

Муниципальное общеобразовательное учреждение лицей №3
города Галича Костромской области

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ТУРИЗМ

В РАБОТЕ УЧИТЕЛЯ ИСТОРИИ

*Автор: Залецкая Светлана Евгеньевна,
учитель истории и обществознания
высшей квалификационной категории*

ВВЕДЕНИЕ

Введение в образовательный процесс Федерального государственного стандарта второго поколения в корне меняет систему образования в России. В чем теперь заключается роль школы? Интеграция, обобщение, осмысление новых знаний, увязывание их с жизненным опытом ребенка на основе формирования умения учиться. Учить себя – вот та задача, в решении которой школе сегодня замены нет.

Федеральные государственные образовательные стандарты говорят о культурно – историческом, системно – деятельностном подходе в обучении и воспитании. Это даёт возможность обеспечения условий для общекультурного и личностного развития на основе формирования универсальных учебных действий, обеспечивающих не только успешное усвоение знаний, умений и навыков, но и формирование картины мира, компетентности в любой предметной области познания. Вместо простой передачи знаний, умений и навыков от учителя к ученику приоритетной целью школьного образования становится развитие способности ученика самостоятельно ставить учебные цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения, иначе говоря – формирование умения учиться. Учащийся сам должен стать «архитектором и строителем» образовательного процесса.

Современная система образования недостаточно формирует очень важное качество - образовательную мобильность. Образовательная мобильность - это не только возможность перемещаться по миру в поисках образовательных ресурсов, быстро устанавливать связи с другими людьми и обмениваться с ними найденными ресурсами, но и формирование умения учиться в разных культурных средах, по различным источникам, а не только по определенным учебникам и с конкретным учителем. Таким образом, возникает **противоречие** педагогической деятельности: между необходимостью самообразования и недостаточной сформированностью у учащихся ключевых информационных, коммуникативных, социальных, личностных компетентностей.

Условия разрешения противоречия. В этом смысле продуктивным средством формирования ключевых компетентностей учащихся является образовательный туризм. Почему образовательный туризм сегодня привлекателен и актуален?

1.Особенность образовательного туризма — интеграция туристических и экскурсионных маршрутов в школьные образовательные программы. Маршруты подготовлены с учётом учебных планов и образовательных программ по различным предметам. Все экскурсии, проводимые для школьников, становятся не только дополнительным учебным материалом для ребят, но и оказываются для ребенка интересными и запоминающимися. Одной из сильных сторон образовательного туризма является возможность органично реализовывать межпредметные связи в образовательном процессе, закрепляя на практике пройденный материал на уроках в школе, с одной стороны, а с другой, расширяя объём знаний в ходе совершаемых путешествий. Таким образом, современные образовательные путешествия формируют образовательную мобильность.

2.Образовательный туризм является содержательным способом досуга и эффективным средством воспитания школьников. Образовательное путешествие, совершаемое автономной детской группой, связано с преодолением целого ряда трудностей и экстремальных факторов. Такие условия создают благоприятную основу для раскрытия положительных качеств участников, не реализуемых в повседневной жизни, для формирования активной жизненной позиции, для стимулирования процессов социализации личности.

3. Актуальность использования образовательного туризма в образовании определяется также его способностью объединять детский и педагогический коллективы в единой деятельности, которая становится содержательной основой для совместного обучения, общения, труда и игры. Потенциал школьного туризма обусловлен эффективностью непосредственного влияния педагога на первичный детский коллектив, традиционной деятельностью и активностью субъектов деятельности. В связи с этим, многие проблемы современной школы, например, регионализация учебных планов и программ, удовлетворение потребностей школьников в самореализации, развитие полноценного детского самоуправления, ослабление перегрузок, возникших вследствие интенсификации процесса обучения, расширение кругозора детей, можно было бы решить путем использования элементов образовательного туризма в учебном процессе.

