**Учебно-методическое пособие. «Живые» квесты на уроках географии».**

**Введение.**

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, интеллектуальны ми. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в классе, так и в городе, на природе, то есть практически в любом окружении.

Квест – это совершенно новая форма как 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. Погружение в атмосферу игры было бы неполным без неожиданных встреч, например, с таинственными обитателями старинных крепостей или заброшенных фортов. Учащиеся могут дополнять живые квесты по ходу их прохождения, все зависит лишь от фантазии и изобретательности участвующих детей. С использованием квестов удалось уйти от надоевшей классно – урочной системы сидения за партами, 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, их физические способности и воображение. В игре необходимо проявлять находчивость, тренировать собственную память и внимательность, проявлять смекалку и сообразительность. Квесты помогают учащимся отлично справляться с командообразованием, помогают им наладить успешное взаимодействие в 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. К игре нужно готовиться заранее и достаточно серьезно, проявив максимум креатива, выявить лидера. Такова развивающая роль квестов.

В каждом квесте для детей обязательно совмещаются элементы обучения и отдыха. Обучение происходит незаметно, ведь при решении поставленных игровых задач можно узнать много нового. На наших квестах найдется место и знатокам истории, и поклонникам головоломок, и неугомонным любителям поиска секретов и приключений, и юным спортсменам. К примеру, вариант городского квеста может идеально сочетаться 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. Впрочем, каждый сможет попробовать проявить себя с разных сторон. Квесты – это настоящие командные игры, и с большинством заданий просто не справиться без помощи всей команды. А это может сплотить класс, позволит ребятам совершенно по-новому взглянуть друг на друга.

В настоящее время широко известен и активно применяется во многих школах метод проектов. Web-квесты – это один из видов проектной деятельности. Образовательный web-квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы интернета. Разрабатываются web-квесты для максимальной интеграции всевозможных интернет-ресурсов в различные учебные предметы и программы.

Квест – прекрасная возможность приобрести новые знания и опыт, возможность с пользой провести время, отдохнуть.

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 профессионально й 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 поколения, определены цели и задачи современного образования: воспитание подлинно свободного, ответственного, компетентного, нравственного гражданина России. Решению данных задач должна способствовать хорошо организованная урочная и внеурочная деятельность. Важнейшие задачи образования в начальной школе (формирование предметных и универсальных способов действий, обеспечивающих возможность продолжения образования в основной школе; воспитание умения учиться – способности к самоорганизации с целью решения учебных задач; индивидуальный прогресс в основных сферах личностного развития – эмоциональной, познавательной, саморегуляции) реализуются в процессе обучения всем предметам.

Одним из способов решения данных задач является использование образовательных квестов. (Квест от английского «quest» - поиск). Квесты можно использовать на различных предметах, на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Различают два типа квестов:

-кратковременный (используется для углубления знаний, их интеграции, рассчитан на одно - три занятия).

-длительный (используется для углубления и преобразования знаний учащихся, рассчитан на длительный срок – месяц, четверть, год).

Актуальность использования квестов сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения 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. В начальной школе квесты имеют краткосрочный характер, что обусловлено психологическим и особенностями младших школьников. К образовательным квестам можно отнести проектную деятельность. Удачным является использование на уроках квест-проектов.

Преимуществом квест-уроков является использование активных методов обучения. Квест-урок может быть предназначен как для групповой, так и для индивидуальной работы.

Учащийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест-проект, 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.

Проектная деятельность, как любая учебная деятельность, обусловлена двусторонним процессом: деятельностью учителя (обучение) и деятельностью учеников (учение).

Учитель, приступая к созданию квест-урока:

• готовит интересное выступление;

• формулирует интересное задание;

• составляет план работы;

• составляет список информационных ресурсов.

Ученик:

• выбирает роль;

• составляет план поиска ресурсов;

• исследует информационные ресурсы;

• готовит отчет.

В процессе защиты выполненных заданий по квест-уроку 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. Квест-уроки способствуют формированию у учеников информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение ученика к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества.

Для сюжетов можно использовать мировую классическую приключенческую литературу, особенно хороши для этого романы Жюля Верна. Лучше всего эта работа идет в 5,6,7,8-х классах по темам "План местности. Ориентирование. Карта. Географические координаты. Материки и океаны. Природа регионов России. Краеведение." К этим темам мною составлены методические разработки квестов: "Остров сокровищ" и «Ладожское озеро» (6 кл.), "Пятнадцатилетний капитан" и "По следам капитана Гранта" (7 кл.), "Путешествие по Русской равнине" и "Дом" (8 кл.), "Наутилус" и «Река Нева»(5 кл.). Некоторые из них представлены в данной работе.

Эта технология 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. За ней – будущее.

