

МКОУ Чухломская средняя школа имени. А.А. Яковлева

Методическая разработка

Литературно-исторического образовательного квеста:

«Загадки Катенина»

Разработали: учителя МКОУ Чухломская средняя школа

имени А.А.Яковлева

учитель русского языка и литературы Криночкина Елена Николаевна

учитель истории и обществознания Николаева Инна Владимировна

г. Чухлома, 2019 год

Аннотация

Данная разработка показывает возможность использования новых форм, методов обучения и воспитания при изучении вопросов региональной литературы и истории.

Внеурочное интегрированное занятие в 9 классе по теме: «Загадки Катенина» построено в технологии образовательного квеста.

В данной методической разработке представлены: теоретические основы образовательного квеста, сценарий занятия по литературе, приложения.

Данная работа обобщает опыт по реализации технологии образовательного квеста в учебно-воспитательной деятельности образовательного учреждения: разработка общешкольного многопредметного проекта «Образовательные экскурсии города Чухлома», образовательного маршрута сетевой областной квест – игры «Десять следов до Следово», Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы туристско-краеведческой направленности «Тайны древней крепости».

Данная методическая разработка может использоваться учителями школ, методистами, педагогами дополнительного образования для проведения занятий.

Содержание

1. Введение
2. Основная часть
 - 2.1. Описание технологии образовательного квеста
 - 2.2. Описание квеста «Загадки Катенина»
3. Заключение
4. Список литературы

Введение

Концепция краеведческого образования детей и молодёжи Костромской области в качестве обязательного результата образования выпускников общеобразовательных организаций предполагает «наличие определенного минимума знаний, представлений об истории и современной жизни Костромской области, умение осуществлять поиск краеведческой информации, осознание важности краеведения как научной области, а также сформированный эмоционально-оценочный образ «малой родины».

В рамках реализации Концепции все большую популярность в области набирает образовательный туризм. В 2017 году в области был реализован уникальный проект «Десять следов до Следово», который подразумевает изучение истории своего родного края в форме квест-игры. Участие в проекте в качестве разработчиков Следа-туристического маршрута «Тайна древней крепости», и участников школьной команды «Золотые караси» показало, что данное направление пользуется большой популярностью среди детей и их родителей. Изучать краеведение через квест увлекательно и интересно. Квест позволяет разнообразить воспитательно-образовательный процесс, сделать его необычным, запоминающимся, увлекательным, весёлым.

Чухломский край богат культурным наследием. Среди знаменитых земляков такие имена, как М.Ю.Лермонтов, А.Ф.Писемский, П.А.Катенин. В 2018 году возникла идея занятия по теме «Просветители на Костромской земле в начале 19 в. «Дворянские гнезда» Костромской губернии и их роль в литературном процессе «золотого века». Переход на линейную систему преподавания истории предполагает изучение событий 19 века в 9 классе, что позволяет интегрировать исторические темы с литературными и углубить изучение регионального материала. Квест «Загадки Катенина» – пример литературного квеста с элементами историзма.

Цель методической разработки:

1. Обобщить опыт применения технологии квест в образовательном процессе.

Задачи:

2. Изучить методическую литературу по использованию технологии квест
3. Разработать конспект занятия с использованием технологии квестов
4. Продемонстрировать на примере конкретного занятия использование технологии квестов

Основная часть

Описание технологии образовательного квеста

Прародителями «реальных» квестов являются компьютерные игры, в которых игрокам приходилось решать головоломки, преодолевать препятствия, чтобы их компьютерный герой дошел до конца игры. Только все эти задания выполнялись в виртуальном мире. В отличие от компьютерных квестов, квесты в «реальности» еще только развиваются, и их история не насчитывает и десятилетия.

Задачами технологии квеста являются развитие критического мышления; раскрытие творческого потенциала; формирование навыков рационального использования учебного времени; стимулирование познавательной мотивации. По всем своим признакам технология квестов может являться педагогической технологией, потому что открывает возможность изучения учебных предметов в новом образовательном формате, широко используя межпредметные связи.

Квест-технология имеет ряд особенностей: образовательная задача осуществляется через игровую деятельность и носит поисковый характер; самовыражению ребенка способствует внедрение новых технических средств обучения; целенаправленно мотивируется эмоциональная и интеллектуальная активность ребенка. Образовательный процесс может быть организован в форме обучающей игры,

творческой деятельности, познавательной и поисковой деятельности детей; может быть как индивидуальным, так и коллективным.