Перечисленные возможности исследуемого вида деятельности позволяют реализовать актуальные цели современного школьного образования в процессе социализации личности. Преодоление социального и языкового барьеров, дальнейший выбор профессии, расширение представлений о мире, развитие культурологических факторов играют немаловажную роль в образовательном туризме школьников.

4. Актуальность темы работы подтверждается тем фактом, что в Костромском регионе с 2015 года начал реализацию региональный проект развития детского туризма. Совмещение учебного процесса с образовательными экскурсиями приносит положительный эффект — к такому выводу пришли участники заседания координационного совета по развитию детского туризма в регионе. Образовательный туризм в качестве пилотного проекта уже активно развивается в трех муниципальных образованиях региона — городе Галиче, Красносельском муниципальном районе, а также в городе Шарье и Шарьинском муниципальном районе. Главная задача проекта - углубление знания школьников в той или иной сфере через туристические экскурсии¹.

Таким образом, *актуальность* данной работы обусловлена тем, что перед школой в процессе реализации ФГОС поставлена задача — добиться нового образовательного результата:

- формирование ключевых компетенций и приобретение опыта решения жизненных проблем на основе знаний и умений;
- развитие умений работы с информацией;
- развитие навыков самостоятельного изучения материала и оценки результатов своей деятельности, а также умений принимать решения в нестандартной ситуации;
- формирование навыков работы в группе;
- формирование навыков исследовательской деятельности.

Методологическую основу данной работы составляют работы таких психологов и педагогов, как Л.С. Выготский, П.Я. Гальперин, Н.А. Лошкарева, А.А. Люблинская, К.Д. Ушинский, С.Т. Шацкий, Д.В. Воровщиков, Г.К. Селевко, Д.В. Татьянченко, А.В. Усова, Д.Б. Эльконин, В. Давыдов, Г.А. Цукерман. Подходы к формированию универсальных учебных действий учащихся активно рассматриваются А.Г. Асмоловым, Г.В. Бурменской, И.А. Володарской, О.А. Карабановой, Л.Г. Петерсон, М.А. Матюшкиным. Интерактивные технологии обучения рассматривают М.В. Кларин, В.Ю. Питюков; методику формирования иноязычной коммуникативной, социокультурной компетенции посредством технологии веб-квеста - Е.И. Багузина, Г.А. Воробьев, Е.М. Шульгина; использование вероятностных моделей в интерактивных технологиях (В.В. Чистов).

Цель работы – используя краеведческий материал, апробировать квест- технологии образовательного туризма с целью формирования ключевых - информационных, коммуникативных, социальных и личностных - компетентностей учащихся.

Задачи работы

- изучить современные образовательные технологии геокешинга, квеста, квест-ориентирования;
- разработать образовательные маршруты с использованием современных технологий;
- апробировать образовательные маршруты, используя краеведческий материал;
- подвести итоги, проанализировать эффективность использования квест-технологий в организации туристических образовательных маршрутов.

Ожидаемые результаты работы

1. Формирование у детей качества образовательной мобильности, которое позволяет перемещаться в поисках образовательных ресурсов и подразумевает формирование умения учиться в разных культурных средах, по различным источникам, не только по учебникам и лекциям, но по книге самой истории.
2. Формирование культурной грамотности, которая является первичной для образования. Знание истории культуры является базой для решения личных и социальных проблем

¹ В Костромской области намерены развивать образовательный туризм [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://regnum.ru/news/cultura/1932459.html>

любого уровня. Культура становится основой социального действия и коммуникативной компетентности.

3. Формирование читательской компетентности учащихся: один из самых эффективных способов в достижении данной цели - вовлечение детей и молодежь в захватывающую игру, представив чтение элементом приятного досуга.

4. Формирование умений самообразования. Изыскания, которые учащиеся должны предпринимать во время реализации программы образовательного туризма – это индивидуальные образовательные траектории, образовательные исследования.

