010. – № 6. – Режим доступа: <http://his.1september.ru/article.php?ID=201000606>.

51. Добриян А. В. Веб-квест – технология обучения, развития личности и формирования образовательной компетентности школьников [Электронный ресурс] // Инфоурок. – Иваново, 2016. – Режим доступа: <http://infourok.ru/vebkvest-tehnologiya-obucheniya-razvitiya-lichnosti-i-formirovaniya-obrazovatelnoy-kompetentnosti-shkolnikov-913597.html>.

52. Додж, Марч. Некоторые мысли о Веб-квесте [Электронный ресурс] Режим доступа: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html - 1995.

53. Литвинова Ж. Б. Дидактические принципы организации обучения в контексте личностно-центрированного подхода Карла Роджерса [Электронный ресурс] // Психология, социология и педагогика. – 2015. – № 4. – Режим доступа: <http://psychology.snauka.ru/2015/04/4437>.

54. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. Н. Образовательный квест – современная интерактивная технология [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 10. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-sovremennaya-interaktivnaya-tehnologiya>.

55. Подборка документов к урокам истории. Средние века. 6 класс [Электронный ресурс] / сост. Важенин С. В. – Режим доступа: <http://www.proshkolu.ru/club/historians/file2/128379>.

56. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – М., 2007. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>.

57. Хуторской А. В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты [Электронный ресурс] : Интернет-журнал Эйдос. – М., 2002. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>.

58. Чеботарева Е. А. Примеры использования технологии живых квестов в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Педагогика. Педагогические издания на региональном уровне. – Спб., 2002. – Режим доступа: http://aneks.spb.ru/index.php?Itemid=25&option=com_content&view=article&catid=36&id=966.

59. Шайхетдинова Л. Р. Игровые технологии как фактор познавательной деятельности учащихся [Электронный ресурс] : ИД «Первое сентября» / фестиваль педагогических идей «Открытый урок». – М., 2008. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/522077>.

IV. Авторефераты по теме исследования

60. Асташина, Е. Е. Игровые технологии как средство адаптации старшеклассников к социальной среде: дис. ... канд. пед. наук / Е. Е. Асташина. – Самара, 2002. – 186 с.

61. Боташева, Ф. Ю. Игровые технологии обучения как средство формирования информационной культуры старшеклассников: дис. ... канд. пед. наук / Ф. Ю. Боташева. – Карачаевск, 2004. – 168 с.

62. Смородинова, М. В. Формирование предметных компетенций учащихся основного общего образования: Автореф. дис. ... канд. пед. наук // М. В. Смородинова. – Москва, 2015. – 22 с.

1. Квест-гонка «Школа чародейства и волшебства «66-Измерение»







66

Вот вы и получили свой эликсир удари, а значит, вы сможете справиться с оставшимся заданием. Чтобы стать первоклассным волшебником, нужно правильно произносить заклинания. Отправляйтесь к магистру магии, который расскажет вам, как правильно использовать свою палочку. Магистр уже ждет вас. Кабинет его находится напротив того места, где вы учились летать. Торопитесь!

Ваше заклинание:

Принятие христианства Хлодвигом, крах Константинополя, Столетняя война, Жакерия – все это исторические «_____».

2. Ролевые карточки живого квеста «Столетняя война»



Историческая личность: Жанна D'Арк

Твоя цель: найти Французского короля. Убедить его в своей верности и преданности.

Как этого добиться: пользуясь записями тетради, найдя короля, перечисли все исторические факты сложившейся ситуации.

Способность: ты можешь аннулировать все достижения соперника, но лишь 1 раз.

После ранения английским жителем, который назовет кодовое слово (как звали тебя французские солдаты) ты переходишь в плен к англичанам и не возвращаешься в игру. Перед своим выстрелом, он обозначает, что этот удар адресован именно тебе.

3. Апробация теоретической модели «Столетняя война»





4. Живой квест «Первые князья династии Рюриковичей»



Древлянин.

Цель: защитить себя от Игоря.

Задача: по отличительному знаку найти своих соратников (остальных древлян).

Характеристика:

1. Мы расселились по реке Припять.
2. Мы долгое время не хотели входить в состав Киевской Руси.
3. Олег силой включил нас в состав своего государства.

Если вас найдут — назвать причины своего восстания.

Если вы найдете Игоря — сказать, что после него станет князем и при каких обстоятельствах.

Рюрик.

Цель: собрать варягов; объединить славян.

Характеристика:

1. У меня было 2 брата.
2. Долгое время княжил в Новгороде.
3. Первое упоминание обо мне вы найдете в летописях от 862 года.

Если тебя найдут — назвать имена братьев, которыми ты пришел княжить к славянам.

Если ты нашел славян или варягов — назвать город, в котором остался княжить.

Хазар.

Цель: скрыться от Святослава.

Задача: по отличительному знаку найти своих соратников (остальных жителей Хазарского каганата).

Характеристика:

1. Столицей нашего государства был город Итиль.
2. Мы входили в состав соседей восточных славян на юго-востоке.
3. Долгое время вятичи платили нам дань.

