



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ЕСТЕСТВЕННО-ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ  
КАФЕДРА ГЕОГРАФИИ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ГЕОГРАФИИ

Географический квест в школьном учебно-воспитательном процессе

Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.05 Педагогическое образование

Направленность программы бакалавриата  
«Экономика. География»  
Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

87,9 % авторского текста

Работа рекомендов к защите  
рекомендована/не рекомендована

«8» марта 2021 г.  
зав. кафедрой Географии и МОГ,  
Малаев А.В.

Выполнил (а):

Студент (ка) группы ОФ-501/069-5-1  
Церковникова Полина Степановна

Научный руководитель:

К.г.н, доцент кафедры Географии и МОГ,  
Дерягин Владимир Владиславович

Челябинск  
2021

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ.....	7
1.1 Учебно-воспитательный процесс по географии в школе, его цели, задачи.....	7
1.2 Методы реализации учебного процесса по географии в школе .....	13
Вывод по 1 главе .....	21
ГЛАВА 2. КВЕСТ КАК ЯВЛЕНИЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНО- ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ.....	23
2.1 История создания квеста .....	23
2.2 Процесс внедрения квеста в образовательную деятельность .....	29
2.3 Сравнительный анализ квест-уроков.....	40
Вывод по 2 главе .....	44
ГЛАВА 3. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТОВ В ШКОЛЬНОМ КУРСЕ ГЕОГРАФИИ .....	46
3.1 Подготовительный этап.....	46
3.2 Этап внедрения квест-игр в ход урока.....	51
3.3 Квест-урок.....	56
3.4 Географический квест по школе .....	65
3.5 Методическая разработка географического квеста на местности.....	70
Вывод по 3 главе.....	81
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	83
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	85
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	88

## ВВЕДЕНИЕ

На сегодняшний день система образования стремительно наращивает объём знаний, который обучающийся должен освоить в процессе обучения. В связи с данной тенденцией, педагогам необходимо доносить информацию до обучающихся таким образом, чтобы она стала понятной и доступной в усвоении для каждого школьника. Интересная и грамотная подача материала в современном мире ценится как никогда, однако, помимо интереса, приветствуется ещё и научная сторона вопроса. Залогом успешного обучения является корректный симбиоз всех направлений: интересная подача, научная новизна, мотивация к изучению и доступность. Вопрос активизации познавательной деятельности школьников на уроках географии является актуальным уже не первый год. В своё время данный вопрос привёл к поиску таких форм, методов и приёмов обучения, которые позволяют повышать эффективность усвоения географических знаний от урока к уроку. Именно данные формы помогают распознавать в каждом отдельно взятом школьнике его индивидуальные способности. Что позволяет в дальнейшем, основываясь на результатах, воспитывать стремление к познанию и творчеству у школьников. Активные формы и методы способствуют разностороннему (групповому, коллективному, индивидуальному) изучению (усвоению, восприятию) учебных вопросов или поставленных проблем, активному взаимодействию преподавателя и учащихся, живому обмену мнений между всеми участниками процесса, нацеленному на правильное формирование представления о содержании изучаемой темы и вариаций ее практического использования. Мы предполагаем, что введение в образовательную программу квест-технологий станет одной из причин улучшения качества географических знаний обучающихся.

**Актуальность** работы обусловлена наличием **противоречия** между необходимостью обеспечения современного качества развивающей познавательной деятельности на уроках географии и недостаточной эффективностью используемых методов и приёмов для повышения уровня сформированности территориально-ориентированного подхода в рамках урока географии. Поэтому главной проблемой, решаемой данной работой, будет выявление методов, способных пробудить интерес к предмету географии и выработать у школьников территориально-ориентированное мышление.

Актуальность обозначенной нами проблемы и её недостаточная разработанность в теории и методике изучения географии обусловили выбор темы: «Географический квест в школьном учебно-воспитательном процессе»

**Объект исследования:** методика проведения географического квеста.

**Предмет исследования:** географические квесты на местности в школьном учебно-воспитательном процессе.

**Цель** исследования – охарактеризовать роль и особенности практического применения географического квеста в школьном учебно-воспитательном процессе.

В основу исследования была положена следующая гипотеза - создание методических рекомендаций по составлению географического квеста на местности позволит педагогам в большей мере пробудить познавательный интерес к процессу обучения на уроках географии у обучающихся.

Для достижения поставленной цели в дипломной работе были поставлены и решены следующие **задачи**:

1. Выявить степень изученности темы.
2. Продемонстрировать методику применения квеста в урочном и внеурочном процессе обучения.
3. Составить методические рекомендации по проведению квестов.

В ходе написания работы были использованы такие методы исследования, как анализ литературы, изучение и обобщение ранее известных методик проведения квест-уроков, теоретический анализ и синтез истории создания квест-технологии и внедрения её в образовательный процесс, классификация квестов в образовательном процессе, практическое применение теоретических разработок, создание методических рекомендаций.

**Научная новизна** работы заключается в фокусировки внимания на создание квеста на местности. Географический квест на местности «включает» у обучающихся пространственное мышление, которое не позволяют развить другие педагогические технологии. В основу такого квеста легли игровые практики, активные методы изучения и инновационные технологии в образовании. Принципиальная разница двух схожих между собой технологий заключается в территориально-ориентированном подходе к созданию и проведению географического квеста. Преимущества местности (наглядность и близость с природой) способствуют более точному и правильному восприятию заданной педагогом познавательной картины, формированию навыков ориентирования и направленности актуализации географических знаний.

**Практическая значимость** заключается в дальнейшем применении не только мной, но и другими педагогами общеобразовательных учреждений данной методики на практике, для улучшения качества усвоения преподаваемого материала, а также, повышения мотивации и познавательной деятельности обучающихся. (Приложение 1)

**Структура работы** обусловлена предметом, целью и задачами исследования. Работа состоит из введения, трёх глав и заключения. Введение раскрывает актуальность, демонстрирует степень научной разработки темы, показывает объект и предмет исследования, отображает цели и пошаговые задачи работы, раскрывает теоретическую и практическую значимость работы.

В первой главе рассматривается сам учебно-воспитательный процесс по географии в школе, его цели, задачи, а также, методы реализации учебного процесса на уроках географии. Во второй главе рассказывается об особенностях квест технологий, о внедрении данной технологии в образовательный процесс, а также о видах и классификациях квестов. Третья глава посвящена постепенному внедрению выбранной технологии в образовательный процесс учащихся 7 классов, а также апробации методики проведения пространственного географического квеста на местности.

# ГЛАВА 1. УЧЕБНЫЙ ПРОЦЕСС НА УРОКАХ ГЕОГРАФИИ

## 1.1 Учебно-воспитательный процесс по географии в школе, его цели, задачи

Учебно-воспитательный процесс (или УВП) является гармоничным единством процессов обучения, воспитания и развития. Его сущность заключается в передаче педагогом или наставником социального опыта и его усвоения обучаемыми (воспитуемыми) посредством взаимодействия обеих сторон. УВП направлен на удовлетворение потребности современного общества в хорошо образованных людях, способных решать производственные, экономические, научные и социально-культурные задачи, поставленные временем. [1]

Н.Н. Баранский утверждал: «Из всех способов повышения уровня школьного обучения самым важным и самым действенным является повышение интеллектуального уровня учителей, эта истина настолько ясная, что оспаривать ее едва ли кто решится.

В школьном деле учитель — центральная фигура, и успешно вести обучение может лишь тот, кто обладает широкой эрудицией и постоянно пополняет свои познания».

В действительности, данные слова находят подтверждение каждый день в педагогической практике. У педагогического работника, осуществляющего учебно-воспитательный процесс в настоящее время, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения реализации требований ФГОС и успешного достижения своего подопечного планируемых результатов освоения основной образовательной программы. Помимо сформированных компетенций, педагог обязан владеть умениями, которые способствуют качественному усвоению образовательной программы обучающимися:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, для позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;

- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;

- разрабатывать программы учебных предметов (курсов), методические и дидактические материалы, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;

- выявлять и отражать в основной образовательной программе специфику особых образовательных потребностей (включая региональные, национальные и (или) этнокультурные, личностные, в том числе потребности одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов);

- организовывать и сопровождать учебно-исследовательскую и проектную деятельность обучающихся, выполнение ими индивидуального проекта;

- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся в соответствии с требованиями ФГОС, включая: проведение стартовой и промежуточной диагностики, внутри школьного мониторинга, осуществление комплексной оценки способности обучающихся решать учебно-практические и учебно-познавательные задачи, использование стандартизированных и нестандартизированных работ, проведение интерпретации результатов достижений обучающихся; [22]

- использовать возможности информационно-коммуникационных технологий (в том числе при реализации дистанционного образования), работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием. [18]

В ходе изменений модели управления государством, менялось общественное сознание, и, как следствие, вводились попытки изменить старые и обозначить новые цели и задачи образования. Демократические процессы



обусловили гуманизацию общественной жизни, изменили целевую установку школьного образования: появилась потребность отказа от старого, информационного, подхода в пользу современного — системно-деятельностного. Основным документом, который отразил новые требования образования, является стандарт второго поколения — федеральный государственный образовательный стандарт, принятый в 2009 году.

Данный документ позволил не только надёжно закрепить начавшийся процесс стандартизации образования, но и заключил в себе современные требования к школьному образованию, которые теперь базируются не на задачи сформировать у школьника крепкие научные знания, а, главным образом, на развитии его мышления и на формировании умений, которые выпускник школы будет применять в своей повседневной жизни. Стандарт второго поколения определил совершенно новые требования к результатам освоения образовательных программ, что отличает его от предыдущего стандарта (ГОС). ФГОС выдвинул три группы результатов обучения, формирование которых в настоящее время является обязательным условием реализации образовательных программ основного общего и среднего общего образования в общеобразовательных организациях РФ. Достижение обучающимися данных результатов разработчиками ФГОС предполагается осуществлять в процессе использования системно-деятельностного подхода. [3]



Рисунок 1 – Результаты обучения географии по ФГОС [3]

Предметные результаты — это те знания и умения, которыми обучающиеся овладевают в процессе освоения того или иного курса географии. Например, в 6 классе (при изучении «Начального курса географии») у обучающихся формируются умения определять азимут и направления по плану местности, в 7 классе (в курсе «Географии материков и океанов») у школьников формируются знания о законе широтной зональности, в 8 классе (в курсе «География России») у обучающихся формируются понятия «циклон» и «антициклон» и т. п. Целесообразно формировать данные результаты у обучающихся не только на репродуктивном уровне, но и на продуктивном и творческом уровне. Ведь простое механическое воспроизведение того или иного знания или умения снижает мотивацию и познавательный интерес школьника, приводит к быстрому забыванию материала, а также не способствует развитию креативного и творческого мышления, что необходимо в современном динамично изменяющемся мире. Продуктивный и творческий уровни формируют у школьников исследовательские навыки, а также помогают развить такие качества как

заинтересованность в той или иной деятельности и умение найти наилучший способ решения задачи. [3]

Цель современного географического образования в школе заключается в том, чтобы сформировать у обучающихся не только прочные знания и умения географической направленности, но и развить творческую личность, способную проявлять инициативу. Данные требования отвечают запросам современного информационного общества. [23]

Именно поэтому в современный ФГОС были включены такие результаты обучения, как метапредметные и личностные, формирование которых является залогом успешного существования в современном обществе.

Метапредметные результаты — это освоенные обучающимися способы деятельности, которые применимы как в образовательном процессе, так и в реальных жизненных ситуациях. Их достижение происходит как в рамках обучения географии, так и при освоении программы любого другого школьного предмета. Данные результаты призваны развивать у школьников не только интеллектуальные способности, но и творческие, а также помогают сформировать умения самообразования и самоконтроля. Метапредметные результаты в соответствии с ФГОС включают в себя межпредметные понятия и универсальные учебные действия (далее — УУД). Межпредметные понятия — это общенаучные термины, применимые ко всем областям научного знания. Их структура и перечень в ФГОС не определены, однако усвоение обучающимися межпредметных понятий является обязательным условием освоения образовательной программы того или иного предмета. Перечень ключевых межпредметных понятий определяется в ходе разработки основной образовательной программы образовательной организацией в зависимости от условий материально-технической базы, квалификации кадрового состава, используемых методов работы и т. д. Примерами таких понятий могут служить: «вещество», «метод», «модель», «процесс», «диаграмма», «график» и т. п.

Более подробно в ФГОС изложены позиции, характеризующие формирование у обучающихся УУД — тех способов действия, которые школьник сможет применять не только в рамках учебного процесса на том или ином уроке, а, что более важно, в своей повседневной жизни, при решении тех или иных задач. А. Г. Асмолов — доктор психологических наук, профессор, академик РАО — выделил в многообразии УУД несколько групп: личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные. [20]

Таким образом, *целью* современного географического образования в школе является не только овладение учащимися знаний и умений предметного характера, но и приобретение ими метапредметных компетенций, а также, воспитание активной, творческой личности, способной к успешной самореализации в современном динамично изменяющемся мире, через целенаправленное приобщение к географической культуре. В ходе написания данной работы нами была выявлена ещё одна важная, на наш взгляд, цель, которая призвана формировать территориально-ориентированную направленность и активизировать пространственное мышление у школьников. Ведь именно география способна исполнить данную цель и воплотить её в реальность. [3]

Однако, не стоит отходить от традиционных целей и задач в изучении курса географии в школах. Одной из наиболее распространенных и практичных целей в изучении школьного курса географии является формирование системы взглядов на мир, а также, формирование нравственных, культурных и этических принципов и норм поведения, необходимых для профессиональной деятельности и непрерывного образования в столь быстро меняющемся мире. Задачи современного географического образования представляют собой так называемые «три кита», на которых основывается процесс географического обучения. Образовательные, развивающие и воспитательные задачи сегодня представляют собой прочную основу в формировании знаний и умений.