Обоснование новизны учебно-методической разработки, определение авторского вклада в работу.

Знание особенностей своего родного края и любовь к нему тесно взаимосвязаны; история, география, экономика, культура «малой Родины» должны стать неотъемлемой частью духовного багажа любого, выросшего на этой земле. Как формировать интерес школьников к изучению своего родного края, тем самым, повысить читательскую компетентность?

Формы, которые можно использовать в практике образовательного учреждения:

- экскурсии по городу, к памятникам, имеющим природный, исторический, культурный, географический интерес;
- посещение музеев, библиотек, выставок;
- творческие встречи с интересными людьми (местными писателями и поэтами);
- проектно-исследовательская деятельность;
- ролевые игры;
- образовательный геокешинг, квест, квест-ориентирование.

Один из эффективных способов в достижении данной цели - вовлечение детей и молодежь в захватывающую игру.

Благодаря развитию цифровых технологий в учебную практику пришли новые средства обучения. Они постепенно меняют наше мировоззрение, позволяют видеть мир с новой точки зрения. Например, с появлением GPS устройств возникли различные сервисы, использующие их возможности. Путешественники и исследователи природы в лесах, на горах, и на воде используют GPS приемники для того, чтобы обозначить отдельные точки и сложить эти точки в маршруты.

В 2010-2011 учебном году группа преподавателей МОУ Лицея №3 прошла курсовую подготовку по теме «Космические технологии в образовании», где педагоги познакомились с технологией образовательного геокешинга. Эта технология открыла новые горизонты. Сразу появилось желание провести эту маршрутную игру в лицее. Педагогическая практика постоянно пополнялась новыми идеями, ориентированными на потребности современного общества. В 2012-2013 учебном году педагоги лицея прошли обучение по программе «Актуальное чтение: ресурс развития», организованным образовательным центром «Участие» г. Санкт-Петербурга при поддержке Фонда поддержки образования г. Санкт-Петербурга. В рамках обучения мы познакомились с новой технологией игры-поиска - литературным квестом.

Изучив новые образовательные технологии – геокешинг и квест - мы разработали и организовали несколько туристических образовательных маршрутов. Мы объединили воедино образовательные технологии геокешинга и квеста, и у нас получилась интересная технология *квест-ориентирования*.

Опыт реализации образовательных маршрутов представлен:

- на V Международной научно-практической конференции «Открытое образование. Педагогика текста. В поисках смыслов и ценностей» г. Санкт-Петербург (2013 г.);
- на Всероссийской конференции «Живые квесты» в образовании» в рамках программы Гимназический союз России Фонда поддержки образования г. Санкт-Петербурга (2015 г.);
- на Всероссийской видеоконференции «Живые квесты» в образовании» при поддержке Фонда поддержки образования г. Санкт-Петербурга (08.10.2015 г.);
- в форме публикации в сборнике материалов научно-практической конференции «Открытое образование. Педагогика текста. В поисках смыслов и ценностей» (2013 г.)²

² Педагогика текста. В поисках смыслов и ценностей: Сборник материалов научно-практической конференции «Открытое образование. Педагогика текста. В поисках смыслов и ценностей», 24-25 октября 2013 года, Санкт-Петербург / Под ред. Т. Г. Галактионовой, Е. И. Казаковой, СПб, АНО «Образовательный центр «Участие», 2014 – 143 с.

Продолжительность и этапы реализации учебно-методической разработки

1 этап – подготовительный: анализ литературы, отбор методов для диагностической и формирующей работы.

2 этап – опытно-экспериментальный: разработка и апробация образовательных туристических маршрутов.

3 этап – заключительный: обобщение, систематизация и анализ результатов работы.