Если вас найдут — сказать, как переводится слово «каганат».

Если вы найдете Святослава — назвать год окончания его правления.

Дружинник.

Цель: найти Игоря.

Задача: по отличительному знаку найти своих соратников (остальных дружинников).

Характеристика:

1. Нас нанимали для охраны городов.
2. Мы не только участвовали в войнах, и собирали полюдь.
3. Мы были опорой князя.

Если вас найдут — сказать, какое племя взбунтовалось после сбора дани.

Если вы найдете Игоря — сказать, что такое полюдь.

Варяг.

Цель: найти своего князя — Рюрика.

Задача: по отличительному знаку найти своих соратников (остальных варягов).

Характеристика:

1. Финно-угорские племена звали нас «роутси».
2. В разных государствах наш народ звали по-разному.
3. Наша земля была одной из конечных точек торгового пути.

Если вы найдете Рюрика — назвать имена двух его братьев.

Если вас найдут — сказать год, в котором вас призвали княжить славяне.

Печенег.

Цель: нанести вред славянам; найти Владимира.

Задача: по отличительному знаку найти своих соратников (остальных печенегов).

Характеристика:

1. Мы кочевой народ.
2. Особую активность мы проявили в IX веке.
3. В 915 году с нами был заключен союз.

Если вас найдут — назвать, с каким князем был заключен союз.

Если вы найдете Владимира — сказать, как он оборонялся от ваших вторжений.







5. «Живой» квест для обучающихся в высших учебных заведениях «Чехарда премьеров».

Правила игры.

В начале игры выбирается ведущий, который координирует деятельность всех игроков.

Игра делится на *три раунда*. Каждый раунд – это круг, в ходе которого активные игроки называют одну из своих характеристик. Характеристики можно читать в любом порядке. После каждого круга начинается обсуждение, где активные игроки высказывают свои предположения – кто кем является. В ролевых карточках игроки могут встретить знак «*» после озвученной характеристики, который говорит игроку о необходимости подойти к подготовленному столу и зачитать один из конвертов, который подходит к прочитанной ситуации. Пассивные члены игры (Зал) должны отгадать о каком событии идет речь, не называя личности игрока.

Активные игроки:

1. Ельцин Б.Н.
2. Черномырдин В. С.
3. Гайдар Е. Т.
4. Кириенко С. В.
5. Примаков Е. М.
6. Степашин С. В.
7. Путин В. В.

Игроки-МНЕНИЯ. Эти члены игры должны следить за ходом каждого раунда и зачитывать свою карточку тогда, когда это будет уместно. Им необходимо отгадать, к какой характеристике подходит их карточка. Называть личность, чью характеристику они дополняют – нельзя. После прочтения карточки игроки зала могут отгадать, чье мнение было озвучено.

Начисление баллов:

1. Активные игроки получают баллы, если достигают цель, правильно отвечая на вопросы раздела «если найдут тебя/если найдешь ты» и правильно выбирают конверт-ситуацию.

2. Игроки-МНЕНИЯ получают баллы, если вовремя прочитывают свою карточку (после нужного деятеля, после нужной характеристики).

3. Игроки зала получают баллы, угадывая чье мнение зачитывали Игроки-МНЕНИЯ и о каком событии в открытом конверте идет речь.



Первый председатель Правительства РФ

В. С. Черномырдин

Цель: занять должность исполняющего обязанности президента.

Характеристика:

1. Я был председателем Правительства РФ в течение 6 лет.
2. 14 апреля 1999 года был назначен специальным представителем президента Российской Федерации по урегулированию ситуации вокруг Союзной Республики Югославии
3. С 1996 по 1998 г на меня были возложены обязанности заместителя председателя Совета обороны РФ*.

Если тебя найдут: назвать год, в котором временно исполнял обязанности президента.

Если ты найдешь Б. Н. Ельцина: назвать причину твоей отставки.

МНЕНИЕ

У _____ и его ближайшего окружения были чёткие политические установки... Прежде всего — одномоментный в прямом смысле, в один день, не только политический, но и экономический развал Союза, ликвидация всех мыслимых координирующих экономических органов, включая финансовую, кредитную и денежную сферы. Далее — всесторонний отрыв России от всех республик, включая и такие, которые в то время не ставили такого вопроса, например Белоруссия и Казахстан. Таков был политический заказ...

*«Всё говорит за то, что конституционные ресурсы исчерпаны. У народа на референдуме спросили, однозначный ответ получили, и теперь, вопреки его мнению, коалиция коммунистов, националистов и просто проходимцев требует убрать Президента, которого ещё совсем недавно убедительно поддержала Россия.»

*«Шамиль Басаев, вас не слышно! Говорите громче.»

*«Я не считаю, что это какой-то подвиг. Я не кривляюсь. Решение принимал я сам. Только после этого позвонил Ельцину и сказал, что принял решение развернуться. Если бы я не сделал этого дела, вот тогда я поступил бы архинеправильно»