Таблица 1 – Задачи школьного географического образования [20]

<b>Образовательные задачи</b>	<b>Развивающие задачи</b>	<b>Воспитательные задачи</b>
- овладение терминами, понятиями, теориями; - познание современного географического пространства на разных уровнях; - усвоение знаний об особенностях природы, закономерностях размещения населения и хозяйства в связи с природными, социальными и пространственными факторами.	- развитие пространственного и логического мышления, воображения, смысловой и механической памяти; - формирование опыта самостоятельной деятельности.	- воспитание культуры труда, настойчивости; - формирование патриотизма, любви к природе.

Цели и задачи школьного процесса обучения географии реализуются через содержание географического знания, отраженного в учебных программа и учебниках, разработанных на основании документов Министерства образования: учебных планов, концепций учебного предмета и образовательного стандарта. [18]

## 1.2 Методы реализации учебного процесса по географии в школе

В настоящее время появляются новые требования не только к определённо взятому человеку, но и к образованию. Современное общество нуждается в образованных (качественно образованных), нравственно воспитанных, быстро соображающих и активно выражающих свою позицию людях. В приоритете становятся те, кто смело может анализировать свои действия; самостоятельно принимать решения, обдумывая их возможные последствия; находиться в состоянии мобильности; быть способным к сотрудничеству и обладать чувством ответственности за судьбу собственной страны. Следовательно, именно на плечи педагога упала такая

ответственность, как воспитание таких «мобильных» школьников. Исходя из задач, возникает вопрос: «Как обучать новое поколение, с новыми требованиями, в новых условиях?».

Проанализировав Интернет-источники, а также научную литературу, в ходе написания данной работы, были выделены следующие формы и методы реализации учебного процесса по географии:

- Эмпирические (количественные) формы обучения

Представляют собой три основные группы форм обучения:

- фронтальные;
- групповые;
- индивидуальные.

В основе данных форм лежат количественные показатели. Рассмотрим подробнее:

- В случае ситуации, при которой процесс обучения охватывает всех учащихся класса, подобная форма будет называться *фронтальной*. В ходе работы осуществляется общеклассная деятельность, акт обучения осуществляется в отношении всего учебного коллектива (класса).

- Если работа в классе происходит при помощи разделения коллектива на автономные части (группы), данная форма будет являться *групповой*.

- При *индивидуальной* работе обучающиеся будут выполнять работу отдельно (обособлено) от других.

Данная классификация характеризуется практикой обучения, в которой каждый период времени на учебном занятии наблюдается однотипность выполняемых заданий, однотипность событийной ситуации и схожесть процесса обучения.

- Коммуникативные формы обучения

Основаны на способах взаимодействия учащихся и педагога. Перечень данных способов исчерпывается следующими ситуациями: опосредованное общение, общение в паре и общение в группе. В свою очередь, в группе могут быть две разные структуры взаимодействия её участников: «один говорит,

делает — остальные слушают, наблюдают» (один общается с несколькими как с одним) и «каждый общается по очереди с каждым». Находящиеся рядом, но делающие автономную индивидуальную работу, группу не представляют.

Согласно данным четырём способам взаимодействия людей имеют место быть только четыре следующих базисных формы организации обучения:

- *индивидуально-опосредованная форма организации обучения* — соответствует опосредованному общению (индивидуальная работа обучающегося с учебным материалом, посредством которого он находится в ситуации общения с другим человеком);

- *парная* — соответствует взаимодействию в обособленной паре (результаты его не используются в других парах);

- *групповая* — соответствует общению в группе, когда каждый говорящий направляет сообщение одновременно всем. Осуществляется такое взаимодействие в рамках всего коллектива или в рамках небольшой группы — сути не меняет;

- *коллективная* — соответствует взаимодействию в группе, когда общение происходит в парах сменного состава.

Коллективная форма организации обучения не является частным случаем парной формы. Если общению в парной форме свойственна автономия, независимость от других пар, то в коллективной форме общение осуществляется в группе, при этом пары функционально и содержательно зависят друг от друга, благодаря изменению состава пар результаты учебного взаимодействия используются другими участниками группы.

Базисная форма организации обучения характеризует определённый вид событийных связей между участниками обучения.

*Базисные формы* по-другому ещё называются *общими*, так как наблюдаются во все времена, при любом варианте и способе обучения (в разных пропорциях, но не обязательно на каждом занятии).

Базисные (общие) формы организации обучения — неделимые далее единицы, из которых складывается организационная структура учебного процесса в его конкретных формах. коммуникативная классификация форм организации обучения, носящая всеобщий характер, появилась благодаря практике нелинейных учебных занятий, которым характерно одновременное наличие разнотипных по структуре ситуаций. [14]

- Конкретные формы организации обучения

Базисные формы можно сравнить со строительным материалом. Так же как из кирпичей складываются разные сооружения, так и из этих четырёх видов форм обучения строятся конкретные процессы обучения. Определённое сочетание базисных форм представляет собой конкретную форму организации обучения. Это сочетание бывает как простым, так и очень сложным. [7]

- На уровне учебного занятия конкретными формами организации обучения являются:

в эмпирической типологии учебных занятий:

урок, лекция, семинар, экскурсия, конференция и т. д.

в теоретической типологии:

индивидуальное учебное занятие, групповое учебное занятие, коллективное учебное занятие.

- На институциональном уровне (в пределах целостной образовательной программы — например, начального образования или среднего профессионального образования) конкретными формами организации обучения являются системы обучения: классно-урочная система обучения, лекционно-семинарская система обучения, Белл-Ланкастерская система, Дальтон-план, классно-предметная система обучения, Система коллективного обучения по индивидуальным образовательным программам и др. [9]

Структура урока географии определяется его целевыми задачами по усвоению знаний, формированию умений, стимулированию интеллектуальных способностей учеников, воспитательными функциями. Тем



самым уроком обретает пластичный характер, нацеленный на приобщение школьников к самостоятельной развивающей деятельности. Поэтому показателем качества урока географии становится не столько научная эрудиция учителя, но разнообразие приемов, с помощью которых активизируется познавательная и творческая деятельность учащихся, формируются их личностные качества.

В зависимости от *содержания и дидактических целей* уроки географии можно разделить на несколько типов: вводный, изучения нового материала, закрепления знаний и формирования умений, повторительно-обобщающий, контрольно-проверочный, комбинированный. Наибольшее распространение в педагогической практике имеет комбинированный урок. Обычно он несет в себе несколько дидактических целей и отличается структурным разнообразием. Не теряют своей важной роли и другие типы уроков.

В зависимости от *ведущего метода* урок географии можно превратить в урок-лекцию, урок-конференцию, урок-диспут, урок-викторину, урок-путешествие, игровой урок и т.д. В практике обучения географии апробирован также интегрированный (межпредметный) урок. Широкое распространение в настоящее время получил проблемный урок. Он обладает структурой, соответствующей этапам поисковой деятельности: постановка учебной проблемы, актуализация необходимых знаний, выдвижение гипотезы, варианты решения, проверка полученных результатов. В условиях проблемного урока имитируется ситуация научного или практического поиска, развивающая творческие качества личности обучающегося.

В ходе учебного процесса на уроке географии может использоваться фронтальная, групповая или индивидуальная организация учащихся. Каждая из них имеет особенности и зависит от целей и характера урока.

В структуру классно-урочной системы в соответствии с предметными программами географии входят также наблюдения за природой, практические работы на местности, учебные экскурсии.

*Наблюдения за природой* выполняются учащимися уже при изучении начального курса географии. Здесь школьники проводят метеорологические и фенологические наблюдения, ведут календари погоды. Затем эти материалы подвергаются различной обработке, используются в других дидактических целях.

*Практические работы на местности* предусматривают закрепление теоретических знаний и формирование умений по ориентированию в пространстве, измерению расстояний, съемке плана территории, движению по заданному азимуту и др. Активной формой практической работы на местности может стать оборудование экологической тропы.

*Экскурсия* — обязательная форма организации изучения форм рельефа и природного комплекса местности. Можно проводить экскурсии на производственные предприятия, в музеи. При этом важно, что содержание любой учебной экскурсии должно быть связано с пройденной или изучаемой предметной темой. Экскурсии имеют большое познавательное и воспитательное значение. Поэтому методика подготовки и проведения экскурсии сопровождается специальными разработками и требует значительных организационных усилий педагога.

*Домашняя работа учащихся* — неотъемлемая часть классно-урочной системы обучения. Она осуществляется во внеурочное время, но ее содержание, характер и функции нельзя рассматривать в отрыве от структуры урока, где создаются условия для успешной реализации этой работы. Домашняя работа выполняется учащимися самостоятельно. Поэтому формирование самостоятельности в учебно-познавательной деятельности является одной из ведущих функций этого вида работы. Особенно важно, что самостоятельность в учебно-познавательной деятельности является условием формирования самостоятельности как черты личности. Только в домашних условиях ученик может испытать различные виды самоконтроля и выбрать наиболее эффективный, выявить особенности памяти и в зависимости от них

учить урок «про себя», вслух или одновременно делая записи, зарисовки, схемы. [14]

Домашняя работа должна быть также средством сближения обучения и самообразования. В школьной практике используют следующие виды домашней учебной работы: общая для всего класса, групповая, индивидуальная. Указанная дифференциация зависит от многих педагогических условий. Например, индивидуальные задания обычно рассчитаны или на отстающих в учебе школьников для преодоления пробелов в их предметной подготовке, или для отлично успевающих учащихся с целью развития их творческих способностей и склонностей.

*Консультации учителя и дополнительные занятия* — часто практикуемая форма учебной деятельности в современной школе. Они могут носить разную направленность, но обычно их целью является подготовка учащихся к итоговой *аттестации*.

*Итоговая аттестация* в современной школе является средством диагностики успешности освоения обучающимися общеобразовательных программ. [10]

Большой поток информации в современном мире позволил географии, как предмету образовательного процесса, выйти на новый уровень. Часть методик и форм проведения урока остались фундаментальны и неизменны, однако, требования ФГОС внесли свои поправки. Вашему вниманию представляется таблица 2, демонстрирующая отличие современного урока географии от традиционного.

Таблица 2 – Отличие современного урока географии от традиционного [19]

№ п/п	Название показателя	Характеристика показателя
1	2	3
1.	<b>Цели урока</b>	В условиях традиционного урока они связаны главным образом с усвоением знаний и формированием умений. Основная цель современного урока — развитие

		личности школьника в опоре на знания и умения. Следовательно, цель современного урока простирается от статичных компонентов дидактики к универсальной идее всестороннего развития личности. В этом случае происходит необходимый психологический переход обучаемого «от мира сигнала к миру смысла». Тем самым ученик и его сознание становятся предметной частью современного урока.
2.	<b>Роль учителя в процессе обучения</b>	На традиционном уроке основная функция педагога заключается в передаче учебной информации и создании условий для ее усвоения. Здесь активен только учитель. На современном уроке его обязанность заключается в организации учебной деятельности школьников. Учитель определяет и мотивирует цели урока, формулирует задания, консультирует и помогает в овладении способами учебной работы. Поэтому главным признаком современного урока является самостоятельная деятельность учащихся, решение учебных задач и проблем.
3.	<b>Характер отношений ученик-учитель</b>	На традиционном уроке преобладает авторитарный стиль общения. Современный урок характеризуется атмосферой педагогического сотрудничества и сотворчества. Это может быть выражено в выборе различных форм учебной деятельности на уроке, а также в передаче некоторых функций учителя учащимся.
4.	<b>Логика построения учебного процесса и распределение времени</b>	В этом смысле современный урок обладает композиционной структурой, демонстрирующей слияние его элементов и этапов. Применение знаний из заключительного звена урока превращается в начальное, а самостоятельная работа учащихся организуется на всех этапах. Поэтому современный урок отличается интегрированным содержанием и часто носит межпредметный характер.
5.	<b>Особенность общения учащихся на уроке</b>	В современных условиях коллективной учебной деятельности акцент должен ставиться на развитие индивидуальных особенностей школьников. Поэтому общение учащихся на уроке должно быть интерактивным. Существенным признаком современного урока при этом становится оперативная связь с текущими событиями.

Исходя из данных, приведенных в таблице 2, мы можем сделать следующий вывод: традиционный и современный уроки географии имеют глубокие структурные различия между собой, которые указаны в таблице 3.

[9]

Таблица 3 – Структурные отличия современного и традиционного урока географии [18]

Традиционный урок	Современный урок
1. Организационный момент. 2. Проверка домашнего задания. 3. Сообщение учителем темы и задач урока. 4. Объяснение нового материала. 5. Практическая работа (закрепление). 6. Подведение итогов урока. 7. Домашнее задание	1. Организационно-мотивационный этап (создание мотивационной установки, определение цели деятельности). 2. Процессуально-содержательный этап (решение познавательных задач в процессе приобретения и применения учебных действий). 3. Рефлексивно-оценочный этап (соотнесение результатов собственной и коллективной деятельности с целями и задачами урока)

### *Вывод по 1 главе*

Анализируя методические пособия, психолого-педагогическую литературу и практический опыт проблемы, мы пришли к выводу, что проблема формирования территориально-ориентированных навыков и побуждение географического познания на уроках географии неизменно привлекла к себе внимание отечественных педагогов-психологов.

Образование стремительно идёт в ногу со временем и представляет собой непрерывно меняющуюся систему. С появлением ФГОС процесс обучения, в том числе и по географии, заиграл новыми красками. Добавились новые формы и методы проведения уроков и донесения информации учебного процесса. Цель современного географического образования в школе заключается в том, чтобы сформировать у обучающихся не только прочные знания и умения географической направленности, но и развить творческую личность, способную проявлять инициативу. Данные требования отвечают запросам современного информационного общества. Именно поэтому в современный ФГОС были включены такие результаты обучения, как метапредметные и личностные, формирование которых является залогом успешного существования в современном обществе.