**«Наутилус».**

**Тема: Жизнь в морях и океанах.**

**5 класс.**

**Цели и задачи:**

Познакомить учащихся с жизнью в морях и океанах.

1. изучить сообщества морей и океанов;
2. развивать речь учащихся, логическое мышление, познавательный интерес;
3. учить работать в группах и индивидуально;
4. развивать умение ставить вопросы и находить на него ответ;
5. формировать коммуникативные умения, социализация.

**Ход занятия.**

**I Этап.**

**А. Вступительное слово.**

- Вы подготовили свои батискафы к погружению и готовы к исследованию. На какие вопросы, в ходе исследований, вы хотели бы получить ответы?

(Запись вопросов на доске).  **Б. Постановка цели и задач исследований**.

- Моря и океаны можно сравнить с огромным домом, который заселен от самых верхних до самых нижних этажей. На разных этажах этого дома складываются различные природные сообщества. Знакомство с ними мы и осуществим во время нашего погружения.

- У нас 5 экипажей. Природных сообществ тоже 5. Каждый экипаж будет исследовать одно из сообществ. Кому какое достанется мы решим путем жеребьевки.

- Капитанам экипажей подойти и выбрать задания (жеребьевка).

- Капитанам ознакомить экипаж с поставленными целями и задачами, наметить пути их решения.

- Экипажи, приготовиться к погружению!

- Начать погружение!

**II. Этап. Работа в группах.**

**III. Этап. Защита проекта.**

**А. Доклад экипажей научному обществу.**

- Каждый экипаж может задавать свои вопросы докладчикам по теме их исследования.

**Б. Заключение.**

- На какие из поставленных вами вопросов в начале путешествия вы нашли ответы в ходе ваших исследований в морях и океанах?

- С какими столкнулись трудностями, как их преодолели?

- Что больше всего удивило и запомнилось во время путешествия?

- Если мы не нашли ответы на все поставленные вопросы на этом этапе нашего исследования, вы можете найти их самостоятельно. Где можно найти ответы на эти вопросы? (библиотека, музей, телефильм, путешествие с родителями и т.п.

- Счастливого вам пути в походе за знаниями!

**«Остров сокровищ»**

**Тема: Стороны горизонта. Ориентирование с помощью компаса.**

**(практическая работа)**

**6 класс.**

Цели:

1. тренировать и развивать умение ориентироваться по компасу
2. учить определять стороны горизонта: основные и промежуточные
3. целостное знание и восприятие мира
4. расширение кругозора, формирование мировоззрения
5. коммуникативные умения: работать в группах, слушать друг друга
6. умение применять полученные прежде знания

Ход занятия:

- Вы уже под управлением бравого капитана Смоллетта, на судне «Испаньола», покинули г. Бристоль, что недалеко от Лондона, на острове Великобритания, и, двигаясь через Атлантический океан, сначала против пассатов, а потом по ветру, курсом на юго-юго-запад прибыли на остров сокровищ или иначе остров «Скелета».

Этот остров имеет в длину 9 миль, а в ширину 5 миль.

- Кто знает, сколько км в одной миле?

(1.800 м)

- Остров напоминает жирного дракона, вставшего на дыбы. Две гавани, хорошо укрытые от бурь, и холм посередине, названный «Подзорная труба».

На карте три красных креста: два в северной части острова и один – в юго-западной. У этого крестика надпись «Главная часть сокровищ здесь». На другой стороне карты: высокое дерево (показать) на склоне «Подзорной трубы». Около него мы с вами сейчас и находимся. Вы помните, что Бен Ганн нашел и перепрятал главную часть сокровищ.

Предположим, что он разделил сокровища на 6 частей, здесь серебряные и золотые монеты. Вам предстоит найти каждой команде свою часть сокровищ по данным на обратной стороне карты. Но, прежде чем вы отправитесь на поиски клада, вам необходимо нанести маршрут движения, сделать свою план-карту, используя эти данные.

- Каждая команда получает записанный на обратной стороне карты маршрут и лист-основу, на которой вы должны нанести свой маршрут движения.

Раздача маршрутов.

- Положите перед собой лист, на который будете наносить маршрут. Посмотрите, внизу на листе нарисовано дерево – от этого дерева вы и будете дальше, по описанию движения, чертить маршрут. Посмотрите, внизу записан масштаб, в котором вы должны изобразить маршрут, а вверху – стрелка направлений сторон горизонта. Не забудьте внизу подписать свой класс и фамилии членов команды.

- Теперь положите перед собой второй лист с описанием маршрута.

- В каких единицах измеряется расстояние в маршруте?

(в метрах)

- Вспомните, как можно измерить расстояние в метрах, если нет рулетки?