Благодаря использованию технологии квеста в образовательном процессе обучающиеся получают возможность самостоятельно выбирать и структурировать материал, анализировать полученную информацию, учиться самостоятельно принимать решения для получения нужного результата, постигать элементы научно-практической работы.

Квест в педагогике – это выполнение проблемного задания с элементами игры.

Квест - это игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. 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.

Образовательный квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы.

Образовательный квест, как вид интерактивных технологий, позволяет решить следующие задачи:

- образовательную - вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс (организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме);
- развивающую - развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией, расширение кругозора, эрудиции, мотивации;
- воспитательную - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению.

По структуре образовательные квесты классифицируются на:

- последовательные квесты, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- квесты-проекты, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
- квесты-бродилки, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

По назначению основной деятельности участников:

- веб-квест- это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета;
- тематический образовательный квест. Данная форма предполагает организацию квеста по определенной изучаемой теме, памятной дате, дате календарных праздников и т.д.;
- смешанный квест интегрирует в себе признаки отдельных форм образовательного квеста для максимального выполнения поставленных задач в учебном процессе. Могут быть межпредметными. При планировании смешанных образовательных квестов педагоги используют все многообразие вариативных заданий для учащихся, включают и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенду;
- творческий квест требует от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация, проект и так далее).

По форме построения сюжета квесты делятся на 3 группы:

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

- штурмовые, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
 - кольцевые, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.
- По продолжительности квесты классифицируются как:
- кратковременные (цель: углубление знаний и их интеграция. Рассчитаны на одно-три занятия);
 - длительной работы (цель: углубление и преобразование знаний обучающихся. Рассчитаны на длительный срок – может быть, на семестр или учебный год).

Описание квеста «Загадки Катенина»

Мы представляем методическую разработку последовательного смешанного линейного кратковременного образовательного квеста «Загадки Катенина».

Проблема: недостаточность учебного времени на изучение вопросов региональной литературы и истории, низкая мотивация учащихся при рассмотрении вопросов бытовой культуры российского общества.

Игра: возможность в лёгкой, доступной форме открыть новое знание и способы деятельности, «примерить» на себя конкретную роль, оказавшись в обстановке реального времени.

Цель квеста:

Создание условий для повышения учебной мотивации, развития исследовательских и творческих способностей, накопления эмоциональных впечатлений и разнообразного опыта созидательной деятельности в процессе изучения литературы и истории.

Задачи квеста:

- 1) углубить и расширить знания на основе конкретных фактов литературы и истории родного края;
- 2) укрепить чувство сопричастности к культуре своей малой Родины;
- 3) организовать опыт взаимодействия в коллективе, развитие лидерских способностей, формирование организаторских умений;
- 4) социализировать детей в социуме;
- 5) развивать творческие способности обучающихся.

Ожидаемые результаты:

Метапредметные результаты:

- *регулятивные УУД*: соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- *коммуникативные УУД*: работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;
- *познавательные УУД*: работать с информацией: преобразование, интерпретирование, систематизация, сопоставление, анализ и обобщение информации. Освоение исследовательских навыков.

- *личностные результаты*:

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлому и настоящему многонационального народа России; знание истории, языка, культуры своего народа, своего края;

Предметные результаты:

- изучить биографию П.А.Катенина, познакомиться с балладами «Наташа», «Леший»
- познакомиться с особенностями быта, образа жизни российского дворянства на примере усадьбы П.А.Катенина

- систематизировать информацию из различных исторических и литературных источников, раскрывая ее социальную принадлежность и познавательную ценность;
- оценивать деятельность личностей в истории своей страны;
- уметь применять знания для выявления и сохранения исторических и культурных памятников своего края, своей страны.

Подготовка квеста проводилась в рамках кружков «Литературная гостиная», «Связь времён».

По сюжету квест предполагает размещение в четырёх зонах (кабинетах), каждая из которых формирует наглядное образное представление о провинциальном дворянском быте XIX века: усадьба, кабинет, библиотека, гостиная (для создания атмосферы использованы предметы мебели, аксессуары, костюм, музыка).