Данная информация помогает нам сделать вывод о том, что в рамках современного урока географии приоритеты распределены между формированием географических знаний и развитием творческой, инициативной личности. Таким образом, формирование географического взгляда на окружающий мир не всегда являются истинно географическими. По нашему мнению, в процесс обучения географии необходимо включить формирование пространственного мышления, так как сам предмет подразумевает собой «изучение местности на местности».

## ГЛАВА 2. КВЕСТ КАК ЯВЛЕНИЕ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНО-ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

### 2.1 История создания квеста

*Квест* - приключенческая игра (анг. Quest - поиски, англ. Adventure - приключение), требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

При поверхностном изучении данной темы кажется, что квест был родом из 20 века. Однако, на самом деле, появились они гораздо раньше. Само слово впервые появилось в латинском языке и тогда характеризовало подвиги героев. В мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»).

Большую популярность подобные сюжеты получили в средневековье, во время интереснейших событий и рыцарских романах. В частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола - поиски Святого Грааля. В средневековье квесты были гораздо масштабнее (например, Крестовые походы).

В XIX веке появился ещё один вид квестов: по городу прятали записки с секретными кодами, из которых узнавали место со следующим артефактом. Побеждала команда, которая собирала больше всего кодов за время игры. Именно этот прототип современных квестов в 2002 перерос в новое развлечение – геокешинг. Подсказки стали доступными по всей сети интернет, а поиски можно вести по всему миру.

Спустя такой длительный промежуток времени, в XX веке появляются компьютерные игры, которые стали считаться прародителями современных эскейпов и перформансов. 70-е годы стали эпохой текстовых компьютерных игр. В данном типе квестов было мало действительной реальности и приходилось подключать воображение, так как компьютерная графика в те времена была далека от совершенства. На экране появлялось описание ситуации, задание и строка ввода, где игрок писал, что именно должен сделать его персонаж. (Например, в определённо-заданной ситуации необходимо обезвредить дракона. Чтобы это сделать, дракона следовало усыпить. Исходя из заданных условий вырисовывалась цепочка действий: найти снотворное – сообразить, каким образом его применить – подобраться к дракону – осуществить задуманное.)

В 80-х годах произошел графический прорыв, и история квестов заиграла новыми красками. Невероятная (для того времени) визуализация, зубодробильные головоломки, потрясный геймплей и завораживающий процесс. Данное описание подходит под самую первую игру того времени – «Mystery House», в которой и была применена компьютерная графика. В ходе головоломки можно было стать героем детектива Агаты Кристи и самому раскрыть преступление в процессе выполнения последовательных действий. Подсказки также, как и сам квест, вышли на новый уровень и теперь были не только в текстовом формате, но и на картинках.

Первые квест румы появились в 2007 году. Споры, касаясь появления данного направления, имеют место и в настоящее время. С годом создания всё четко и ясно, а вот со страной происхождения, всё весьма запутано. За звание первой страны квестов сражаются Япония, Китай, Румыния, Венгрия, Нидерланды и даже Франция со своим «Форт Боярдом». Из всех рассмотренных историй, ближе всего мне японская теория происхождения квестов. Ходит легенда, что первый квест в реальности создал японец Такао, который до потери пульса был влюблён в девушку. Чувства их были взаимны, однако, больше чем самого парня, возлюбленная любила компьютерные игры.



Большую часть свободного времени девушка проводила в виртуальном мире, и тогда Такао решил принять меры. В его голову пришла идея воссоздать игру в реальном времени. Идея быстро распространилась среди населения Японии и стала популярным увлечением.

В Россию всё пришло лишь спустя время. В 2013 году первый квесты открыла команда Клаустрадабии. Позаимствовав идею у зарубежных коллег, участники команды создали два проекта под названием «Советская квартира» и «Психиатрическая больница». (Последний, кстати, и по сей день пользуется огромнейшей популярностью в стране.) В «Светской квартире» необходимо было за час уничтожить все документы из квартиры друга и спасти его и себя от расстрела. В «Психиатрической больнице» важно было провести расследование и разобраться, что происходит в этом загадочном месте, где постоянно пропадают люди.

Спустя всего лишь год, в 2014, появляется новое направление квестов – квесты с актерами (перформансы). Суть была крайне простой, но сам процесс щекотал нервы страшнее любого ужастика. Игроки попадали в подвал маньяка-людоеда и за час должны были найти способ избежать жуткой смерти. Запутанный сюжет, безумный интерьер, реальные запахи и эффекты, профессиональные актеры. Данный квест был обречен на популярность. Так и стало. Хотя, это для России был прорыв. А вот для США подобные прототипы появились ещё раньше эскейпов, в середине XX века, при подготовке к Хэллоуину.[14]

Проанализировав интернет источники, мы можем сделать вывод о том, что в истории квестов два этапа стали наиболее важными (помимо этапа создания). *Первый этап* – это создание виртуального, графического квеста. Тогда он затянул миллионы людей. *Второй* важнейший этап – это создание квестов в реальности. Рассмотрим подробнее графический (игровой/виртуальный) квест, поскольку он стал первым прорывом в истории создания квестов.

Игровые (виртуальные) квесты — это инструмент, который нужен чтобы занять игрока достижением краткосрочных целей, в контрасте с долгосрочной — пройти игру или прокачаться до максимально возможного уровня. А так же избавить его от повторяющихся действий. Кроме того, что квесты вносят разнообразие в игровой процесс, они так же являются альтернативным способом получения предметов, наравне с убийством мобов или прямой добычей ресурсов. Так как от сложности и продолжительности квестов зависит и ценность награды за их выполнение, а особо сложные квесты к тому же требуют значительной подготовки или даже прохождения дополнительных заданий, игрок, потенциально, может быть занят квестами большую часть всего времени.

Игроку даётся задание добыть некоторое количество предметов. Такие квесты известны как «Квест собирательство» или как «Квест коллекционирование». Задание может подразумевать, что игрок должен собрать что-то в локации, например, нарвать ягод с каких-то кустов, получить ресурсы, например, нарубив дров с деревьев, или даже взять предметы с тел мобов, например их оружие. Квест так же бывает усложнён тем, что игроку могут понадобится разные предметы для его завершения, как части какого-либо механизма.

**Цепочка квестов** — это серия заданий, которые выполняются в определённой последовательности. Завершение предыдущего задания в цепочке, является обязательным условием для того чтобы получить следующее. Квесты в таких цепочках имеют тенденцию усложняться, по мере того как игрок распутывает их звенья. Любой следующий квест может потребовать наличия определённого минимального уровня развития персонажа, то есть оставаться некоторое время недоступным для потенциально неготового к такому испытанию игрока. (Словарь терминов – приложение 2).

Квесты в цепочках обычно связаны сюжетной линией. Например, раскрывают судьбу какого-то персонажа по мере прохождения. К тому же они

являются отличным способом заставить игрока покинуть локацию, в которой ему больше нечего делать, дабы он не заскучал. [12]

В ногу со временем квесты развивались и внедрялись в нашу жизнь на постоянной основе. Сегодня существует несколько классификаций квестов, которые характеризуют квест как явление со всех сторон. Первая классификация квестов характеризуется по типу реализации. Так как основа квеста – это ориентир на компьютеризированный процесс, то, в соответствии с этим, первая классификация создавалась на базе виртуального пространства.

### 1. **Текстовые квесты:**

Вначале все квесты были текстовыми, они использовали парсеры, основанные на управляющих глаголах. Их представителями можно считать:

- Colossal Cave Adventure;
- Охота на Вампуса;
- Коммерческая Zork.

Со временем поклонники этого типа квестов воскресили текстовые квесты, выпустив виртуальные компьютеры для обработки файлов различных игр. Сейчас, текстовые квесты можно встретить только в качестве мини-игр при прохождении определенной игры.

### 2. **Графические квесты:**

Первый графический квест был создан для 8-битной приставке в 1984 году. Но полноценным его назвать еще было нельзя. А вот спустя год был введен отказ от текстового интерфейса и переход к так называемому «point-and-click». Для управления играми стали использоваться джойстики, мышки. С этого момента квесты начали развиваться стремительными шагами, впрочем, как и другие жанры игровой индустрии. Самыми известными играми тех лет были *Monkey Island* и *Space Quest*.

### 3. **Головоломки:**

Это один из самых сложных видов квестов, где нужно проявить максимум смекалки. Вам придется не только собирать предметы и находить способы их применения. Дополнительно придется провести анализ, читать

случайные сообщения и из найденных предметов собирать или разбирать другие механизмы, без которых прохождение квестов невозможно. В основном игры этого рода сделаны от первого лица, где персонаж двигается по назначенному маршруту, и время от времени прерывается красочными видеороликами для продвижения сюжета. Прародителем этого жанра стала игра *Myst*, впервые использовавшая такой стиль.

#### 4. Покинуть комнату:

Исходя из названия, главная цель данного типа квестов – выбраться из закрытого помещения, при помощи решения цепочки логических задач.

#### 5. Экшн-адвенчуры: (остросюжетное приключение)

В современном игровом мире это один из самых *популярных* видов квеста. Экшн-адвенчура, базируется на реакции и рефлексках игрока, хотя, привычных головоломок здесь тоже хватает, но они на заднем плане сюжета. Представителей этого жанра очень много. Отдельно можно отметить *The Legend of Zelda*. Кстати, *Resident Evil* и остальные игры *survival horror*, тоже попадают в жанр экшн-адвенчура. [13]

Со временем квесты в сети трансформировались в квесты в реальности и также получили свою классификацию.

#### Классический квест («эскейп-рум»)

Такие квесты — реальное воплощение компьютерных игр с квестами. Участников квеста закрывают в комнаты, из которых необходимо выбраться. Традиционно комнаты носят свой сюжет и историю. Обычно темы таких квестов — больница, тюрьма, гостиница, банк. Правила классические — за установленное время нужно найти выход из комнаты, решая различные загадки, головоломки, искать подсказки и наводки.

#### Квест в реальности

В отличие от предыдущих квестов, здесь появляется отдельная тема. Чаще всего, такие квесты делают по сюжетам известных книг или фильмов. Таким образом, участники пробуют себя в роли главных героев, а сам сюжет

квеста полностью повторяет сюжет того или иного литературно-художественного произведения. Важное значение имеют знания о том или ином фильме/книге.

### **Квест-перфоманс**

Главная особенность состоит в том, что в квесте принимает участие актер (или даже несколько актеров), который тесно вмешивается в сюжет. Задача игроков — вступать в контакт с этим актером, тем самым получая ценные указания и подсказки. Зачастую актер напрямую влияет на общий смысл квеста и помогает участникам добиться конечного результата (выйти из комнаты).

### **Спортивный квест (экшн-игра)**

Основное отличие данных квестов — присутствие различных физических упражнений. Иными словами, вы не просто отгадываете загадки, но еще и выполняете какие-либо действия (куда-то прыгаете, лезете, бежите и тому подобное). Характерно наличие препятствий.

### **Виртуальные квесты в реальности**

Весь игровой процесс развивается в вашем воображении. Отличительной особенностью является то, что перед началом игры вам завязывают глаза, и повязку снимают лишь уже в самом конце квеста. В такой игре весь процесс проходит под руководством опытного ведущего, а игрокам предлагается всецело положиться на свои органы чувств. [15]

## **2.2 Процесс внедрения квеста в образовательную деятельность**

Изменения, происходящие в дополнительном образовании, да и во всём образовании в целом, приводят к тому, что всё большее значение приобретает способность педагога ориентироваться в информационных потоках. Сегодня, для того чтобы воспитать успешную личность, уже недостаточно просто передавать конкретные предметные знания и навыки. Время требует от

современных учащихся умение быстро находить полезную информацию, анализировать её и использовать в своей деятельности, повышая эффективность интеллектуального или физического труда, стремиться к самостоятельному принятию решений, обладать творческим отношением к учебной или профессиональной деятельности. Однако всему этому сложно научить в процессе традиционного субъект-объектного обучения. Опять же вопрос конкурентоспособности на рынке образовательных услуг по-прежнему остаётся актуальным, ведь если мы обратимся к коммерческим предложениям в сфере образования, то увидим, что там тема «геймификации образования» уже «перегрета». В то время как массовое российское образование находится лишь на пути к такому виду предоставления информации. [21]

Квест – достаточно новое понятие для российского образования, однако похожие методы присутствовали в школе уже давно. Так, например, игры по станциям очень напоминают квест-технологии, но имеют при этом и ряд различий, которые станут ясны, если внимательно рассмотреть особенности проведения квестов. Перед тем, как мы приступим к описанию модели выстраивания квеста, погрузимся в историю создания этой технологии. Свое начало квесты берут еще в эпоху древних цивилизаций. Тем не менее, привлечением квеста в школу мы обязаны развитию компьютерных технологий. [2]

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).

Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Более чем за двадцатилетний период Б. Додж на своем персональном сайте «QuestGarden» представил 30 000 интернет-разработок веб-квестов;

данный ресурс переведен на десять языков (испанский, португальский, каталонский, французский, немецкий, итальянский, голландский, греческий, арабский и индонезийский). [19]

Им были определены следующие виды образовательных заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;

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

- самопознание - любые аспекты исследования личности;

- компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;

- 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);

- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

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

Также он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;

- качества аргументации, оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п. [17]

Сегодня квест, как образовательный инструмент, отвечает всем потребностям современных школьников. Специалист в области образовательных технологий Берни Додж дал следующее определение *образовательному веб-квесту*.

Образовательный веб-квест как образовательная технология является проблемным заданием, которое сочетает в себе элементы ролевой игры. Для того, чтобы его выполнить, обучающиеся используют информационные ресурсы сети Интернет. По сравнению с такими заданиями на основе ресурсов Интернета как тематический список ссылок (Hotlist), мультимедийный альбом (Multimedia Scrapbook), поиск сокровищ (Treasure/Scavenger Hunt) и коллекция примеров (Subject Sampler) веб-квест наиболее сложен для обучающихся и обучающихся. Веб-квест направлен на то, чтобы у обучающихся развивался навык аналитического и творческого мышления. Так, преподаватель, который создаёт веб-квест, вынужден обладать высоким уровнем предметной, методической, а также инфокоммуникационной компетенции. Тематика веб-квестов может быть совершенно разнообразной, разрабатываемые проблемные задания могут отличаться своей степенью сложности. В зависимости от изучаемого материала, результаты веб-квестов могут быть представлены при помощи устного выступления, но также доступны варианты компьютерной презентации, эссе, веб-страницы.