Возможность тиражирования опыта: квест-технологии можно использовать при разработке уроков разных предметных областей, а также для создания собственной методики преподавания учителей истории, географии, литературы, обществознания общеобразовательной школы в условиях модернизации российского образования. Внедрение в педагогическую практику описанных технологий позволит осуществить метапредметный подход к образованию школьников, повысить эффективность процесса обучения. Предложенные в данной работе методические рекомендации, разработки образовательных маршрутов могут быть использованы учителями разных школьных предметов на уроках в школе.

Образовательные квест-технологии: сущность и возможности.

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

Особенно эффективным видом современных интерактивных технологий становится интерактивная игра, создающая наилучшие условия развития, самореализации членов учебно-воспитательного процесса. Интерактивные игры позволяют изменить и улучшить формы поведения и деятельности субъектов педагогического взаимодействия и способствуют осознанному усвоению этих форм.

Образовательный квест.

Сегодня все большую популярность приобретают образовательные квесты. Собственно понятие «квест» (транслит. англ. quest - *поиски*) и обозначает игру, требующую от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока³.

В образовательном процессе квест - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий.

Другими словами, образовательный квест - проблема, реализующая образовательные задачи, отличающаяся от учебной проблемы элементами сюжета, ролевой игры, связанная с поиском и обнаружением мест, объектов, людей, информации, для решения которой используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Образовательные квесты могут быть организованы в разных пространствах как школы так и вне ее. Например, квесты в замкнутом помещении, в классе; квесты в музеях, внутри зданий, в парках; квесты на местности (городское ориентирование - «бегущий город»); квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения; смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание - легенда.

В зависимости от сюжета квесты могут быть:

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

³ "Живые" квесты в образовании [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://nsportal.ru/shkola/obshchepedagogicheskie-tehnologii/library/2013/01/29/zhiwe-kvesty-v-obrazovanii>

- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Структура образовательного квеста может быть следующей: введение (в котором прописывается сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (бонусы, штрафы); оценка (итоги, призы).

Педагогу, разрабатывающему квест, необходимо определить цели и задачи квеста; целевую аудиторию и количество участников; сюжет и форму квеста, написать сценарий; определить необходимое пространство и ресурсы; количество помощников, организаторов; назначить дату и заинтриговать участников.

Образовательный геокешинг.

В настоящее время одним из направлений использования новых информационных технологий в образовании является применение образовательного геокешинга с использованием GPS – навигаторов, цифровых фотоаппаратов, компьютеров. С появлением GPS устройств возникли различные сервисы, использующие их возможности. В первую очередь сервисы связаны с автомобильными путешествиями, когда навигатор помогает следовать от точки к точке. Путешественники и исследователи природы в лесах, на горах, и на воде используют GPS приемники для того, чтобы обозначить отдельные точки и сложить эти точки в маршруты. Геокешинг может использоваться не только для обучения современным технологиям, но и для обучения по таким предметам как география, история, литература и краеведение.

Геокешинг ("geocaching", от греч. "geo" - Земля, англ. "cache" - тайник) - связан с поиском тайников или разгадыванием загадок, связанных с географическими координатами. Основная идея состоит в том, что одни игроки прячут тайники, с помощью GPS определяют их координаты и сообщают о них в Интернете. Другие игроки используют эти координаты и свои GPS-приемники для поиска тайников⁴.

В Россию геокешинг пришел весной 2002 года. Несколько единомышленников создали веб-сайт – сначала «ручной», а чуть позже с автоматической базой данных по тайникам. И тогда же заложили первые тайники в Московской области. Основатели рассматривали геокешинг, в первую очередь, не как спортивную забаву, а как инструмент обмена знаниями о родном крае. Уже через год игроки отметили первый юбилей - сотый тайник. Хорошую конкуренцию москвичам составляют игроки из Санкт-Петербурга, растет число тайников и в других регионах страны. Уже появились тайники на островах, в горах, на морских побережьях и за полярным кругом

Особенностью российского геокешинга является то, что по правилам игры тайник рекомендуется создавать только в местах, которые представляют природный, исторический, культурный, географический интерес. Поэтому создание и поиск тайников превращаются в активный познавательный процесс. Игроки получают множество любопытных сведений о достопримечательностях российской земли. Каждая точка, отмеченная координатами, интересна не только владельцам GPS, но и для людей интересующихся историей родного края, географией, литературой.

