

Квест технология на уроках истории и обществознания

Учитель истории и обществознания,
1 категории

МКОУ Половинской ООШ
Полуэктова Елена Сергеевна

Главное требование ФГОС II поколения –

организация учебного процесса таким образом, чтобы обучающиеся могли не только самостоятельно получать новые знания, но и в дальнейшем применять их в решении новых задач.

Таким образом, главная задача учителя – организация условий, инициирующих действия учащихся в необходимом направлении, условий для самореализации ученика на уроке.

Научно-методическая проблема, над которой работаю:

«Использование квест технологии на уроках истории и обществознания с целью повышения мотивации обучающихся к изучению предмета».

Актуальность проблемы

Как сделать процесс обучения доступным и интересным для каждого ученика, как дать любому ребёнку возможность почувствовать себя в ситуации успеха?

Необходимо создать такие условия, при которых стало бы доступным использование возможностей каждого ребёнка в условиях классно-урочной системы обучения.

Решение этого вопроса — использование квест технологий.

Цель

**ВЫЯВИТЬ ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ в процессе
преподавания на уроках истории и
обществознания.**

Задачи:

1. Раскрыть особенность применения технологии - квест;
2. Показать возможную методику организации уроков с использованием технологии квест;
3. Определить, какое место квест технологии могут занять в учебно-воспитательном процессе.

Quest

- в переводе с английского языка - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с определенной задачей, приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных работ и игр.

КВЕСТ

- **в педагогике** - проблемное задание (возможно иногда и с элементами ролевой игры), для выполнения которого используются информационные ресурсы.

Актуальность методики квест - урока

- связана с инновационными направлениями образования, в которых информационно - коммуникативные технологии выступают в качестве научно-исследовательской основы урока, включающего в себя элементы творческой лаборатории.

- Проектная технология квест - урока может быть применена при работе над **кратковременными** проектами в пространстве одного урока и в работе над **долговременными** проектами, в которых, переходя с одного этапа на другой, учащиеся реализуют поставленные цели и задачи в соответствии с выбранной темой.

Цель проектной технологии квест-урока

заключается в изменении привычных стереотипов организации урока.

Обучающиеся получают возможность:

- самостоятельно выбирать и структурировать материал;
- анализировать полученную информацию;
- учиться самостоятельно принимать решения в выборе тем и ее представлении для обсуждения на уроке.

В пространстве квест - урока учащиеся постигают элементы научно-практической работы.

Современное видение преподавания

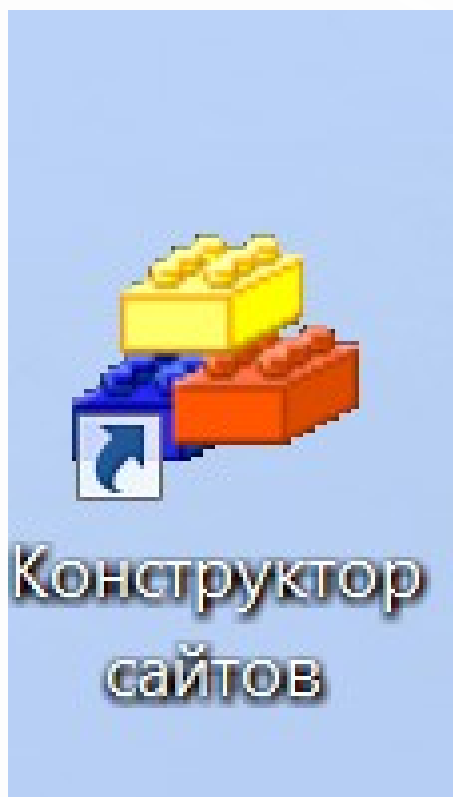
Задачами технологии являются:

- развитие креативного мышления;
- раскрытие творческого потенциала;
- формирование навыков рационального использования учебного времени;
- стимулирование познавательной мотивации.

