

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа №7 г.Сургута**

**Методическая разработка
историко-географического квеста-игры «Карта мира»**

Журавлева Анна Николаевна, учитель истории,
Жук Татьяна Николаевна, учитель географии,
Брылеева Юлия Вячеславовна

Сургут - 2018

Цель квеста-игры: повышение интереса к предмету (истории и географии) с помощью нестандартного метода обобщения и контроля материала.

Образовательная задача: развивать интерес к всемирной истории и географии

Воспитательная задача: гражданско-патриотическое и духовно-нравственное воспитание школьников, приобщение к изучению истории и географии; активное включение каждого учащегося в образовательный процесс, формирование навыков самообразования, коллективной работы; развитие социальных связей коллективов.

Развивающая задача: совершенствование коммуникативных навыков; совершенствование всех видов речевой деятельности школьника: умения участвовать в диалоге, составлять монологические высказывания, отвечать лаконично и убедительно на поставленные вопросы; развитие познавательной деятельности учеников при работе с дополнительным материалом, развитие эрудиции и кругозора учащихся.

Продолжить формировать умения и навыки анализировать и работать в команде, обобщать, делать выводы, работать с документами.

Современным подросткам интересны игры по станциям, игры для достижения различных целей. Такая форма как квест должна быть и увлекательной и познавательной, содержать элементы соревнования, возможность творчески проявить себя, работать индивидуально и в команде, иначе говоря, быть одновременно предельно разнообразной и целостной.

Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка – это ключ к следующей точке и следующей задаче. А задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Квест – это такая форма игры как для обучающих, так и развлекательных программ, которая позволяет ребятам полностью погрузиться в происходящее, ведь что может быть увлекательнее хорошей игры? 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 несут в себе элемент соревновательности, они способствуют развитию аналитических способностей. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового.

Квест-игра по истории и географии помогает ребятам в игровой форме усовершенствовать свои знания, вспомнить материал, который они прошли давно или, наоборот, узнать что-то новое для себя.

Условия игры:

- Для того, чтобы завершить игру и дойти до финала, участникам необходимо получить части политических карт стран на каждом этапе;
- Части карт выдаются только при условии качественного выполнения условий этапа;
- Части карт представляют собой части пазла, которые в последствие должны собраться в одну карту какой-либо страны на карте мира. Эту страну нужно будет угадать в завершении игры.

Разрешено в игре:

- Обращаться за разъяснением к организаторам ;
- Зарабатывать дополнительные подсказки;
- Запрашивать дополнительные упражнения

Запрещено:

- Толкать, мешать другим участникам;
- Меняться участниками с другой командой;
- Бездействовать и пропускать этапы;

Этапы:

Первый этап – подготовительный:

- Разработка сценария;
- Разработка заданий и их условий выполнения;
- Разработка маршрутных листов, наградной продукции;
- Изготовления реквизита и дополнительного материала (карточки с заданиями, подсказки, пазловые карты)

Второй этап – основной:

Игровое время 40 минут. По итогу завершения игрового времени все участники должны прибыть на общий этап (в лабораторию Профессора географических и исторических наук).

На каждом этапе есть ведущий. Ведущий сообщает условия выполнения, отслеживает, как команда работает и качество выполнения заданий этапа. Так же ведущий отдает часть карты (пазл). На прохождение каждого этапа выделяется 10 минут + 2 минуты на переход команды на следующий этап.

Участники делятся на команды и выбирают себе капитана.

Деление на команды происходит до игры, с помощью розданных жетонов определенного цвета. Все участники делятся на три команды. Капитан выбирается внутри команды. Если возникает трудность, тогда выбрать капитана помогает организатор. Так же участникам дается задание придумать название команде.

Игра начинается с введения в ситуацию.

Командам раздаются маршрутные листы. (маршрутный лист в

приложении №2)

После получения маршрутного листа, одна команда остается в лаборатории Профессора, две другие расходятся на точки.

Задания на точках:

В лаборатории у Профессора

Задания Профессора, в большей степени, нацелены на изучение истории в разных видах искусства (литература, живопись, пантомима, интересные исторические факты).

1 задание – Определить исторического деятеля по нескольким фактам из его биографии.

1 личность

Он и его мать вынуждены были отдалиться от двора и переехать в село Преображенское. Здесь у него возникает интерес к военной деятельности, он создает «потешные» полки, которые стали впоследствии основой русской армии. Увлекается огнестрельным делом, кораблестроением. Много времени проводит в Немецкой слободе, становится поклонником европейской жизни, заводит друзей. (Петр I)

2 личность

Его царствование проходило в обстановке нараставшего революционного движения и усложнения внешнеполитической ситуации (Русско-японская война 1904-1905 годов; Кровавое воскресенье; революция 1905-1907 годов; Первая мировая война; Февральская революция 1917 года). (Николай II)

3 личность

Это великий русский ученый, химик, физик, художник, историк, поэт и писатель, труды которого стали известны во всем мире. Прославился в таких областях знаний, как: астрономия, геология, приборостроение, география и многих других. Родился он 8 (19) ноября 1711 года в селе Мишанинская (Архангельская губерния, сейчас — село Ломоносово) в зажиточной семье. С ранних лет он любил выходить с отцом в море. Эти плавания оказали влияние на формирование представлений юного мальчика о красоте природы, закалили его характер.

2 задание – Определить историческое событие, изображенное на картине.



3 задание - Определить историческое событие, описанное в стихотворении.

Скажи-ка, дядя, ведь не даром
Москва, спалённая пожаром,
Французу отдана?
Ведь были ж схватки боевые,
Да, говорят, еще какие!
Недаром помнит вся Россия
Про день ...! (Бородино)

Славянская заскрежетала месть:
Им вспомнилось - Копорье выжгли давеча.
И лопнула консервных банок жечь,
Когда «свинью» вскрывали Твердиславичи.

