Методическая разработка

на тему:«Разработка и внедрение инновационных технологий патриотического воспитания( исторический квест как одна из форм формирования патриотизма школьников)

Выполнила учитель истории и обществознания МОУ ИРМО « Карлукская СОШ» Бахматова Е,Н

Воспитание патриотизма сегодня является важнейшей частью воспитательного процесса в школе. Переход к новым образовательным стандартам побуждает педагогов искать новые способы, технологии и методические приемы в процессе работы с учениками. В связи с этим вс более актуальным становится использование квестов, так как этот вид деятельности предполагает активную познавательную работу, поиск информации в различных источниках, овладение навыками исследовательской и коллективной работы.

Образовательный квест – это определенным образом организованная деятельность учащихся, где они должны осуществлять поиск информации для реализации поставленной образовательной задачи.Но в то же время главное отличие квеста –использование ролевой игры,сюжета , информационные материалы.

Задачи использования образовательного квеста

-Вовлечение как можно большего количества школьников в познавательный прцесс посредством организации коллективной и индивидуальной работы

-пробуждение интереса к истории, развите творческих способностей учащихся. Расширение кругозора и эрудиции обучающихся

- воспитание коллективизма,чувства личной ответственности, уважения к культурным традициям своего народа

Виды квестов

1. Кольцевые-в кольцевом квесте команды стартуют с разных точек, которые для них впоследствии станут финишными
2. Штурмовые- все участники получают одно общее задание с какими –либо подсказками. Но пути решения определяют самостоятельно
3. Линейные-все задания участниками команды выполняются одно за другим до окончательного завершения маршрута

.

Структура образовательного квеста

-Начало- четкое описание ролей участников или сценария квеста,,предварительный план работы

-Главное задание, которое должно быть понятно, создано с учетом возраста, интересно

-Должен быть четко определенный результат работы (например, найти ответы на конкретные вопросы, решить поставленную проблему или указана какая-то иная деятельность

-Составление списка информационных ресурсов. Которым можно пользоваться.Список может в бумажном, электронном и ином варианте

-Описание работ ,необходимых для выполнения каждому из участников квеста

По предметному содержанию квесты могут быть.

межпредметные

монопроекты(охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет)

По типу и виду заданий, выполняемых участниками.

пересказ - на основе различных источников( документов, справочников,содержания сайтов) создание презентации, рекламного проспекта, рассказа;

планирование и проектирование - разработка плана или проекта на основе заданных условий;

;творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика;

аналитическая задача - поиск и систематизация информации;

детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;

достижение консенсуса - выработка решения по острой проблеме;

оценка - обоснование определенной точки зрения;

журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);

научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным. Технология «Квест» способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения.

Преподаватели всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии.

В нашей стране данная технология только начинает своё распространение.

**Патриотические квесты**

 В нашей стране еще с советских времен сществует спортивно-патриотическая игра «Зарница»

для младшего школьного возраста

Цельпроекта: Формирование нравственно- патриотических качеств посредством участия в спортивно-патриотической игре «Зарница».

Участники проекта: дети младшего школьного возраста, педагогический коллектив, родители.

Тип проекта: поисково-творческий, патриотически-спортивный.

По продолжительности: краткосрочный, ежегодный.

Задачи проекта:

познавательные:

- расширение представлений о Российской Армии;

- познакомить детей с символами государства *(*гербом, флагом, гимном);

- формировать у детей представление об игре «Зарница», как о мирном соревновании с целью физического и социально-нравственного совершенствования детей;

развивающие:

- развивать у детей интерес к занятиям физической культурой и спортом, умения и навыки сотрудничества через нравственный опыт участия в игре«Зарница»;

- развивать чувство ответственности и гордости за достижения Родины;

воспитательные:

- воспитывать у детей любовь к Родине;

- воспитывать у детей младшего школьного возраста целеустремленность,

- организованность, инициативность, трудолюбие.

Для педагогов:

- создать информационную базу,

- условия для благополучного комфортного состояния детей на спортивном мероприятии.

Для родителей:

- развивать творческие и физические способности детей в спортивной деятельности.

Основное содержание.

Патриотическое воспитание является одной из важнейших составляющихвоспитательного процесса.

С чего же начинать эту работу? Конечно же, с бесед на эту тему с детьми, рассказов о подвигах защитников Отечества, демонстрации, видеофильмы.

Идея игры проста, отряды, перемещаясь по станциям, выполняют различные игровые задания с помощью карты-схемы.

По сюжету игры каждая команда должна пройти 10 станций и выполнить определенные задания. Как добраться до нужных станций подсказывала карта маршрута передвижения по территории.

Работой в отряде руководил капитан, выбранный участниками. На каждой станции команды встречал боец, который давал боевые задания для отряда. Если бойцы выполняли задание правильно, без ошибок, команда получала звездочку.

1 станция *«Умелый боец»*

2 станция *«Огневой рубеж»*

3 станция *«Минное поле»*

4 станция *«Медицинская часть»*

5 станция *«Переправа»*

6 станция *«Перейти болото»*

7 станция *«Разведчики»*

8 станция *«Лабиринт»*

9 станция *«На привале бойцы»* *(интеллектуальный бой)*

10 станция *«Полевая кухня»*

После прохождения боевых заданий, отряды строятся у штаба для подведения итогов. Итогом мероприятия стала доставка секретных пакетов начальнику штаба. Дети вскрывали пакеты и находили в них зашифрованное слово. Команды одновременно расшифровали слово – *«ЗАРНИЦА»*. Отряды были награждены дипломами.