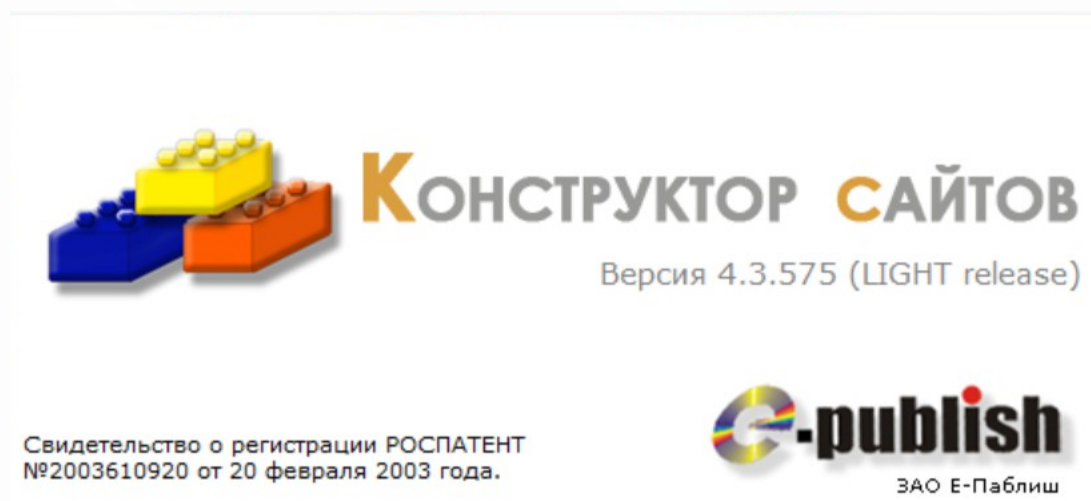
Проектная технология квест - урока

- определяет новую задачу современного образования, связанную с активизацией внеурочной деятельности учащихся
- открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи

Средства реализации опыта



«Конструктор сайтов e-Publish»



КВЕСТ

«Голосование, выборы, референдум»



ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЕ

ВЫБЕРИТЕ РОЛИ


ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

КРИТЕРИИ
ОЦЕНИВАНИЯ

ПОДВЕДЕМ ИТОГИ

Main


Время летит быстро, иногда слишком быстро. Кажется, совсем недавно мама читала тебе на ночь добрые сказки, а вот новости тебя совсем не интересовали. Проходит время, и ты начинаешь с интересом следить за выпусками новостей и хорошо ориентироваться в политических процессах, происходящих в России. Ты


Главная 


Цель КВЕСТА 

Задание 

Выберите роли 

Материалы для
работы 

Критерии
оценивания 
результата

Предполагаемый
результат 

ВЕБ-КВЕСТ

"Значение реформ Петра Великого".





Веб-квест « Древняя Индия »

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Путешествие

Ребята, многие из вас, также как и я, любят путешествовать. Но какое же путешествие может быть в середине учебного года?

И вот я вспомнила слова **А. Твардовского**:

***Есть два разряда путешествий,
Один – пускаться с места вдаль,
Другой – сидеть себе на месте,
Листать тихонько календарь.***

Взяв в руки старый календарь, на другой стороне я увидела карту одной большой страны. Эта страна – родина шахмат, родина арифметических чисел,





Веб-квест « Древняя Индия »

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Цель квеста

1. Формирование представлений о географическом положении Древней Индии, знакомство с растительным и животным миром и основными занятиями ее жителей.
2. Развитие, расширение кругозора.
3. Приобщение к достижениям древнеиндийской цивилизации, воспитание уважительного отношения к истории, культуре и обычаям других народов.

Сайт создан по технологии «Конструктор сайтов e-Publish»



ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ
ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Задания

Древние греки называли Индию: "волшебной, сказочной страной". Почему?

Чтобы ответить на этот вопрос, необходимо найти ответы на следующие вопросы:

- ♦ каково местоположение Индии?
- ♦ каковы природные условия?
- ♦ какие занятия являлись основными для жителей Древней Индии?
- ♦ каковы же были их религиозные верования?

Для успеха путешествия, прежде всего, необходимо взять **карту**, по ней мы сразу же определим местонахождение Индии.

Сайт создан по технологии «Конструктор сайтов e-Publish»

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ для
ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

карта





Веб-квест « Древняя Индия »

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Групповой проект

Выберите любую форму проекта:

- кроссворд
- презентация
- рисунок и т.д.