Отличительная черта образовательных веб-квестов – это то, что определенная часть или практически вся информация (смотря как поставлена задача) для работы учащихся (самостоятельной/групповой) размещается на различного рода веб-сайтах. Кроме того, результатом деятельности обучающихся является не только публикация работ, которые созданы также в



виде веб-страниц и веб-сайтов, но и создание своих собственных веб-квестов.  
[13]

Причем основной задачей разработки образовательного веб-квеста является именно организация эффективного использования времени школьника и направления его усилий на работу с информацией, а не на ее поиск. По мнению Берни Доджа, образовательный веб-квест расширяет кругозор учащегося, способствует развитию аналитического, критического и творческого мышления, навыков решения задач и в процессе работы в команде. Однако такой вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить педагог. Под опорами мы понимаем *обязательные условия* для организации интерактивного обучения, такие как:

- доверительные, позитивные отношения между обучающим и учащимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и учащихся между собой;
- опора на личный («педагогический») опыт учащихся, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности учащихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации учащихся.

Именно соблюдение этих обязательных условий помогает участникам квеста правильно строить план исследования, вовлекает их в решение проблемы, направляет внимание на самые существенные аспекты изучения.

Не следует путать «квест» с «кругосветкой» или «игрой по станциям», «вертушкой». Отличием «квеста» от подобного рода игр является, помимо наличия сюжета, как в ролевой игре, также частое отсутствие «бегунка» или «путевого листа» в их традиционном виде. В ходе прохождения квеста нет

чёткого пути. Каждая команда может абсолютно по-разному пройти один и тот же квест, с абсолютно разным результатом. В этом и заключается образовательный потенциал «квеста» как эффективной игровой формы обучения.

В образовательном процессе *квест – это проблемное задание с элементами ролевой игры*. Это осознанное приключение, направленное на развитие таких психологических навыков, как уверенность в себе, умение общаться, сотрудничать, работать в команде, умение конструктивно отстаивать свою точку зрения, ставить и достигать цели, творчески подходить к решению разнообразных задач и гибкость поведения. В интеллектуальной сфере квесты потенциально способствуют развитию мышления, памяти и внимания школьников. [16]

Впоследствии развил и дополнил исследование квест-технологии Томас Марч, который значительно детализировал сам термин квеста и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже лучше понять особенности данной технологии. Концепции веб-квеста была далее развита именно Марчем в аспекте когнитивной психологии, который определили веб-квест как учебную структуру, использующую ссылки на ресурсы в Интернете и аутентичную задачу, связанную с мотивацией учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением с целью развития у них умения работать как индивидуально, так и в группе в ходе поиска информации и ее преобразования.

В отечественных же трудах единого мнения по вопросам квест-технологий пока не выработалось, однако существует ряд научных работ, связанных с изучением внедрения квест-технологии в образовательный процесс. К таким трудам можно отнести научные статьи Андреевой М.В., Быховского Я. С., Николаевой Н.В, Шаматоновой Г.Л., Напалкова С.В. и других. [4] [2]

Несмотря на то, что отечественные педагоги по-разному понимают квест как образовательную технологию, почти все они сходятся во мнении, что квест

должен выстраиваться по строгой модели. И здесь мы возвращаемся к затронутой выше теме отличия квеста от игры по станциям. Квест, в отличие от игры по станциям, ставит перед учеником проблему, которую надо решить. Ученик не может предугадать результат квеста, пока не выполнит определенные задания. Большое затруднение при создании квестов возникает тогда, когда педагог на этапе планирования не продумывает, зачем он собирается проводить квест, решает ли его квест в ходе работы какую-то проблему или же просто предлагает ученикам готовое решение, которое остается лишь озвучить. Поэтому в планировании квеста базовую модель игры можно представить в виде цепочки последовательных действий учителя-ученика: постановка проблемы – распределение ролей в группе – решение задач, загадок, головоломок – прохождение испытания – подготовка итогового продукта – рефлексия и оценка. При этом важно помнить, что сам вид квеста может отличаться в зависимости от начальной задачи, которую ставит перед собой учитель, разрабатывающий квест для учеников. Квест может быть создан и в рамках урока, и в рамках внеурочной деятельности, может быть направлен на получения нового знания по предмету, а может лишь обобщить уже полученные учащимся сведения и помочь увидеть новый способ применения знания на практике.

Квест, как и любая педагогическая технология в таком плане, имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации. При проектировании квеста следует также учесть, что в зависимости от сюжета квесты могут быть представлены следующими видами:

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

- 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. [5]

Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными. Как и проекты, квесты по времени проведения делятся на кратковременные и длительные; по содержанию – посвященные одной проблеме, монопредметные или полипредметные (междисциплинарные). Таким образом, в квест-технологии как современной образовательной технологии должны быть учтены все виды знаний и их структурные компоненты, что обеспечит успешность реализацию образовательных Стандартов и достижения обучающимися результатов, заданных в них. Обучающиеся в процессе работы над квестом, или созданием собственного квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации. С точки зрения информационной деятельности при работе в квесте ученик развивает свои навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

Выполняя квест и создавая свой собственный продукт, обучающийся 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. На успешность проведения образовательного квеста влияет множество факторов, однако если этап планирования и реализации квеста проходит удачно, то в итоге мы имеем возможность реализовать все основные цели современного образования. Конечно, квест – не единственный способ взаимодействия с учениками, однако все чаще педагоги современной школы обращают внимание на эту по-своему уникальную технологию. Ведь учитель, в зависимости от целей и

содержания учебного материала, должен руководствоваться теми формами и методами обучения, которые дадут хороший результат. [6]

Итак, образовательный квест – интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету. Веб-квест можно рассматривать как один из видов квест-технологии.

*Отличие квест-технологии от традиционных игр* в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиском информации в сети Интернет, а у веб-квестов – глубоким «погружением» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчеркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества. (Таблица 4)

Таблица 4 – Структура и требования образовательного квеста [11]

<b>Элементы структуры</b>	<b>Требования к разработке квеста</b>
<b>Название</b>	Должно быть кратким, привлекательным и оригинальным.
<b>Направленность квеста</b>	Указывается учебный предмет или одно из направлений воспитательной деятельности как приоритетное – патриотическое, экологическое, эстетическое или др. (моноквест) или группа учебных предметов и комплекс воспитательных направлений (междисциплинарный или комплексный квест).
<b>Цель и задачи</b>	Цель носит обобщенный характер, должна быть диагностичной. При определении цели и задач ориентиром выступают образовательные стандарты.
<b>Продолжительность</b>	Образовательный квест может быть разработан на один урок, серию уроков, неделю, лагерную смену или другой временной промежуток (краткосрочный или длительный).
<b>Возраст учащихся / целевая группа</b>	Учет возрастных особенностей обучающихся (дошкольников, учащихся начальной, основной или старшей школы, молодежи,

<b>Элементы структуры</b>	<b>Требования к разработке квеста</b>
	взрослого населения) и их образовательных потребностей, включая специфику здоровья.
<b>Легенда</b>	Легенда представляет собой вымышленную историю о событиях или личностях, предшествующую началу игры. При ее разработке приветствуется творчество: преувеличение событий, изменение известных героев и т.п.
<b>Квест-герои</b>	Авторы квеста предлагают список героев и их характеристики. Персонажи квеста могут быть как полностью вымышленными, так и реальными. Выбор ролей участников квеста прописывается правилами.
<b>Основное задание / основная идея</b>	Основное задание должно быть проблемного характера. При разработке основного задания можно учитывать типы заданий Дж. Э. Фэррени. Творческий подход и вдохновение помогут Вам разнообразить типы заданий.
<b>Сюжет и продвижение по нему</b>	Представляет ряд событий в игре (базовую схему), например, последовательность этапов, станций, для прохождения которых разрабатываются правила продвижения, могут применяться бонусы или штрафы.
<b>Задания / препятствия</b>	Для продвижения по сюжету наряду с основным заданием разрабатываются дополнительные задания различного характера; желательно, чтобы среди них предлагались проблемные.
<b>Навигаторы</b>	Различные подсказки, метки, ориентиры, способствующие организации целенаправленного поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий.
<b>Ресурсы</b>	Для выполнения квеста обучающимся могут быть предложены различные ресурсы: список литературы, включая Интернет-источники, образовательные сайты; мультимедиа-презентации; ролики, в том числе социальные; электронные гаджеты; приборы и материалы и др.
<b>Критерии оценивания деятельности обучающихся</b>	Критерии разрабатываются учителем в зависимости от разновидности предлагаемых заданий и выполняемого образовательного «продукта».
<b>Итог квеста – образовательный «продукт» и рефлексия</b>	Результат должен соотноситься с выполнением основного задания, например: решена проблема, разгадана загадка, сделано открытие и т.п. Образовательным «продуктом» может быть социальный ролик, буклет, результаты исследования и т.д. Выбор вариантов рефлексии зависит от целей и задач квеста.

Квест-технология как любая педагогическая технология имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями

к их содержательному наполнению, отраженными в технологической карте. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и т.д. с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации. [11]

Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию, во-первых, на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта (предметные, метапредметные и личностные), во-вторых, на дидактические принципы: деятельности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности и *творчества*.

Наряду с вышеприведенными принципами системно-деятельностного подхода при проектировании образовательных квестов актуально опираться на принцип человекообразности, трактуемый А.В. Хуторским [24] следующим образом: «образование есть средство выявления и реализации возможностей человека по отношению к себе и окружающему миру». Нам импонирует точка зрения автора, что ученик, придавая своей деятельности смысл, подразумевает цель – предвосхищаемый результат своей деятельности. Вот почему важно, чтобы деятельность была лично окрашена, имела отношение к интересам, проблемам, потребностям ученика. Поэтому при разработке и проведении образовательных квестов мы предлагаем осуществлять творческий поиск совместно с обучающимися как проектировщиками для своих сверстников.

При поиске идей сюжета актуально использовать сюжеты художественных книг и фильмов, компьютерных игр, а также варианты основного задания образовательного квеста, предложенные Дж. Э. Феррени, как каждое самостоятельно, так и возможно их объединение в одном квесте. От педагога, разрабатывающего образовательный квест, требуется проявление креативности в создании легенды и распределении ролей, разработке навигаторов, подсказок и антуража (дизайна окружающей обстановки). [6]

### 2.3 Сравнительный анализ квест-уроков

Современный способ хранения и передачи данных – это интернет. Всемирная паутина захватила все сферы общества и образование не обошло стороной. Коллеги (учителя географии) со всех уголков Земли старательно делятся своими техниками, методиками и наработками. Начав изучать данную тему, мы приступили к поиску информации и обработке имеющихся данных. На основе существующих квест-уроков мы создали таблицу анализа данных, по которой смогли отследить уровень подготовки данных квестов. Данная таблица включала в себя 6 основных пунктов, по которым проводился анализ. Каждый критерий оценивался по двухбалльной шкале. 0 – критерий отсутствует, 1 – критерий имеется, но выполнен в недостаточной мере, 2 – критерий присутствует и выполнен качественно. Квесты, принявшие участие в сравнительном анализе представлены в приложении 3.

Данные квесты были размещены в интернет-источниках и находились буквально по первым ссылкам, из чего можно сделать вывод, что пользовались популярностью среди педагогов, которые задавались целью проведения подобного мероприятия в рамках своих уроков.

*Критерии оценки:*

1. Наличие и оформление пояснительной записки.

Пояснительная записка традиционно включает в себя: название урока; автора-составителя; типа/форма урока; класс, для которого разработан данный урок; цели; задачи; оборудование; оформление; краткое содержание. (Содержание пояснительной записки может меняться в зависимости от города, школы и страны автора.).

0 баллов ставится тем разработкам, которые не имеют пояснительной записки.

1 балл ставится программам, имеющим пояснительную записку, но не раскрываемых их в полной мере.



2 балла ставится подробно разработанной пояснительной записке.

## 2. Количество заданий и станций.

Оптимальным принято считать 5-7 станций. Это обусловлено двумя факторами: чтобы не было усталости у детей от большого количества станций (>7) и чтобы не возникало чувства быстрого прохождения этапов (<5). Данное количество станций позволяет участникам в полной мере насладиться игровым процессом и не устать от количества заданий.

0 баллов ставится тем квестам, которые включают в себя слишком много, либо слишком мало станций. Также 0 баллов ставится тем квестом, авторы которых не расписывали количество заданий и станций;

1 балл выставляется за наличие 4 или 8 станций, что является приближённым к оптимальному значению;

2 балла получают те квест-разработки, которые имеют оптимальное (5-7) количество станций.

## 3. Уровень сложности согласно образовательным программам.

В рамках данного критерия баллы выставляются в соответствии с соотношением заданий квеста и образовательной программы школы.

0 баллов – полное несоответствие уровню подготовки детей. Слишком сложные/легкие задания.

1 балл – если разработка включает в себя задания, близкие по смыслу и содержанию для детей заданного возраста.

2 балла – за соответствие программы и заданий.

## 4. Пространственный фактор.

Данный критерий подразумевает собой лишь две оценки: 0 и 2. Преимущество в географическом квесте отдаётся территориальной направленности, которая способна формировать пространственное мышление в рамках уроков географии. В идеале, местностью может выступать лес, карьер, озеро и т.д., в зависимости от возможностей организаторов. Также, двор школы может применяться в качестве местности для проведения данного мероприятия.

0 баллов ставится за квест в рамках школы и кабинета;

2 балла ставится за создание квеста на природе.