Образовательный геокешинг – это мощный инструмент, позволяющий поднять на качественно новый уровень и наполнить новым практическим содержанием организацию проектной деятельности школьников. Данная технология позволяет сделать процесс обучения действительно актуальным, личностно-значимым, интересным и творческим.

В образовательном геокешинге участники игры выполняют задания и осваивают возможности GPS-приемников. Руководители игры прячут в укромных местах небольшие клады и указывают их географические координаты на карте. В этой учебной модели учитель работает как первопроходец тропок. Он не только отмечает точки на карте, собирает материалы для проверки точного местонахождения, но и прокладывает для учеников путь от одной точки к другой. Игрок или группа игроков получают перечень точек, которые они должны посетить. Задача игроков – найти точки, найти спрятанные там предметы или ответить на вопросы. В каждой точке игроки выполняют простые задания и делают пометки в своем путевом листе, что задание выполнено.

⁴ Геокешинг [Электронный ресурс] – Режим доступа: www.geocaching.ru.

При организации игры основная нагрузка и конструктивная деятельность ложатся на плечи преподавателей, которые отмечают точки, придумывают к точкам вопросы и расставляют точки по маршрутам.

Вопросы, которые организаторы образовательного геокешинга задают игрокам, делятся на следующие четыре типа:

1. Вопросы на внимательность и поисковую активность вокруг указанной точки. Ответы на эти вопросы требуют внимания и наблюдательности. Зачастую люди просто не обращают внимания на объекты, которые их окружают. Так вопрос “Найдите мудрецов, которые играют в шахматы около данной точки” побуждает людей поднять голову и увидеть скульптурные изображения мудрецов на крыше одного из домов. Если к вопросу прикладывается старая фотография, то поиск ответа на вопрос “что на этой фотографии не соответствует действительности” потребует от игроков найти объекты, которые либо появились, либо исчезли в данном месте.

2. Вопросы на знание исторических фактов и коммуникативную активность. Поиск ответа на вопрос “Что здесь было раньше?” предполагает, что участники либо сами знают историю этих мест, либо сумеют обратиться к местным жителям и узнать “почему это место называется Черным Прудом”, “почему площадь называется Ошарской”.

3. Вопросы на локальные измерения. Ответы на эти вопросы можно получить, используя возможности GPS приемника. Например, измерить площадь стадиона. Можно узнать, обмерив его рулеткой, либо пометив точки по его периметру и получив от GPS-станции расстояния между этими точками.

На завершающем этапе игры в образовательном геокешинге команды готовят презентации PowerPoint, в которых рассказывают о своих путешествиях. Возможны и иные варианты GPS-игры.

Технология «Гео-квест».

С использованием технологии геокешинга мы разработали игру «Мы по городу идём» в форме гео-квеста.

Гео-квест – игра, для проведения которой каждая команда обеспечивается спутниковым навигационным GPS-приемником и цифровым фотоаппаратом. Команды получают карту с координатами. Задание заключается в том, чтобы по заданным координатам команды нашли заданный объект города, с помощью GPS-приемника правильно сняли координаты этого объекта, и при помощи цифрового фотоаппарата сфотографировали команду на его фоне. После окончания поисков, команды приходят в место сбора, далее команда создает и демонстрирует презентацию о прохождении маршрута. В игре гео-квест школьники смогут заново посмотреть на свой населенный пункт, познакомиться с тем, где и как живут сверстники, приобретут навыки поиска, систематизации и анализа полученной информации, научатся работать в команде.

Технология квест-ориентирования.