Такое мероприятие как квест-игра «Зарница» способствует сплочению коллектива, развитию физических качеств школьников, привлечению детей к здоровому образу жизни, выработке навыков действий в экстремальных ситуациях. Дети осознают, что от результата каждого члена команды зависит конечный результат. Такого рода мероприятиевоспитывает детей в духе патриотизма, помогает растить детей физически здоровыми, крепкими, сильными, наших будущих защитников Родины.

**Исторический квест «России верные сыны»**

Правила квест-игры:

Каждая команда разыгрывает по жребию первый номер ее маршрута, далее игра идет по круговому принципу. Участники команды в составе 4 человек перемещаются по маршруту, а 2 человека должны творчески представить историческую эпоху на ватмане в виде карты, рисунка, схемы. На игровой точке команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку. Время игры на каждой станции до 10 минут.

Ведущий 1: Финишное время фиксируется после того, как команда выполнит финишное задание (представит историческую эпоху) и в полном составе произнесет кодовую фразу «Финиш». Победителем Квест-игры становится команда, которая пройдет всю игру максимально быстро, выполнит все предложенные задания.

Ведущий 2: А теперь прошу представиться команды

Команды представляют эмблему и девиз (5 баллов)

Ведущий 1: По результатам конкурса команд. Капитаны тянут жребий. В соответствии с номером им выдается маршрутный лист.

Максимальное количество баллов-5

Станции:(задания смотри в приложении)

Станция 1 «Угадай личность»

Станция 2 «Краеведческая»

Станция 3 «Патриотическая»

Станция 4 «Картинная галерея»

Станция 5 «Загадочная»

Станция 6 Великая Отечественная война

После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду победителей.  Команда, уложившаяся в отведенное время и давшая большее количество правильных ответов, становится победителем. По итогам квеста участники награждаются грамотами или дипломами.

Патриотический квест «Замечательные люди и замечательные даты замечательной страны» для старшего школьного возраста

Краткое описание игры

Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки. На каждой точке команде будут предложены задания различного характера.

Основные цели и задачи квеста

Цель Квеста–развитие новых форм интеллектуального содержательного досуга молодежи, создание условий для повышения интеллектуального и культурного уровня старших школьников, развитие патриотических качеств личности, формирование поисково-исследовательских навыков;

Основными задачами Квеста являются:

-повышение мотивации к познавательной деятельности

-активизация интереса молодежи к отечественной истории;

-формирование навыков поиска необходимой информации;

- способствовать сплочению коллектива, развитию умений работать в группе

-внедрение современных технологий гражданско-патриотического воспитания;

Условия и порядок участия в квесте

Каждая команда имеет девиз и эмблему для представления.

Каждая команда разыгрывает по жребию первый номер ее маршрута, далее игра идет по круговому принципу. После жребия команда получает ориентир (в зашифрованном виде) - указатель, на место, в котором находится следующая игровая точка.

Участники команды в составе 4 человек перемещаются по маршруту, а 2 человека должны творчески представить историческую эпоху на ватмане в виде ментальной карты, рисунка, схемы.

Время игры на каждой станции до 10 минут. Каждая станция размещается в отдельном кабинете. На игровой точке команду встречает агент и предлагает выполнить задание, после выполнения которого, или по истечении времени команда получает ориентир на следующую игровую точку.

Обязательным условием участия является выполнение правил техники безопасности. Участники несут личную ответственность за свою безопасность и здоровье во время проведения квеста. Участие в квесте подразумевает полное согласие с данным положением.

Квест организуется на следующих принципах:

- Принцип честной игры, соблюдаемый всеми участниками квеста и подразумевающий, что игроки умышленно не помогают и не мешают соперникам.

- Принцип самостоятельного разгадывания заданий каждой Командой, который

соблюдают игроки.

Несоблюдение участниками квеста указанных принципов расценивается как несоблюдение Положения о квесте и влечет наложение на команду штрафа. Штраф измеряется в минутах, которые добавляются к итоговому времени прохождения квеста оштрафованной команды. Размер штрафа устанавливается оргкомитетом по своему усмотрению. Грубое и/или неоднократное нарушение указанных принципов может повлечь прекращение участия в квесте по решению Оргкомитета.

После того как все команды соберутся на финише, организаторы квеста подводят итоги и определяют команду победителей.

Содержание и формы проведения

Исторический квест проводится в 6 этапов и включает выполнение следующих заданий:

1. Станция «Угадай личность»- необходимо угадать историческую личность по отдельным характеристикам.

2. Краеведческая станция- найти в тексте фамилию известного земляка.

3.Патриотическая станция- расшифровать слова гимна России.

4.Станция «Картинная галерея»-назвать картину и автора.

5 Станция «Загадочная»- решить исторические задачи.

6.Станция «Великая Отечественная война»-ответить на вопросы викторины.

Награждение участников квеста

По итогам квестаучастникинаграждаются грамотами, занявшие 1,2,3 место дипломами.

Заключение

Технология образовательных квестов является одним из перспективных направлений формирования информационных и коммуникативных компетенций учащихся в современном образовательном процессе. Квесты помогают нам активизировать студентов и педагогов в условиях реализации ФГОС обучение производится в игре, т. к. она активизирует ум и волю студента, глубоко затрагивает его чувства, повышает жизнедеятельность организма, способствует физическому развитию.

Образовательный квест - это особая, современная игра, в которой задействуется одновременно и интеллект участников, их физические способности, воображение и творчество. Участники учатся договариваться друг с другом, распределять обязанности, действовать вместе, переживать друг за друга, помогать, быть одной командой единомышленников.За счет игровых технологий повышается мотивация учащихся.

Современные технологии помогают образованию идти в ногу со временем.