5. Наличие сюжетной линии и её привлекательность, аттрактивность квеста.

Аттрактивность квеста иначе говоря, представляет собой симпатию, вызванную у создателей и участников. Если задумка квеста импонирует все участникам процесса, это отражает качественную подготовку авторов. Наличие сюжетной линии – это одна из основных отличительных особенностей квеста от других форм обучения. Этот пункт имеет важное значение и поэтому важен соблюдаться при создании как квеста в рамках школы, так и квеста на местности. Сюжет может быть связан с книжной историей, с географическим сериалом, с определённой изученной главой или просто отражать что-то, знакомое (по содержанию) для всех.

0 баллов – отсутствие сюжетной линии и связей станций между собой.

1 балл – наличие сюжетной линии, не проработанной основательно.

2 балла – хорошо проработанная сюжетная линия.

6. Наличие призового фонда и его оценка.

Во всех критериях отражена важность и отличие гео-квеста от других форм. Именно поэтому, соблюдение всех пунктов поможет в создании качественного квест-урока по географии. Призовой фонд не является исключением. Это важно, т.к. данный пункт работает в связке с пунктом №5. Сюжет и задумка всегда должны содержать путь/достижение определённых поставленных целей. Пройдя последний этап квеста и достигнув цели, участники должны получить заслуженную награду. Под «призами» зачастую подразумевают что-то дорогое и масштабное. Однако, в роли призов и подарков могут выступать не только материальные награды, но и знания. Так, например, при проведении простых квестов наградой может служить дополнительная оценка, освобождение от заданий, повышающий коэффициент, карточки-шпаргалки, грамоты и т.д., к маленьким, но полезным призам можно отнести сборники, методические пособия, медали, шоколадки,

пакет со сладостями, билеты в музей/театр/кино. Как итог – приз просто обязан быть. Моя личная практика показывает, что порой, обучающимся достаточно хорошей оценки и он уже с радостью пройдет весь квест.

0 баллов – отсутствие призового фонда;

1 балл – наличие призового фонда, не привязанного к сюжетной линии квеста;

2 балла – наличие призового фонда, органично вписывающегося в сюжет истории. Результаты можно отследить в таблице 5.

Таблица 5 – Сравнение существующих образовательных квестов по географии

<b>Критерий оценки/ Квест</b>	<b>Квест №1 «Южные Колумбы»</b>	<b>Квест №2 «Географы»</b>	<b>Квест №3 «Географический круиз»</b>	<b>Квест №4 «В поисках сокровищ»</b>
<b>1) Наличие и оформление пояснительной записки</b>	0	2	2	2
<b>2) Количество заданий и станций</b>	1	1	2	1
<b>3) Уровень сложности согласно образовательным программам</b>	2	2	1	1
<b>4) Пространственный фактор</b>	0	2	0	0
<b>5) Наличие сюжетной линии и её привлекательность, аттрактивность квеста</b>	0	2	2	2
<b>6) Наличие призового фонда и его оценка</b>	0	1	1	0
<b>7) Общая оценка</b>	3	10	8	6

Проанализировав данную таблицу, мы можем сделать вывод, что среди обилия предоставленных квестов в Интернет-ресурсах, не все соответствуют грамотности составления. Из рассмотренных вариантов лишь квест №2 сочетал в себе наиболее предметно-направленные разработки. В нашу задачу

входит составление качественных методических разработок по проведению географического квеста на местности.

### *Вывод по 2 главе*

В результате анализа литературы и интернет-источников были выявлены основные важные этапы в создании квест-технологий:

- Квесты существовали еще в период Древней Греции. Тогда в мифологии и литературе понятие «квест» вначале определяло один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий (например, «Миф о 12 подвигах Геракла», «Миф о Персее»).
- Первые «прародители» квестов появились в начале 1970-х, когда программист и спелеолог Уильям Краудер разработал программу под названием Colossal Cave Adventure для ЭВМ.
- Следующим «новатором» в мире квеста стал Такао Като, который спустя годы эволюции техники и компьютерных игр, захотел перенести виртуальные игры в реальный мир ради своей любимой.
- В русском языке до середины 1990-х активно использовался жаргонизм «адвентюра». Со временем появилось и закрепилось наименование «квест», которое изначально также было именем собственным и использовалось в названии популярных игр этого жанра.
- Бывший главный редактор Game.EXE Игорь Исупов утверждал, что термин «квест» в разговорный русский язык ввела *Наталья Дубровская*, которая в 1996–99 годах курировала посвященный этому жанру раздел журнала.

- В образование внедрение квест-технологий произошло при помощи Берни Доджа, который разработал и внедрил в процесс обучения первый веб-квест.

Данные этапы позволяют нам отследить историю квест-технологий и сделать следующий вывод: относительно всего периода существования квестов, образовательные квесты занимают лишь малую часть этого временного отрезка. Это говорит нам о том, что направление образовательных квестов ждёт большое будущее, в котором произойдут десятки изменений до того, как данная технология станет совершенной.

Разобрав происхождение слов «квест» и «география» нами был сделан ещё один вывод работы: географический квест должен и обязан проводиться на местности, потому что только так формируется пространственное мышление, которое призвана формировать география. Сравнивая существующие квест-уроки, которые активно применяются в современной системе образования, был выявлен «пробел» и найдено упущение, которое мы постараемся восстановить в ходе написания работы.

Результатом изучения двух первых глав стала статья, написанная и опубликованная на ресурсе «Слово педагога» по теме «Квест-урок как педагогическая технология на уроках географии». (Приложение 4)

## **ГЛАВА 3. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ КВЕСТОВ В ШКОЛЬНОМ КУРСЕ ГЕОГРАФИИ**

### **3.1 Подготовительный этап**

Школьный географический учебно-воспитательный процесс представляет собой не только процесс обучения новым знаниям, но и процесс формирования основных коммуникативных навыков. Современным школьникам, для участия в географическом квесте, крайне необходимо уделять внимание поведению, общению, командной работе, решению спорных ситуаций и толковым диалогам. Дисциплина лежит, лежала и будет лежать в основе проведения географического образовательного квеста.

Квест-технология – это не только обучающий, но и коммуникативный процесс. Без базовых навыков уважения, умения выстроить диалог, выслушать оппонента и конструктивно отстоять свою позицию, прохождение самого квеста станет весьма затруднительным процессом. Исходя из того, что для прохождения полноценного квеста нам необходимо подготовить хорошую, проверенную временем команду, мы начали постепенное внедрение данной технологии с подготовительного этапа. Строго говоря, первый аспект, на который мы обратили внимание – это дисциплина, в том числе дисциплина мышления. Ведь именно дисциплина является одним из способов получения качественных географических знаний. основополагающим фактором для начала всего процесса внедрения географического квеста на местности в образовательный процесс с этапа подготовки стало поведение обучающихся на уроке.

В течении первого и второго триместров нами был проведён анализ поведения учеников седьмого класса на уроках географии. В паре с педагогом-наставником мы проанализировали поведение обучающихся в рамках уроков,

на которых были использованы различные виды взаимодействия учеников класса между собой: фронтальные, групповые, индивидуальные.

Уроки географии в 7 классах проводятся два раза в неделю: среда и четверг. Каждую среду на протяжении первого и второго триместров (а именно, с 21 октября по 24 декабря – 8 уроков) мы с коллегой отслеживали поведение учащихся на уроках. В течении данных 8 уроков, проведённых мной, при участии коллеги по работе, происходило отслеживание и запись данных об учащихся, которые в течении урока: активно вели себя и были погружены в процесс; были средне вовлечены в процесс обучения и периодически отвлекались на гаджеты, разговоры и переглядки, однако, после замечаний возвращались в процесс; проявляли слабую активность на уроке и не всегда обращали внимание на учителя; мысленно были «отключены» от урока, думали о своём, рисовали, решали другой предмет, не нарушали дисциплину, но и не принимали участия в процессе обучения. Результаты представлены в таблице 6,7,8,9,10.

Таблица 6 – Количество учащихся, активно работающих на уроке (полное погружение в процесс), данные автора

Класс,чел/ Дата	21.10	11.11	18.11	25.11	2.12	9.12	16.12	23.12	Среднее арифметическое
7 «А», 29	4	5	3	4	6	3	4	6	4,375
7 «Б», 26	5	4	6	7	3	4	6	4	4,875
7 «В», 28	5	6	4	5	3	3	4	4	4,25
7 «Г», 23	5	6	4	4	4	3	5	6	4,625

Для составления общей диаграммы находим среднее арифметическое за весь период эксперимента. Среднее арифметическое рассчитывается путём сложения результатов всех дней и делением суммы на количество дней, в которые был проведен эксперимент.

Таблица 7 – Количество учащихся со средней активностью на уроке  
(периодические отвлечения), данные автора

Класс,чел/ Дата	21.10	11.11	18.11	25.11	2.12	9.12	16.12	23.12	Среднее арифметическое
7 «А», 29	9	10	8	11	9	7	10	11	9,375
7 «Б», 26	7	8	9	8	8	6	7	8	7,625
7 «В», 28	8	9	10	9	8	9	7	8	8,5
7 «Г», 23	9	8	7	6	6	5	4	6	6,375

Таблица 8 – Количество учащихся со слабой активностью на уроке  
(отсутствие контакта с учителем), данные автора

Класс,чел/ Дата	21.10	11.11	18.11	25.11	2.12	9.12	16.12	23.12	Среднее арифметическое
7 «А», 29	10	10	10	11	9	9	9	9	9,625
7 «Б», 26	10	9	8	9	10	8	9	9	9
7 «В», 28	10	11	10	9	10	9	10	11	10
7 «Г», 23	6	8	9	8	7	9	10	9	8,25

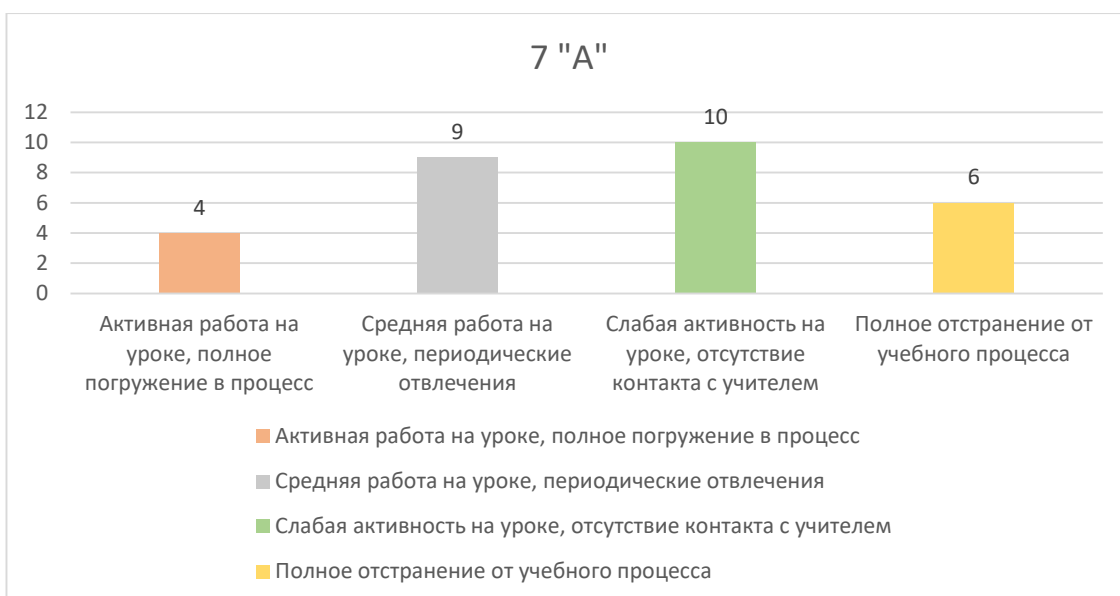
Таблица 9 – Количество учащихся с полным отстранением от учебного  
процесса, данные автора

Класс,чел/ Дата	21.10	11.11	18.11	25.11	2.12	9.12	16.12	23.12	Среднее арифметическое
7 «А», 29	6	4	8	3	5	10	6	3	5,625
7 «Б», 26	4	5	3	2	5	8	4	5	4,5
7 «В», 28	5	2	4	5	7	7	7	5	5,25
7 «Г», 23	3	1	3	5	6	6	4	2	3,75

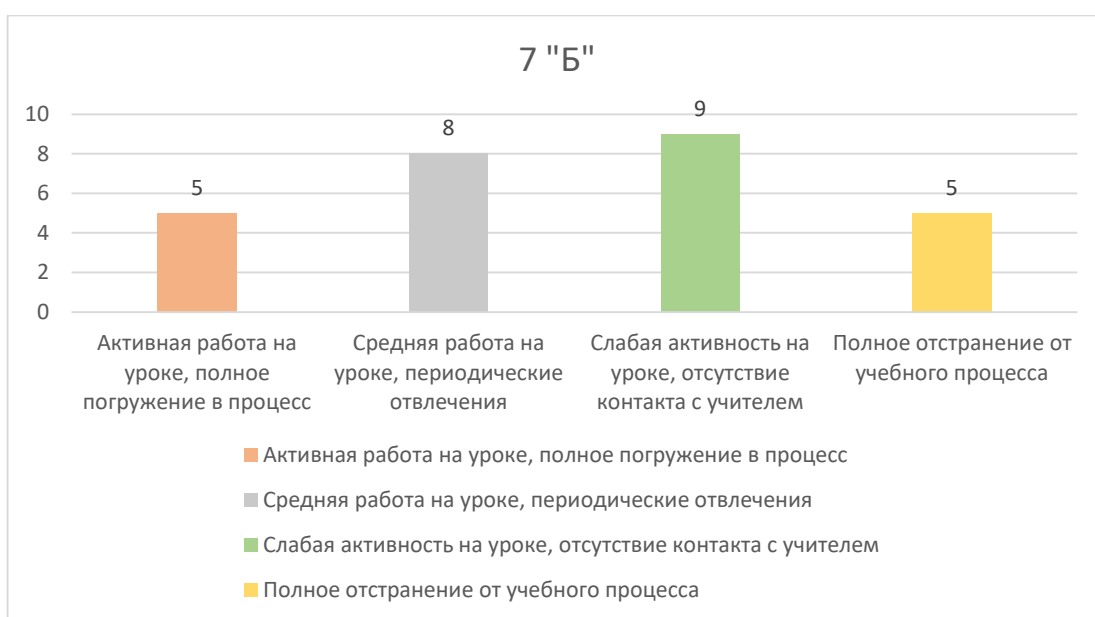
Проанализировав результаты эксперимента, соединяем данные в общую сводную таблицу, округляем до целого и составляем наглядные диаграммы для дальнейшей работы.