На каждом этапе квеста свои герои, вводящие в атмосферу времени и предлагающие конкретное задание участникам игры (барышни Натали и Софи - поклонницы творчества П.А.Катенина, Управляющий имением, Режиссёр и актёры поместного театра, Никола - друг Натали).

Виды заданий разнообразны и соответствуют технологии образовательного квеста. Главная сюжетная линия квеста - собрать страницы книги о П.А.Катенине воедино: фрагменты биографии, переписку с А.С. Пушкиным, литературные произведения, портрет самого писателя. Выполняя задание на каждом этапе, участники игры получают фрагмент фотографии писателя. На заключительном этапе они собирают портрет. (Приложение 1, сценарий).

1). Вид задания - Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников. Необходимо создать книгу, страницы которой перепутаны. (Действие происходит в кабинете, стилизованном под гостиную). (Приложение 2)

«Биография» Тихо звучит музыка. Две барышни сидят на диванчике и беседуют. В руках одной – книжка, у другой – веер.

Натали: -Ах, Софи, а читали ли Вы Катенина? Признаюсь, удивительные сочинения. Легко!.. Изящно!..

Софи: - Я вас умоляю... Да он же «большой вольнодумец». (Почти шепотом, наклоняясь к собеседнице) Говорят: его выслали из Петербурга в родовое имение Шаёво Костромской губернии без права жить в столицах...

Натали: -Да, неужели... (падает в обморок, книга выпадает из рук, рассыпается по страницам)

Софи: - Ах, моя впечатлительная Натали (пытается то махать веером на подругу, то собирать страницы – все падает). Как же она огорчится, когда увидит, что произошло с книгой... (обращаясь к участникам) Ах, ежели бы вы, господа, помогли мне собрать и правильно сложить все страницы биографии в нужной последовательности, я была бы вам премного благодарна.

Участники квеста собирают страницы биографии в хронологической последовательности и отдают Софи.

Софи: (взяв собранные страницы, перелистывает, проверяя, все ли правильно)

– Прелестно! Какая радость для княжны! Позвольте поблагодарить вас за помощь и примите в дар фрагмент портрета. (перелистывает страницы книги) Ах, боже мой, страницы не все: нет писем, некоторых произведений. Моя душенька Натали опять все растеряла. Позвольте припомнить... Намеднись, она рассказывала, что побывала в гостях в соседнем имении...Клусеево?...Колотилово?... (обращаясь к участникам) Любезнейшие друзья, пройдемте со мной в соседнюю залу, помогите отыскать недостающие страницы. (проводит гостей дальше, следуя вместе с ними).

2). Вид задания - Проектирование – разработка проекта на основе заданных условий. После просмотра мультимедийной презентации «Дворянская усадьба XIX века» из предлагаемых иллюстраций, предварительно разрезанных на части, необходимо создать коллаж дворянской усадьбы, устранив «лишние» фрагменты. (Действие происходит в кабинете, стилизованном под помещение имения). (Приложение 3).

«Имение»

Встречает гостей управляющий:

-Добрый день, уважаемые дамы и господа. Позвольте показать вам усадьбу дворян 19 века, к коим принадлежал и Павел Александрович Катенин.

Проводит заочную экскурсию по дворянской усадьбе с использованием презентации.

Софи: *(после просмотра)* – Ах, как же непросто понять, как выглядела усадьба Катенина

Управляющий: - Не переживайте, барышня. Давайте попросим наших гостей помочь. Будьте добры, отберите материал, характерный для эпохи Катенина, и создайте коллаж дворянской усадьбы.

Участники квеста отбирают фотографии, рисунки и собирают коллаж.

Софи: - Bravo! Bravo! Какие вы молодцы! В благодарность примите от меня еще один фрагмент. *(складывает в книгу листы с фотографиями)* Ах, и это еще не всё. Пройдемте далее. Натали не могла пройти мимо кабинета...

3). Вид задания - Аналитическая задача – поиск и систематизация информации; головоломка, детектив, выводы на основе противоречивых фактов. Анализируется переписка П.А.Катенина, где наряду с истинными письмами А.С. Грибоедова и А.С. Пушкина находится откровенная подделка, фальсификация; её необходимо устранить. (Действие происходит в кабинете, стилизованном под рабочий кабинет П.А.Катенина). (Приложение 4).