Мы объединили воедино образовательные технологии геокешинга и квеста, и у нас получилась интересная технология *квест-ориентирования*. Участники получают карту, на которой нанесены только координаты точек путешествия. С помощью GPS-навигатора игрокам необходимо правильно определить точку, прийти в заданное место, сфотографироваться на фоне объекта, с которым связано задание, и выполнить задание. После этого команда может двигаться к следующей точке маршрута. В этой технологии мы разработали туристические маршруты: литературное квест-ориентирование «Моя Россия – это Галич», историческое квест-ориентирование «Сквозь звон колоколов», историческое квест-ориентирование «Галич – город купеческий».

Методические рекомендации к использованию квест-технологий при организации образовательного туризма

Методика подготовки к использованию квест-технологий в образовательном туризме состоит из нескольких этапов.

1. Теоретическая подготовка

Цель: изучение учителями теоретических знаний и умений по теме «Квест-технологии» совершенствование навыков владения информационными технологиями; обучение учащихся навыкам работы с устройствами, основанными на новых информационных технологиях: GPS-приемниками, цифровыми фотоаппаратами, цифровыми видеокамерами, компьютерами.

Теоретическая подготовка предназначена для ознакомления учителей с теоретическими основами образовательного геокешинга. Она необходима, поскольку начальный уровень владения

информационными технологиями у учителей различен. На данном этапе изучаются необходимые теоретические знания и умения, совершенствуются навыки владения информационными технологиями.

2. Практическая подготовка

Цель: получение практического опыта использования квест-технологий, применения информационных технологий через участие в игре.

Практическая подготовка может пройти на базе МОУ Лицея №3 г. Галича в форме:

- а) участия в обучающем семинаре «Живые квесты» в образовании;
- б) участия в игре-квесте.

Практическая подготовка состоит из нескольких шагов: инструктаж, участие в игре, предоставление отчета. Инструктаж включает в себя описание этапов использования квест-технологии: подготовительный, поисковый, проектный.

А) Подготовительный этап – выбор темы проекта, определение целей, задач проекта, разработка игры по командам. Общий сбор команд.

Вариантов тематики проектов в форме образовательного геокешинга может быть очень много. Проекты могут иметь различную предметную направленность (история, география, биология, литература и т.д.), а могут быть межпредметными или надпредметными. GPS-навигаторы, помимо определения координат, имеют и много других возможностей: определение расстояния, площади, скорости и времени, и игру можно организовать в форме интересного проекта с практической работой по определению площадей зданий, сооружений и объектов на улицах города. Организатор выбирает объекты (культурные памятники или достопримечательности города), снимает географические координаты каждого из объектов с помощью GPS-приемника, указывает их в карте. Организатор не только отмечает точки на карте, собирает материалы для проверки точного местонахождения, но и прокладывает для учеников путь от одной точки к другой. Затем учитель оформляет маршрутный лист для каждой команды.

Б) Поисковый этап – реализация игры-поиска.

Игра-поиск имеет свои правила, которые могут зависеть от конкретной темы квеста. Приводим общие правила квест-ориентирования:

1. На решение поставленных задач отводится 2 (3) часа.
2. Находить объекты и отвечать на поставленные вопросы необходимо, двигаясь по маршрутной карте.
3. За каждой командой закреплён куратор, который отвечает за безопасность движения игроков по маршруту.
4. Команда должна не только ответить на вопросы, определив по координатам правильное нахождение объекта, но и сфотографировать членов своей команды на его фоне.
5. За выполнение заданий команда получает баллы (смайлы, жетоны, «деньги»). Могут быть назначены штрафы.
6. Возвратившись «домой», каждая команда создает отчёт.

В) Проектный этап – на этом этапе команды готовят отчёты: презентации Power Point, видеоролики, в которых рассказывают о своих результатах. Результатами работы каждой группы должна быть виртуальная экскурсия по городу. Учащиеся сочиняют неформальный рассказ о населённом пункте, в котором проживают. Рассказ поддерживается цифровыми фотографиями. Школьники учатся не только использовать GPS – приемники, но и работать с сетевыми технологиями – размещать фотографии, использовать ключевые слова, «дружить» с другими командами, создавать Вики-Вики страницы, включать в эти страницы цифровые фотографии, связывать страницы между собой.