На основе данных таблиц, составляем наглядные диаграммы для дальнейшей работы. Данные представлены в рисунках 2,3,4,5.





**Рисунок 2 – Промежуточные результаты исследования для 7 «А» класса**



**Рисунок 3 – Промежуточные результаты исследования для 7 «Б» класса**

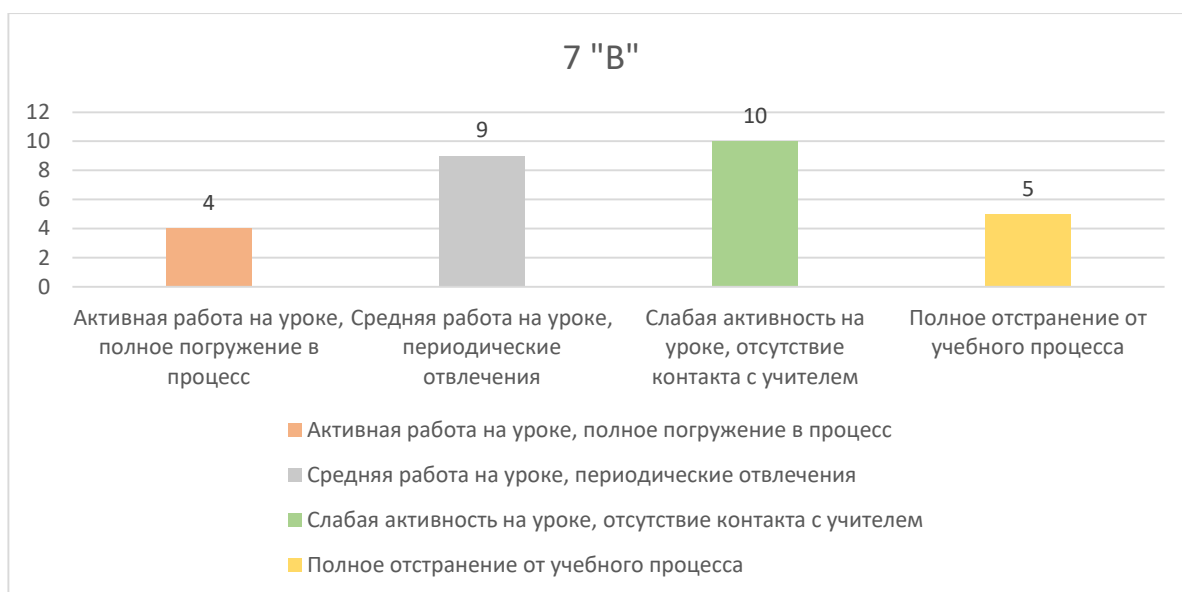


Рисунок 4 – Промежуточные результаты исследования для 7 «В» класса

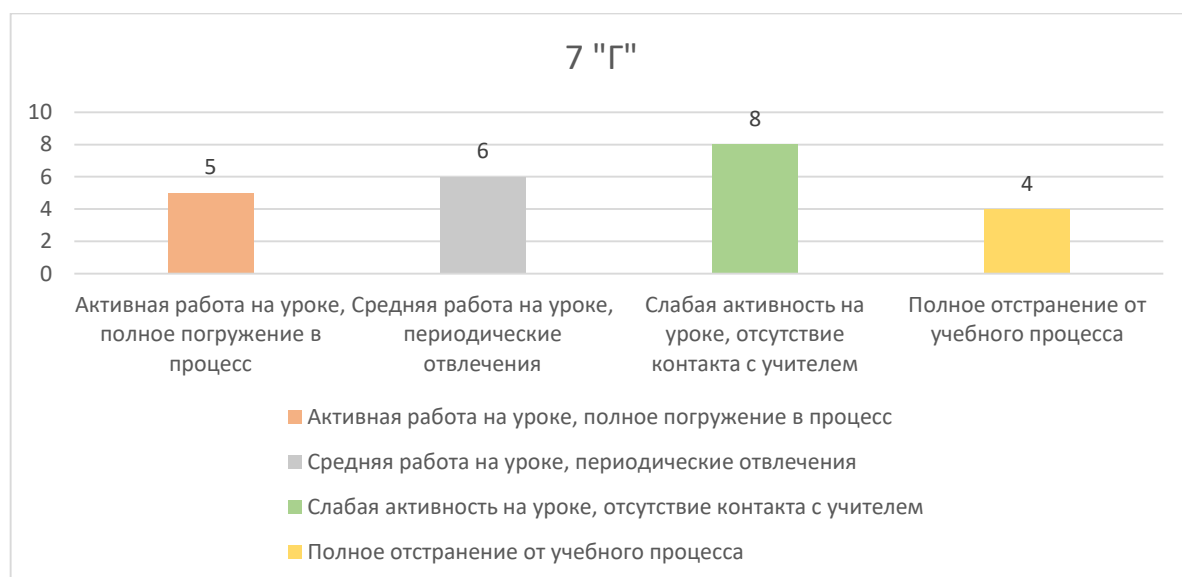


Рисунок 5 – Промежуточные результаты исследования для 7 «Г» класса

Исходя из приведенных диаграмм, мы можем отметить, что количество слабо вовлечённых детей, нарушающих дисциплину в момент обучения, зачастую превышает прочие значения от всего количества учащихся в классе. К фактам нарушения дисциплины относились: разговоры с соседом по парте, использование гаджетов не по назначению, споры между учениками, молчаливое погружение в свои дела, отсутствие конспекта урока, закрытая книга в момент ознакомления с параграфом.

Благодаря данному анализу был определён следующий вектор работы: в рамках подготовительного этапа к стандартным урокам были добавлены фрагменты, вовлекающие обучающегося в познавательный процесс. Путём использования онлайн-ресурсов, подготовки творческих заданий, создания анимированных презентаций, включения в урок видео-фрагментов, творческой работы с картами, заданий на коллективное обдумывания, а также, путём дополнительного стимулирования внимание обучающихся удавалось концентрировать в большей степени, чем ранее.

Основной целью данного этапа стал процесс стимулирования качественного изменения вектора поведенческого сознания в классах путём вовлечения обучающихся в процесс познания предмета. Путём постановки интересных и нестандартных целей к урокам, путём создания сюжетной линии урока, был вызван интерес к процессу урока у обучающихся. Также, основная задача была заключена в смещении активности действующих лиц. «Главным героем» процесса обучения стал не учитель, который вёл монолог в течении всего урока, а ученик, который самостоятельно «добывал» знания при помощи направления учителя. В данном случае педагог стал не «головой» а «шеей», которая лишь задавала вектор действий. В ходе такого процесса обучения у учащихся появилась «жажда» самостоятельной добычи знаний и, как следствие, к концу наблюдательного периода произошел спад отвлечения учащихся в период урока.

Именно в этот период, с октября по декабрь 2020 года, наблюдается постепенное улучшение поведенческого сознания (дисциплины) среди обучающихся седьмых классов. За исключением школьников 7 «Г» класса, которые стали контрольным классом.

### 3.2 Этап внедрения квест-игр в ход урока

Географический квест в образовательном процессе представляет собой симбиоз действий и процессов. Для качественного прохождения подобного мероприятия необходимо быть полностью подготовленным и «подкованным» со всех сторон. Сочетание таких важных пунктов как: дисциплина, внимательность, взаимодействие с социумом, коллективная работа, определенный багаж знаний, смекалка и находчивость помогут обучающимся успешно пройти все этапы квеста. Дисциплина, концентрация внимания, фокусировка обучающихся на важных моментах, коллективная работа – были описаны и отработаны в первом подготовительном этапе.

Во втором этапе акцент был сделан на образовательной составляющей в прохождении квеста. В урок всё чаще вводились информационные карточки, кроссворды, и прочие географические задания. Станции финального географического квеста на местности представляют собой не только строго учебные вопросы, но и способны развивать логику, внимательность и креативное мышление.

В рамках данного этапа, в период с января по февраль 2021 года вводились дополнительные задания в ход урока. Задания включали в себя развитие зрительной памяти, построение логических цепочек, формирование навыков адаптации к разноплановым вопросам и уход от стандартизированных закрытых тестовых вопросов.

*Путешествия на острова.*

*Задание № 1.*

*Определите географические объекты по картам из космоса и подпишите их:*

*(о. Ньюфаундленд, о. Виктория, о. Гренландия; п-ов Камчатка; о. Баффинова Земля).*




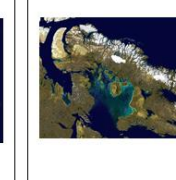
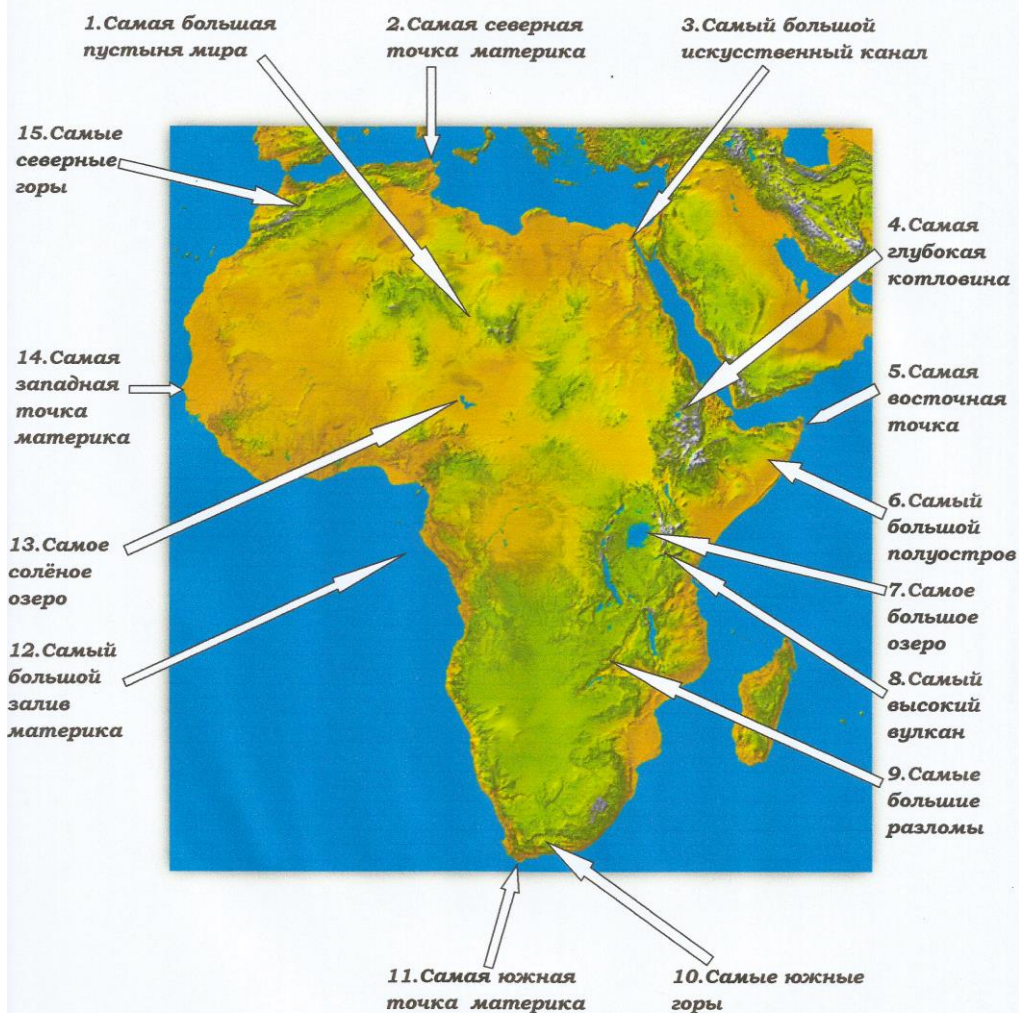
			
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>

Рисунок 6 – Пример дополнительного творческого задания по теме «Северная Америка»

## **Физико – географические рекорды Африки.**

**Задание: определите рекорды Африки, запишите их в таблицу.**



1.	2.	3.	4.	5.
6.	7.	8.	9.	10.
11.	12.	13.	14.	15.

Рисунок 7 – Пример дополнительного творческого задания по теме «Африка» [25]

### **«Белая ворона»**

**Задание:** найти лишнее слово из заданной цепочки.

Амазонка – Нил – Парана – Мадейра – Ориноко – Парагвай –  
Уругвай – Рио-Гранде

**Ответ:** Нил – река Африки. Амазонка, Парана, Мадейра,  
Ориноко, Парагвай, Уругвай, Рио-Гранде – реки Южной  
Америки.