Зажали с флангов, крючьями таща
Пудовые тела рогатых рыцарей,
Радушно-новгородская праща
Камнями по доспехам метко рыскала.

Пылал рассвет, бежал от сечи кнехт,
И крестоносцы удирали датские,
Подтаявший от крови Чудский снег
Готовился разверзть объятья адские...
И хрустнул лёд... (Ледовое побоище)

После прохождения заданий Профессор выдает части карты.

На станции у Историка

Историк предлагает игрокам посоревноваться с ним в знаниях и попробовать выиграть у него похищенные части карты, ответив на задания.

1 задание – конкурс капитана. Капитан и команда встают на расстоянии друг от друга, напротив друг друга. Между ними выкладываются «кочки» по которому капитан может добраться до команды, правильно ответив на вопросы. Каждая «кочка» - новый фотовопрос. Команда может помочь капитану. Презентация «Узнай страну по картинке» (приложение №3)

2 задание – вставить пропущенные в тексте слова.

Северная столица нашего государства – город Этот город в 1703 году основал Как же красив этот город! «Медный всадник» - это памятник ..., построенный по приказу ... основателю этого славного города.

На станции у Географа

1 задание - Узнай страну по описанию

1. Эта страна опережает все страны Европы по запасам гидроэнергии.

Занимает ведущее место по выплавке алюминия, никеля, сплавов


железа и кобальта Большое значение имеет открытие нефтегазового

- месторождения в море, омывающего его берега. Отрасли специализации этой страны: судостроение и рыболовство (Норвегия)
2. Одна из развитых стран Европы, по европейским меркам богата природными ресурсами, ее роль заметна в производстве и экспорте автомобилей, парфюмерно-косметической продукции, вина и сыра (Франция)
 3. Это высокоразвитое индустриальное государство широко известно своей банковской, страховой и другой коммерческой деятельностью. Страна расположена на самом обширном из европейских архипелагов (Великобритания)

2 задание. Блиц-опрос команды

Узнай страны Европы по описанию

1. Самая большая страна Западной Европы.
2. Родина футбола.
3. Родина ученого-мореплавателя нашего времени Тура Хейердала.
4. Самая большая по численности населения страна Зарубежной Европы.
5. Столица этого государства – г. Киев.
6. Самая длинная река страны – Тибр.
7. По количеству крупного рогатого скота страна занимает первое место в Европе.
8. Самое маленькое государство в мире.
9. «Главный сад Европы».
10. Самая крупная река страны – Рейн.
11. В этой стране была изобретена паровая машина.
12. Столица этой страны – Прага – один из красивейших городов Европы.



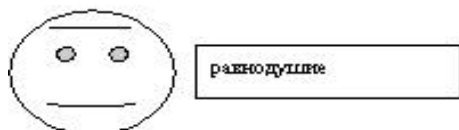
Общий сбор у Профессора

После прохождения всех станций, игроки собираются в лаборатории у Профессора. Профессор предлагает капитанам команд сложить все части карты в одну. Кто соберет и угадает карту страны первым, занимает первое место в игре.

Третий этап – заключительный (рефлексия):

На последнем оценочном этапе проводится вывод всех участников из игрового состояния, анализ проведенной игры, оценка и самооценка участников, обсуждается сам ход и результативность игровых действий участников. Организаторы предоставляют заключительное слово, раздают карточки для анализа игры. Кроме того, можно провести блиц- интервью и небольшое анкетирование для выяснения результатов игры.

По окончании игры детям предлагается выбрать «смайлик» с тем выражением лица, которое подходит к их оценке квеста и опустить его в специально ведро.



Приложение 1.

Карты стран, которые нужно сложить командам



Приложение 2. Маршрутный лист

Станция	Оценка	Подпись организатора
Историческая		
Географическая		
Лаборатория Профессора географических исторических наук	и	

Список литературы:

1. Драхлер А.Б. Сборник кроссвордов по истории древнего мира. М., 1994; Сборник кроссвордов по истории средних веков. М., 1996.
2. Игры на уроках истории: Из опыта работы учителей //Преподавание истории в школе. 1989. N4
3. Кучерук И.В. Учебные игры на уроках истории //Преподавание истории в школе. 1989. N4.
4. Кулагина Г.А. Сто игр по истории. М., 1983.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии - М:1998
6. Чернобай П.Д. Групповое обучение на уроках истории // Вопросы психологии. 1997. N 5.

7. Субботина М.А., Горячева И.Б. Игры и занимательные задания по истории / - М.: "Дрофа" 2003

8. Уколова И.Е. История Древнего мира: задания, тесты, задачи. - М:2005

Интернет-ресурсы:

1. <http://fishki.net/1262435-samy-e-krasivye-cerkvi-i-hramy-rossii.html>
2. <http://zanimatika.narod.ru/RF15.htm>
3. https://ru.wikipedia.org/wiki/Тысячелетие_России
4. http://mapcy.narod.ru/novgorod_ru/pam_1000_txt.htm
5. <http://muzey-factov.ru/tag/russia>
6. <http://muzey-factov.ru/tag/russia>
7. <http://muzey-factov.ru/tag/russia>
8. <http://www.stepandstep.ru/catalog/know/136762/interesnye-fakty-iz-zhizni-petra-i.html>
9. <http://place-fact.com/person/8253/fact/1>
10. http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_biography/2383/Алексей
11. <http://db.chgk.info>
12. https://ru.wikipedia.org/wiki/Ордена_России
13. <https://yandex.ru/images/search>