(1 м – 2 шага) Объяснить: каждый раз метры переводите в шаги.

- Как переводить расстояние в масштаб?

* Какие знаете стороны горизонта?
* Как будете определять направление движения? (по компасу)
* Как определяется направление по компасу? (↑на север и затем смотрим, где нужная сторона горизонта)

Привести примеры. На доске записаны разные масштабы.

- Движение по маршруту начинаем от этого дерева. Направление движения определяйте по компасу.

- Как только команда нанесет маршрут на карту, сразу, не мешкая, отправляйтесь по маршруту на поиски клада. Команды, которые быстрее выполнят все виды работ, получат дополнительные баллы.

- Приступайте к выполнению заданий!

- Счастливого пути!

Для получения клада, каждая команда должна назвать свой пароль.

**«15-летний капитан».**

**Тема: Географические координаты. Определение направлений и расстояний на картах.**

**(практическая работа)**

**6 класс**.

1. Слово учителя: «Сегодня мы совершим путешествие вместе со шхуной «Пилигрим» под командой 15-летнего капитана Дика Сенда. Каждый из вас получает возможность почувствовать себя капитаном, взять на себя ответственность за всех членов своей команды и проявить умение работать дружно, сплочённо, помогая друг другу».

Вам предстоит выполнить по 3 задания. Для работы вам понадобятся путевые листы с заданиями, (они находятся в конвертах) и контурные карты, по одной на каждого члена экипажа и одна, как общий, выверенный чистовой вариант.

а) Ознакомление членов экипажей с заданиями (зачитывает учитель).

б) Вручение заданий и к/к капитанам команд.

в) Подготовка к работе.

Слово учителя: «Теперь, когда вы знаете содержание заданий, приготовьте все необходимые инструменты и пособия, которые, как вы считаете, понадобятся вам для работы».

На столе лежат дополнительные карты, которыми вы можете воспользоваться в случае необходимости, т.к. они более подробные, чем ваши.

Порядок работы и способы работы, каждая команда, обсудив, выбирает сама.

После завершения работы каждая команда объясняет проложенный ею маршрут по одному из заданий и наносит его маркерами на к/к, висящую на доске.

2. Работа в группах (командах).

Слово учителя: «Приступайте к работе! Счастливого вам плавания! Как говорят моряки: «Семь футов под килем!»».

3. Сдача работ от каждой команды учителю, их корректировка.

W-физкультминутка.

1. Защита каждой команды своего проекта маршрута. Нанесение маршрутов на к/к на доске.

5. Подведение итогов.

Слово учителя: «Вы все очень хорошо и дружно работали, проявили мужество и способность принимать решения в трудную минуту. За проделанную работу и проявленное мужество каждому экипажу объявляю благодарность!»

1. Рефлексия.

Слово учителя: «А теперь, пожалуйста, пусть каждый член экипажа изобразит цветом свои чувства и настроение на данном уроке на своих путевых картах-листах».

1. Заключение.

Слово учителя: «Всем спасибо за участие в работе. Желаю вам хорошо отдохнуть и набрать сил для новых интересных приключений и опасных испытаний!»

W-сигналы бедствия (для физкультминутки)

- Научимся подавать сигналы бедствия, если окажемся в опасной ситуации.

X - не имеем возможность к передвижению;

I - нужен врач, серьёзные телесные повреждения;

L - требуется топливо и масло;

II - нужны медикаменты;

K - укажите направление следования.

**Защита проекта.**

**Тема: «Река Нева».**

**6 класс.**

Цели:

* 1. Расширение кругозора учащихся.
  2. Развитие познавательного интереса.
  3. Умение работать самостоятельно и в группах.
  4. Видение мира в целом.
  5. Развивать умение собирать материал по выбранному вопросу.
  6. Развивать речь учащихся.
  7. Умение пользоваться всеми имеющимися источниками информации.
  8. Социализация, умение предъявлять себя, рефлексивные умения.
  9. Чувственное восприятие мира.

Защита проекта:

1. Представление проекта.

Слово учителя: «Вашему вниманию представляется защита проектов на тему «Река Нева». Проект подготовили и защищают учащиеся 6 а класса.

II.Защита проектов учащихся:

* 1. Карта-схема «река Нева» (картографы).
  2. Репортаж «Петербургский речной порт» (радио-репортеры).
  3. Газета «Невские берега» (журналисты).
  4. Музей «Река Нева» (экскурсоводы).
  5. Фотоальбом «Прогулка по набережным Невы» (фото-репортеры).
  6. Видео-экскурсия «Мосты над Невой» (съемочная группа).

1. Просмотр видеофильма «Река Нева».

IV.Рефлексия.

- Чем для тебя был этот урок?

- Что бы вы изменили, если бы вновь взялись за этот проект?