Рисунок 9 – Пример дополнительного творческого задания по теме «Южная Америка»

*Собрать буквы в нужно порядке и записать  
верный ответ.*

1. КИРАФА - \_\_\_\_\_

2. ЫДАН - \_\_\_\_\_

3. ИТАКТИАК - \_\_\_\_\_

4. АРАНКИТТАД - \_\_\_\_\_

5. ИЛАЯТРСВА - \_\_\_\_\_

6. АРАСАХ - \_\_\_\_\_

7. РИОКНОО - \_\_\_\_\_

8. ЙРУМЕР - \_\_\_\_\_

9. МАЗНОАКА - \_\_\_\_\_

10. ААААСКРМДГ - \_\_\_\_\_

Рисунок 8 – Пример дополнительного творческого задания по теме  
«Повторение»

### «Азимут»

**Задание:** после получения компаса (выдаётся на каждую парту), обучающиеся находят в кабинете север. Далее идёт работа с азимутом. По заданным азимутам необходимо найти в кабинете карточку с заданием и решить его на оценку.

Азимуты: 130, 60, 165, 40, 150 (одна парта = один азимут)

*Задание на карточках:* Вся природа этого полуострова, так же как и сама его форма в виде строгого треугольника, удивляет любого путешественника, который добрался до этой южной окраины материка. Столовые плато, прорезанные узкими глубокими долинами рек, похожими на дикие ущелья, придают загадочность облику всей его территории. Во время муссонных дождей реки выходят из берегов, принося немалые бедствия. Поражает разнообразие растительности: здесь растут и зонтичные акации, и пальмы, и бамбуковые рощи, и многоствольное дерево баньян, которого нет больше нигде в мире. Часть полуострова занимают джунгли с вечнозелёными деревьями, увитыми лианами, где даже днём темно от плотной листвы. Среди их обитателей грозный хищник — бенгальский тигр и множество разнообразных птиц. В небольших поселениях и на улицах городов можно встретить слонов — настоящих помощников людей, а также диких обезьян, которые чувствуют себя здесь хозяевами, поскольку считаются священными животными.

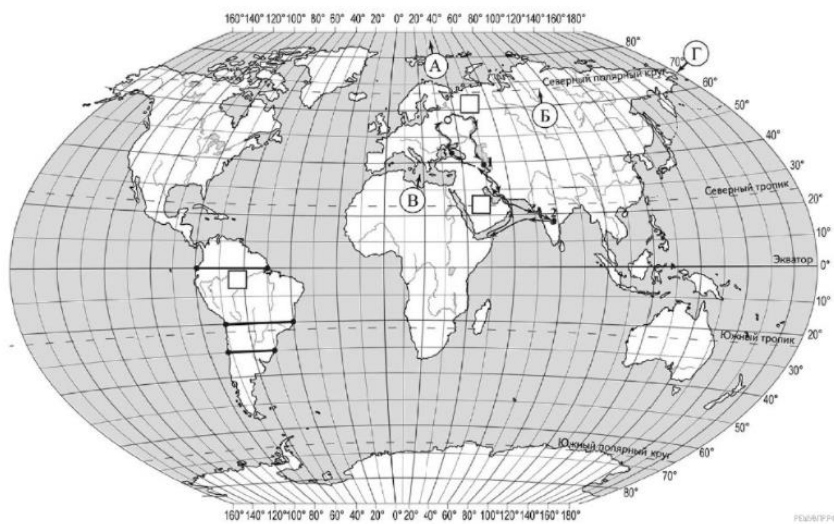


Рисунок 10 – Пример дополнительного творческого задания для подготовки к ВПР

### Пояснение.

Для выполнения этого задания необходимо посмотреть на указанную точку на карте, затем обратить внимание на главные «ключи» в тексте (важные свойства объекта), с помощью которых можно определить его. В данном случае такими ключами будут: это полуостров, на юге материка, муссонные дожди, бенгальский тигр, джунгли и др. Все это указывает на юг Евразии. Это полуостров Индостан.



Ответ: полуостров Индостан.

*Кто где живёт?*

*Задание: по жилищам разных стран определите, какие народы в них живут и в каких природных зонах.*



Имба



Вигвам



Иглу



Юрта



Шатёр



Шале

<b>Жилище</b>	<b>Народы</b>
Имба	
Вигвам	
Иглу	
Юрта	
Шатёр	
Шале	

Рисунок 11 – Пример дополнительного творческого задания для закрепления изученного материала

### 3.3 Квест-урок

Третьим этапом работы стало внедрение квест-уроков в процесс обучения. На подведение уроков каждой главы завершающим уроком был квест-урок, который включал в себя задания, схожие по принципу с финальным географическим квестом на местности, однако данный вид деятельности ещё не являлся самим географическим квестом на местности.

Внедрение данных уроков позволило обучающимся проявить свою активность в процессе обучения географии. Поскольку общепринятые

контрольные уроки, которые проходят по завершении изучения отдельно взятых глав, вызывают у обучающихся панику и желание списать, нами было принято решение комбинировать эти два типа уроков. Уроки с элементами квест-технологий, уроки-квесты и сам квест по школе также подвергались анализу, в том числе учителем географии МАОУ «лицей № 77 г. Челябинска» Беспаловой Светланой Григорьевной. Все седьмые классы, за исключением 7 «Г» стали экспериментальными. Результаты анализа представлены в виде таблиц 10,11,12,13 и диаграмм (рисунок 12,13,14,15).

Таблица 10 – Количество учащихся, активно работающих на уроке (полное погружение в процесс), данные автора

Класс,чел/ Дата	18.03	15.04	28.04	12.05	19.05	Среднее арифметическое
7 «А», 29	13	14	15	13	14	13,8
7 «Б», 26	15	16	14	13	14	14,4
7 «В», 28	14	15	13	14	15	14,2
7 «Г», 23	5	6	4	4	6	5

Путём расчётов, было найдено среднее арифметическое, которое показывает нам динамику улучшения поведенческого сознания обучающихся, путём активного включения в процесс обучения. Данные результаты можно посмотреть в нижеприведённых таблицах, а также в расчётах. Значения в дальнейшем будет округляться до целого.

Таблица 11 – Количество учащихся со средней активностью на уроке (периодические отвлечения), данные автора

Класс,чел/ Дата	18.03	15.04	28.04	12.05	19.05	Среднее арифметическое
7 «А», 29	7	8	7	7	8	7,4
7 «Б», 26	7	7	8	7	8	7,4
7 «В», 28	7	8	8	7	7	7,4
7 «Г», 23	9	8	7	6	6	7,2

Таблица 12 – Количество учащихся со слабой активностью на уроке (отсутствие контакта с учителем), данные автора

Класс,чел/ Дата	18.03	15.04	28.04	12.05	19.05	Среднее арифметическое
7 «А», 29	6	4	5	7	3	5
7 «Б», 26	2	1	2	2	3	2
7 «В», 28	3	2	4	2	3	2,8
7 «Г», 23	6	5	8	8	8	7

Таблица 13 – Количество учащихся с полным отстранением от учебного процесса, данные автора

Класс,чел/ Дата	18.03	15.04	28.04	12.05	19.05	Среднее арифметическое
7 «А», 29	3	3	2	2	4	2,8
7 «Б», 26	2	2	2	4	1	2,2
7 «В», 28	4	3	3	5	3	3,6
7 «Г», 23	3	4	4	5	3	3,8

Собрав и подсчитав данные, была выведена итоговая таблица, которая описывает активность обучающихся на уроках, в рамках которого была применена квест-технология.