Презентация результатов работы команды может включать в себя:

- задание из маршрутного листа;
- уточнённые координаты точки;
- ответ на задание проиллюстрированный фотографиями;
- историческая справка данного места;
- в заключении можно включить источники полученной информации;
- свои комментарии (не обязательно).

Отчет по каждой путевой точке представляется на нескольких слайдах. Презентация каждой команды оценивается, и набравшие большее количество баллов награждаются призами и подарками.

3. Самостоятельная работа.

Цель: получение практического опыта применения квест-технологий в образовательном туризме.

Содержание этапа: самостоятельная разработка и проведение игр-квестов.

4. Механизм определения результатов деятельности

Критерии оценки заданий:

- 2 балла – правильно найден объект;
- 1 балл – точно сняты с помощью GPS координаты объекта;
- 1 балл – принесена фотография объекта;
- 1 балл – за каждый правильный ответ на дополнительный вопрос;
- 2 балла – дана историческая справка по объекту.

Всего за каждое задание можно получить максимально 8 баллов.

В случае если объект угадан неверно, все остальные баллы обнуляются, время проведения игры – 2 часа, команда, вернувшаяся позднее назначенного времени, штрафуются (-5 баллов за каждый час).

Добавляется бонусом:

- 2 балла – команда в презентацию включила свои комментарии выполнения заданий (впечатления, интересные случаи, трудности выполнения и т.д.);
- 2 балла – для нахождения исторической справки по объектам команда использовала помимо источников Интернет печатные издания (необходимо их предъявить), а также брала интервью у прохожих (подтверждением этого должна быть фотография человека, видеорепортаж).

Туристический маршрут: Историческая игра в технологии квест-ориентирования с элементами ситуационно-ролевой игры «Галич – город купеческий»

Участники игры: учащихся 8-х классов МОУ Лицея №3 г. Галича Костромской обл. в количестве 30 человек (3 команды по 10 человек).

Обоснование темы квеста: темы истории родного края изучаются в курсе истории России. Тема имеет особую актуальность в связи с переходом на историко-культурный стандарт.

По правилам нашего квеста участники образовали 3 команды, каждая из которых получила свою маршрутную карту. Сложность состояла в том, что на карте не было названий объектов, а были обозначены только их координаты. Игроки находили обозначенные места с помощью GPS-навигатора. Оказавшись у объекта, команды должны были не только ответить на вопросы, но и, как доказательство выполненной задачи, сфотографировать членов своей команды на его фоне.

Содержание заданий.

Вопросы и задания были самыми разными, они требовали от участников не только знаний, но и сообразительности, умения договариваться, принимать быстро решения. Сколько колонн и арок в торговых рядах, что такое «кипы», «вандыш», «буни», «гольтепа», «обдергайка», и как в пожарном депо использовали чёрные шары? Ответы на некоторые вопросы можно было найти только с помощью работников учреждений или жителей города. Во время квеста ребята вспомнили интересные факты из истории Галича: например, владелец Торгового дома на улице Пробойной (ныне здание типографии) судиславский купец Иван Петрович Третьяков находился в родственных связях с основателем Третьяковской картинной галереи в Москве; выпускники уездного духовного училища (сейчас это здание библиотеки им. М.Горького) отлично владели иностранными языками; галичанин - писатель, художник, издатель, историк и этнограф Павел Петрович Свинын - приходился родственником М.Ю.Лермонтову и лично был знаком с А.С.Пушкиным; а в 1824 г. сам Государь Император Александр Павлович обедал в доме галичского купца Григория Иванова Вакорина.

По результатам игры участники создали презентации и видеоролики.