Подготовьте проект, объединившись в группы (по 2-3 человека)

Сайт создан по технологии «**Конструктор сайтов e-Publish**»



Веб-квест « Древняя Индия»

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ
ПОДГОТОВКИ

ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

Итоги работы

Почему греки называли Индию «волшебной, сказочной страной»?

Выполни тест в тетради и получи оценку!

Сайт создан по технологии «Конструктор сайтов e-Publish»

Тест

Тест «Древняя Индия» №1

1. Где находится Индия?

А) на западе Азии Б) на юге Азии

В) на востоке Азии

2. Индию от других стран отделяют :

А) горы

Б) пустыни

В) джунгли

Г) морской залив

Д) река Инд

3. Первые города в Индии были основаны в

А) IV тысячелетии до н.э

Б) III тысячелетии до н.э



Веб-квест « Древняя Индия »

ГЛАВНАЯ

ЦЕЛЬ КВЕСТА

ЗАДАНИЯ

ГРУППОВОЙ ПРОЕКТ

МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ
ПОДГОТОВКИ

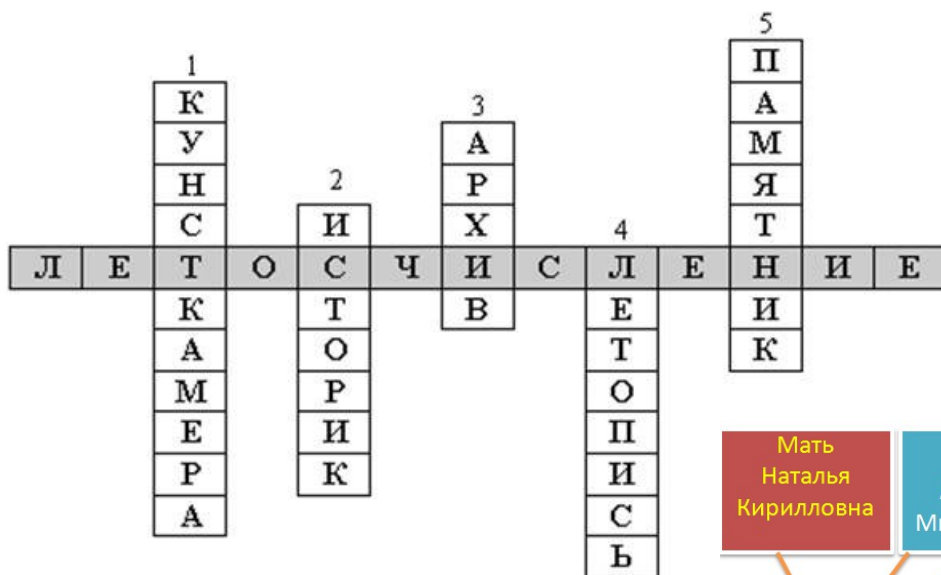
ИТОГИ РАБОТЫ

ДОМАШНЕЕ ЗАДАНИЕ

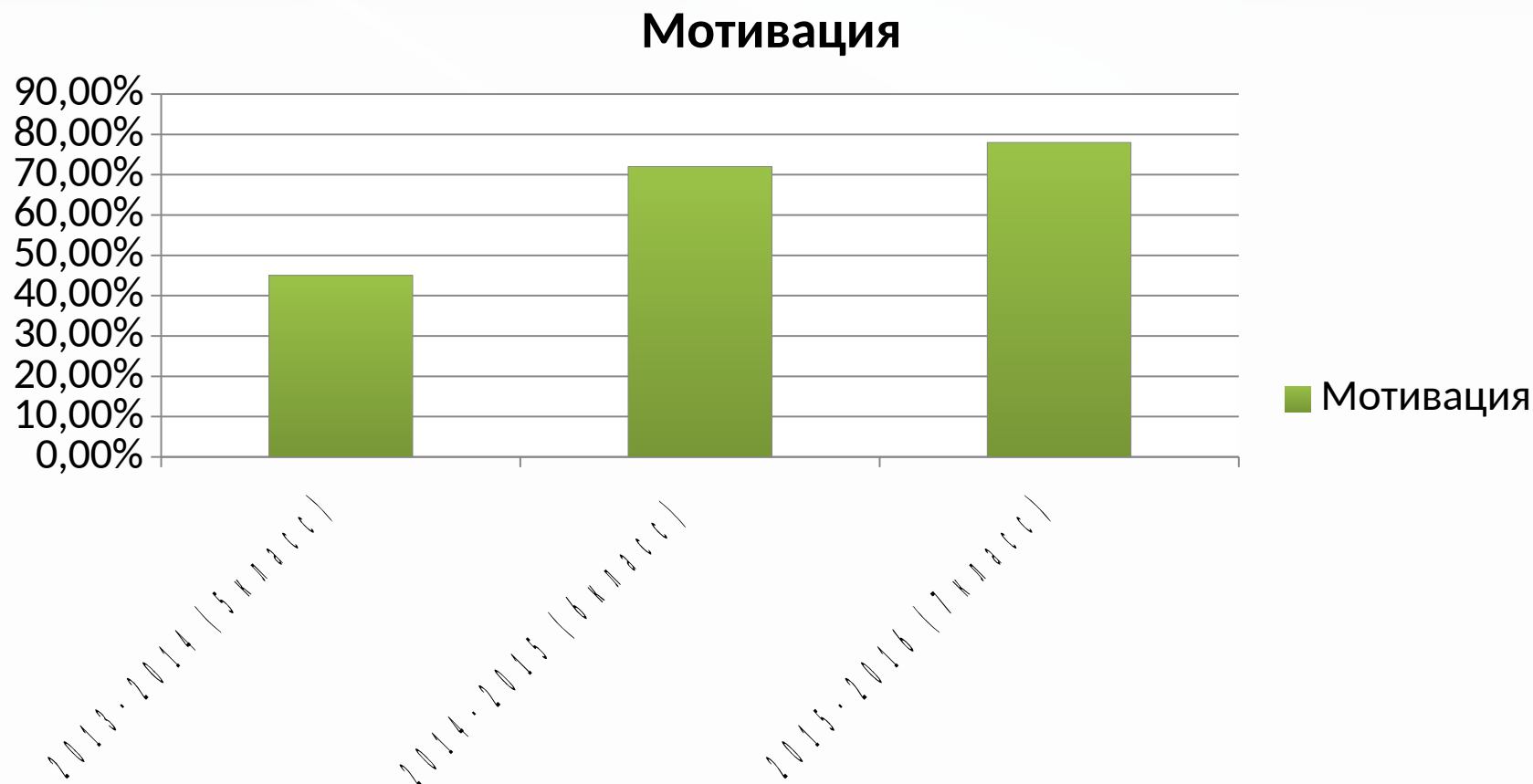
Домашнее задание

- 1).Прочитать параграф 20,21.
- 2).Закончить работу с путеводителем.

Формы Л. П. Шабанова презентация 1



Рост мотивации к изучению истории



Результативность

```
graph TD; A[Результативность] --> B[Решительные шаги к открытости, вариативности учебных занятий]; A --> C[Отказ от механического усвоения учебного материала, ориентированность обучения и воспитания на конкретную личность ученика, что способствует приобретению школьниками прочных знаний и практических умений и навыков, умению самостоятельно приобретать знания]; A --> D[Повышение интереса учащихся к изучению истории и обществознания, что выражается в их желании участвовать в олимпиадах.];
```

Решительные шаги к открытости, вариативности учебных занятий

**Отказ от механического усвоения учебного материала,
ориентированность обучения и воспитания на конкретную личность ученика, что способствует приобретению школьниками прочных знаний и практических умений и навыков, умению самостоятельно приобретать знания**

Повышение интереса учащихся к изучению истории и обществознания, что выражается в их желании участвовать в олимпиадах.

Задумаемся...

- Используя методику квест-урока педагоги с высоким творческим потенциалом, готовые к совместной работе в проектной технологии с учащимися класса, создают условия для успешной реализации современных инновационных технологий, открывающих путь к новым образовательным стандартам.

Благодарю за внимание !