«Кабинет»

Софи: *(по пути)* Друзья мои, а известно ли вам, что Павел Александрович Катенин вел переписку с самим Пушкиным. Александр Сергеевич советовался с Катениным по поводу некоторых песен из «Руслана и Людмилы». Говорят, что Пушкин перенимал у Катенина его жесты, манеру говорить и держаться. ...Ой, заболталась совсем.. *(перелистывает бумаги на столе)* Сколько же здесь всего.. Вот переписка с Грибоедовым. Но где же письмо Пушкина. Друзья, помогите отыскать оригинал письма Пушкина к Катенину.

Участники квеста ищут оригинал письма. Отдают его Софи.

Софи: *(берет письмо, зачитывает вслух некоторые моменты, чтобы убедиться, что это оригинал)* Благодарю вас, примите еще один фрагмент. *(письмо кладет в книгу, перелистывает ее)* Оказывается, страницы еще не все. Здесь нет самого главного – сочинений Катенина. Давайте пройдем в библиотеку, ее любит посещать Натали.

(по ходу) А известно ли вам, господа, что Катенин любил театр, выступал как драматург и даже режиссер?..

4). Вид задания - Творческое задание – творческая работа в определённом жанре. Необходимо прочесть, обыграть выразительно отрывок из баллады «Леший». (Приложение 5). (Действие происходит в школьной библиотеке).

«Библиотека – театр»

Идет репетиция. Звучит фрагмент из баллады «Леший»: мать и сын – диалог. Режиссер сидит в позе, разочарован игрой актеров.

Софи: - Тише, наши крепостные актеры уже репетируют что-то новое из Катенина.

....- Да это же баллада «Леший».

Режиссер: - Не то! ...Увы!.. Совсем не так, наверное, хотел Катенин... Больше чувства! *(оборачивается к участникам квеста)* Милые зрители, а покажите этим актеришкам, как надо читать Катенина. *(дает тексты участникам, актеры отдают кепку, платок)* Пожалуйста, текст, познакомьтесь, давайте попробуем... просим...

Участники квеста репетируют и читают диалог.

Софи: *(чуть-чуть поднимаясь на носки, хлопает в ладоши)* Браво! Прелестно! У вас все получилось. Мы нашли оставшиеся страницы. Вот, возьмите последний фрагмент. Пройдемте скорее к Натали, порадуем ее. *(возвращаются в начальную точку)*

Заключение

Итогом игры становятся полученные новые знания о конкретном историческом периоде начала XIX века в России, о жизни провинции в этот период, о творчестве писателя и публициста П.А. Катенина.

Таким образом, с помощью образовательного квеста достигаются определенные цели обучения: формируются умения обучающихся оперативно ориентироваться в информации, анализировать и оценивать ее; активизируется деятельность обучаемых; развивается внимательность при поиске ошибок; повышается заинтересованность в разрешении ситуации, проблемы; развивается мотивация и развивается сотрудничество.

Ведение занятий данным методом позволяет научить решать новые, нетиповые задачи, выявить деловые качества.

Список литературы:

1. Костромской край с древнейших времён до наших дней: учебное пособие. В 2 ч. Ч.2. Для учащихся 8-9 классов/ Отв. Ред. Е.А.Лушина.- Кострома: Изд-во КОИРО, 2017.
2. Литература: 7-9 кл.: Учебная хрестоматия для общеобразовательных учреждений / Авт.-сост. Ю.В.Лебедев. – М.: Просвещение-регион, Просвещение, 2002.
3. А.А.Григорьев «Из истории костромского дворянства» / Сост., вступ. Ст. и примечания Н.А.Зонтикова. – Кострома, 1999.
4. «Золотая Кострома» (методическое пособие для учителей). Ч.1 Кострома 1995
5. http://az.lib.ru/p/pushkin_a_s/text_1836_perepiska_s_kateninym.shtml
6. https://ojkumena-od.blogspot.com/2013/04/blog-post_13.html
7. <https://kostroma.today/vpervye-opublikovana-fotosessiya-intererov-samoj-glamurnoj-usadby-kostromskoj-gubernii/>
8. <http://russkay-literatura.ru/analiz-tvorchestva/136-griboedov-a-s-biografiya-analiz-tvorchestva/819-iz-pisma-a-s-griboedova-k-p-a-keninu.html>