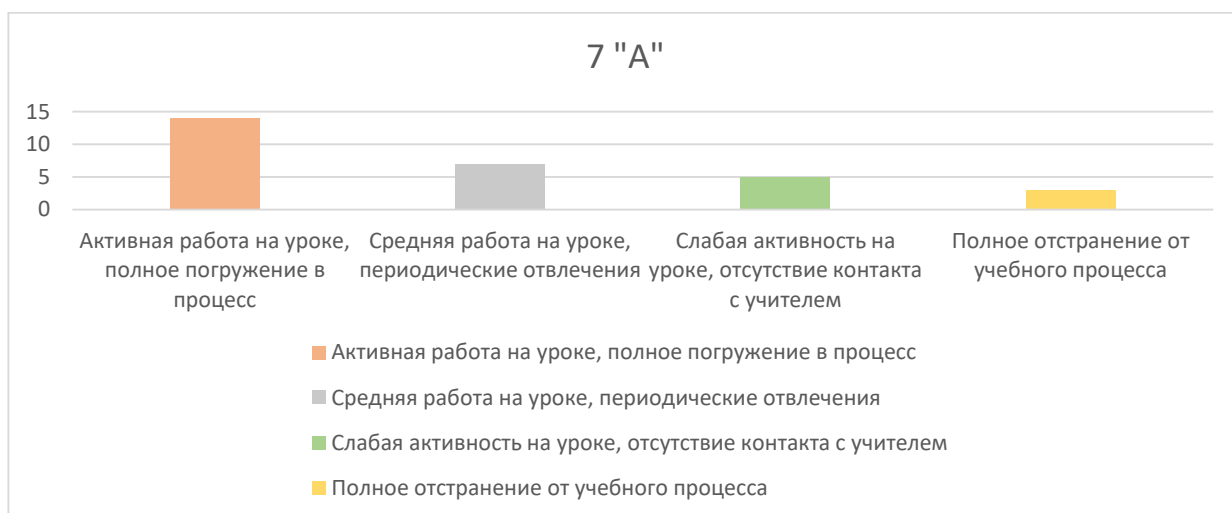


Рисунок 12 – Контрольные результаты исследования для 7 «А» класса

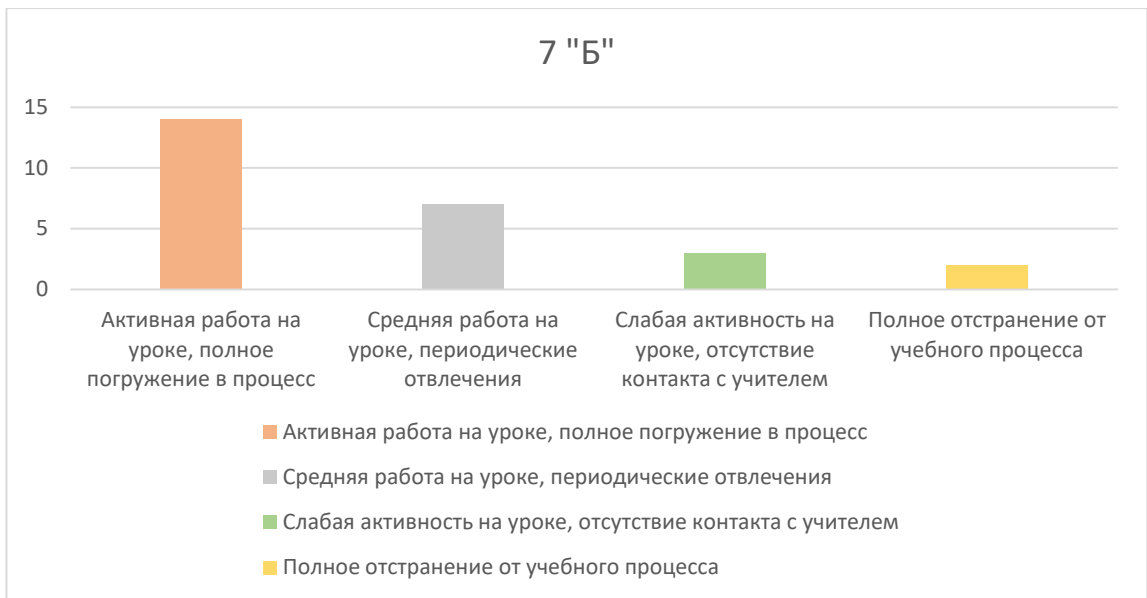


Рисунок 13 – Контрольные результаты исследования для 7 «Б» класса

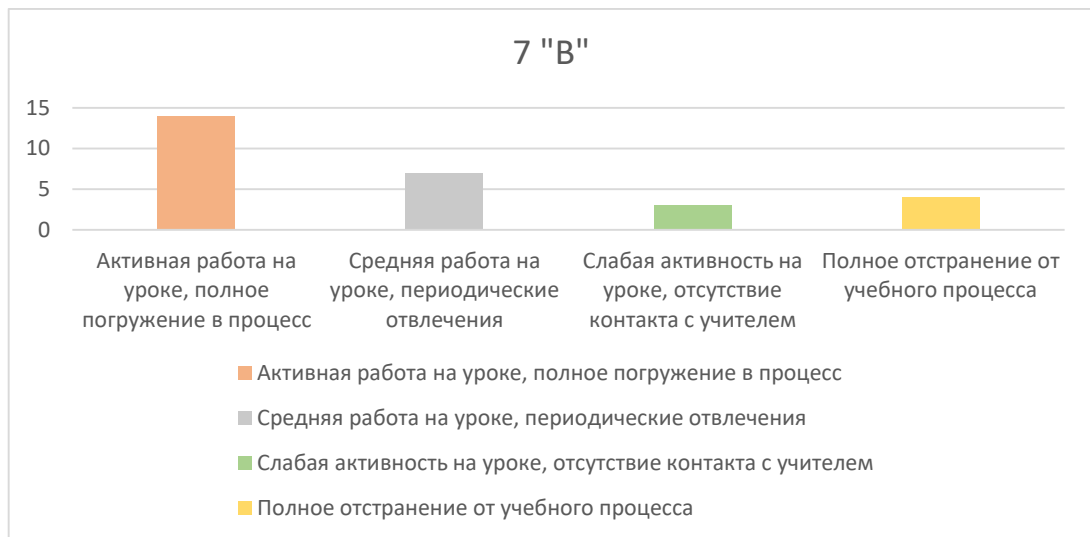


Рисунок 14 – Контрольные результаты исследования для 7 «B» класса

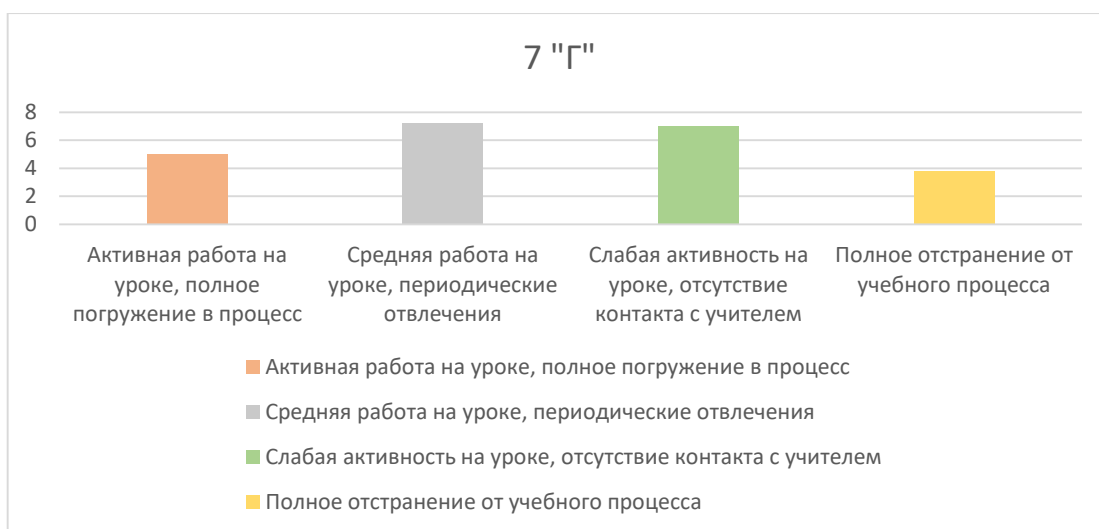


Рисунок 15 – Контрольные результаты исследования для 7 «Г» класса

Данные исследования помогают нам составить картину следующего характера: обучающиеся с большим интересом относятся к творческим урокам, которые включают в себя элементы и задания квест-технологий. Изучая диаграммы, можно заметить, что данная методика не гарантирует стопроцентного улучшения ситуации. В данном случае стоит четко понимать, что показатель отсутствия вовлеченности в процесс обучения не может стать нулевым по той причине, что классы являются общеобразовательными и не носят предметной направленности. А это значит, что в классе из 27 человек встречаются и те, кто любит географию, и те, кого можно заинтересовать, путем введения новых заданий на уроках, и, соответственно, те, кто не испытывает интерес к данному предмету и изучение его становится лишь обычным обязательным пунктом в школьной программе. Контрольный класс, который занимался по стандартной программе не улучшил свои результаты и остался примерно на таком же уровне вовлеченности в процесс урока, как и на старте испытаний.

В современных образовательных программах ведётся активная разработка новых методов и форм обучения. Однако, ни одна из этих методик не гарантирует стопроцентного повышения познавательного интереса на

уроках географии. Это объясняется фактором смешанных классов и разнонаправленной приоритетной системой.

В период написания дипломной работы было проведено 4 квест-урока с целью закрепления изученного материала по темам программы. Каждый из уроков был связан сюжетной линией и подразумевал собой прохождение приключения с целью получения главного «приза» в виде отличной оценки за урок.

Первый квест-урок был посвящён закреплению раздела «Африка». Основная сюжетная линия носила название «Египетская сила», однако, не смотря на название, задания охватывали весь изученный материал по данной теме. По сюжетной линии происходило перемещение из морозного Челябинска в жаркую Африку, где есть много интересного для юного географа. В рамках данного урока дети не делились на команды, а все вместе участвовали в интерактивной разработке урока. Мероприятие состояло 5 основных этапов. Каждому этапу соответствовал определённый аспект изученного ранее материала. В случае правильных ответов на все поставленные вопросы определённой темы, класс мог двигаться дальше и переходить на следующий этап. В случае ошибочных суждений выдавались дополнительные вопросы аналогичного типа. По завершении квеста участники получали отличные оценки. Пример – рисунок 16.



Тема/Цена	10	20	30	40	50
Визитная карточка материка 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Географическое положение материка	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Природные богатства	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Страны 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>
Основные достопримечательности	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>	<u>50</u>

Рисунок 16 – Темы/категории вопросов на квест-уроке «Египетская сила»

Второй квест-урок представлял собой презентацию, схожую по принципу с предыдущим уроком. Здесь добавляется командная работа. Ребята поделились на 3 команды в соответствии с номером ряда, на котором они сидят. Урок- закрепление материала по разделу «Южная Америка». Под названием «Юные Колумбы» проходил данный урок и представлял собой две станции: теоретическую и практическую. В теоретической части было необходимо ответить на вопросы игры-презентации. Правильное прохождение данного этапа помогало обучающимся получить задание, которые нужно было выполнить за 7 минут в своих командах. В сюжетной линии лежит краткое путешествие школьников по знаменитым достопримечательностям данного материка. Пример – рисунок 17.





Тема/Цена	10	20	30	40
Достопримечательности ЮА 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
Горы ЮА 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
Водопады ЮА 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>
Природа ЮА 	<u>10</u>	<u>20</u>	<u>30</u>	<u>40</u>

Рисунок 17 – Темы/категории вопросов на квест-уроке «Юные Колумбы»

После прохождения теоретического этапа обучающиеся смогли получить подсказку и отправиться дальше в путешествие. Изучив материк Южная Америка, обучающиеся переместились к Огненной Земле. Здесь их ожидало практическое задание. Пример – рисунок 18.

### **«Огненная Земля»**

**Задание:** почувствуйте себя командой исследователей. Назовите климатический пояс, в котором расположен остров Огненная земля. Изучите особенности данного климатического пояса и опишите его особенности. Объясните, почему для экспедиции был выбран период с декабря по февраль?

#### **Изучение Огненной земли.**

В период с декабря по февраль 2011 года международная группа учёных проводила изучение острова Огненная земля. Специалисты более чем из 10-ти стран мира, в том числе и из России провели комплексное исследование острова, в ходе которого была произведена съёмка поверхности острова при помощи беспилотных летательных аппаратов. Получены новые данные о флоре и фауне острова, а также произведены этнографические исследования местности.

*Ответ:* Остров Огненная Земля располагается в области Умеренного климатического пояса. В южном полушарии в это время лето: полярный день, нет сильных морозов и ветров. Условия для проведения экспедиции в этих широтах более благоприятные, чем зимой. + описание данной зоны.

Рисунок 18 – Практическое задание на квест-уроке «Юные Колумбы»

Следующие два урока были проведены в формате игры по станциям, однако так называемые «переходы» по станциям происходили внутри кабинета. Оба урока были уроками развивающего контроля (иными словами – урок-закрепление). Основное отличие – четкая сюжетная линия, которая позволяет постепенно передвигаться по станциям, а не подряд решать задания, как на предыдущих двух уроках. Обучающиеся делились на команды исходя из своих собственных симпатий и взаимоотношений. Фото процесса работы отражено в рисунке 19.



Рисунок 19 – Команда участников 7 класса во время решения заданий квест-урока. (Приложение 5)



Выбранные задания носили практический характер и выдавались командам по мере прохождения предыдущих станций. Команды участников получали задания на бумажном носителе, для подробного пояснения определённые задания были выведены на экран. (Примеры заданий указаны в рисунках 20,21)

### 1 Станция.

*Что значит эта цифра?*

1. 29,2 млн км кв. - \_\_\_\_\_
2. 2,5 - \_\_\_\_\_
3. 18,1 млн км кв. - \_\_\_\_\_
4. 7650 км - \_\_\_\_\_
5. 7,6 млн км кв. - \_\_\_\_\_
6. 25 млн. чел. - \_\_\_\_\_
7. 14 млн км кв. - \_\_\_\_\_
8. 1820г. - \_\_\_\_\_

Рисунок 20 – Пример станции на квест-уроках по географии

### 3 Станция.

*Столицы этих государств - .....*

1. ЮАР - \_\_\_\_\_
2. Египет - \_\_\_\_\_
3. Демократическая Республика Конго -  
\_\_\_\_\_
4. Венесуэла - \_\_\_\_\_
5. Бразилия - \_\_\_\_\_
6. Перу - \_\_\_\_\_
7. Австралийский Союз - \_\_\_\_\_
8. Самоа - \_\_\_\_\_

Рисунок 21 – Пример станции на квест-уроках по географии

### 3.4 Географический квест по школе

*Географический квест на местности* – это командная игра на природной территории, включающая в себя географические задания, имеющая территориально-ориентированную направленность, содержащая в себя задумку или сюжет, редко использующая бегунок или маршрутный лист; сочетающая в себе навыки ориентирования и умение работать с топографическими картами.

Термин «географический квест» используется в образовательном процессе достаточно часто, однако четкого его определения до сих пор не было представлено ни в одном источнике. Если с термином «квест» и его отличием от ранее известных «вертушек» мы уже рассмотрели в первой главе, то вот к полноценному определению дошли лишь сейчас. Ежедневно практикуемая в школах технология, по сей день осталась без четкой формулировки. Изучив печатные источники, интернет-ресурсы, сравнив имеющиеся варианты географических квестов, (приложение 3) ознакомившись с предложенными формулировками данного термина, нами было выведено собственное определение «географического квеста».

Под географическим квестом сегодня могут подразумевается: обычная, стандартизированная, кабинетная/школьная игра, в рамках которой обучающиеся путём решения разноплановых заданий приходят к финалу; электронная версия задач, решение которых приведет к определенному итогу; или же, множество других технологий, которые довольно часто применяются на практике. Зачастую, подобные географические квесты проводятся педагогами в режиме онлайн, либо с использованием мультимедийной аппаратуры. В своей работе мы отдаем приоритет не просто географическому квесту, а именно географическому квесту на местности. Причиной тому является практическая значимость самого предмета. Изначально география представляет собой науку о природе. В переводе с греческого «гео» - Земля,

«графо» - пишу. Иными словами – землеописание. Землеописание представляет собой описание Земли. Описывать предмет можно лишь тогда, когда ты его видишь, чувствуешь, трогаешь, изучаешь. Данная цепочка доказывает нам факт необходимости изучения географии непосредственно на местности. Урок географии в рамках школьной программы проходит в кабинете, за партами, путем изучения параграфа и иногда с использованием мультимедийной аппаратуры. Одной из основных задач учителя географии должно быть стремление наглядного изучения природы вместе с детьми.

Обобщая всё вышеперечисленное, выделяем основной термин нашей работы. Это не просто географический квест, а географический квест на местности. В данном случае, географический квест по школе представляет собой завершающий этап подготовки к финальному, географическому квесту на местности.

Организация данного мероприятия проходила в рамках недели методического объединения учителей гуманитарных дисциплин. Помощь в проведении квеста по школе оказывала учительница географии – Беспалова Светлана Григорьевна и школьницы 11 «А» класса. Каждый из представителей стоял на своей станции и встречал обучающихся для координации выполнения заданий. Квест включал в себя 5 основных станций и одно финальное задание. В прохождении квеста участвовали команды из разных классов от 3 до 7 человек. Начало мероприятия проходило в 45 кабинете (кабинет географии) где участники прослушали инструктаж и взяли ориентир на первую станцию.

О каждой последующей станции участники узнавали на предыдущей. При правильно выполненном задании, координаторы выдавали командам подсказки с местонахождением следующей станции. Финальная станция была на месте старта и подразумевала собой место, где спрятан «клад». Под «кладом» в данном квесте подразумевался подарочный набор. Он состоял из грамот для каждой команды, из дополнительных отличных оценок за участие, из сладкого приза и из собственно разработанных пособий для обучающихся 7 класса. Пример - рисунок 22.



Рисунок 22 – Участники школьного квеста по географии

Данный квест по определению можно отнести к *географическому образовательному квесту*. Но это априори будет заблуждением. Так как география в любом виде её представления подразумевает территориальную направленность. Такие квесты имеют место быть и часто применяются в учебно-воспитательном процессе. Однако, при рассмотрении данного мероприятия в данной работе, мы преследуем немного иную цель. Наша задача *подготовить* детей к следующему этапу – географическому квесту на местности. КПД географического квеста на местности превышает КПД школьного квеста в десятки раз, ведь именно в настоящей географической среде будет происходить симбиоз теории и практики. Не смотря на данные факты, мы не можем пропустить такой важный этап в подготовке ребят, поскольку на местность должны выходить практически подкованные и теоретически подготовленные обучающиеся, во избежание возможных ЧП.

Ниже в работе под рисунками 23,24,25 будут представлены примеры заданий школьного квеста для обучающихся 7 классов.

## 2 станция. «География на все СТО»

В данном задании необходимо вставить пропущенные буквы.

С Т О \_ \_ \_ \_ \_ - Главный город страны. (Столица)

\_ \_ С Т О \_ - Сторона света. (Восток)

\_ \_ \_ С Т О \_ \_ \_ - Имя мореплавателя, открывшего Америку. (Христофор Колумб)

\_ С Т О \_ - Начало реки. (Исток)

С Т О \_ \_ \_ \_ О З Е Р О - Озеро, из которого в течении всего года осуществляется водный сток. (Сточное озеро)

\_ \_ С Т О \_ - Предмет, падающий с деревьев осенью. (Листок)

\_ \_ \_ \_ \_ С Т О \_ - Город в Российской Федерации, порт на Тихом океане. (Владивосток)

\*\*\* Придумать 3 слова, аналогично состоящих из «СТО» в основе.

## Рисунок 23 – Пример станции квеста по школе

### 4 станция. «Синквейн»

Правила написания синквейна:

- 1 строчка – одно слово – название стихотворения, тема (обычно существительное);
- 2 строчка – два слова (прилагательные или причастия) - описание темы (слова можно соединять союзами и предлогами);
- 3 строчка – три слова (глаголы): действия, относящиеся к теме;
- 4 строчка – четыре слова – фраза, которая показывает отношение автора к теме в 1-ой строчке;
- 5 строчка – одно слово – ассоциация, синоним, который повторяет суть темы в 1-ой строчке, обычно существительное.

#### Пример:

Африка  
Красивая, большая.  
Удивляет, покоряет,  
Мне необходимы знания о ней.  
Материк.

Задание: составить синквейн по темам.

1. Океан
2. Экватор
3. Планета

## Рисунок 24 – Пример станции квеста по школе

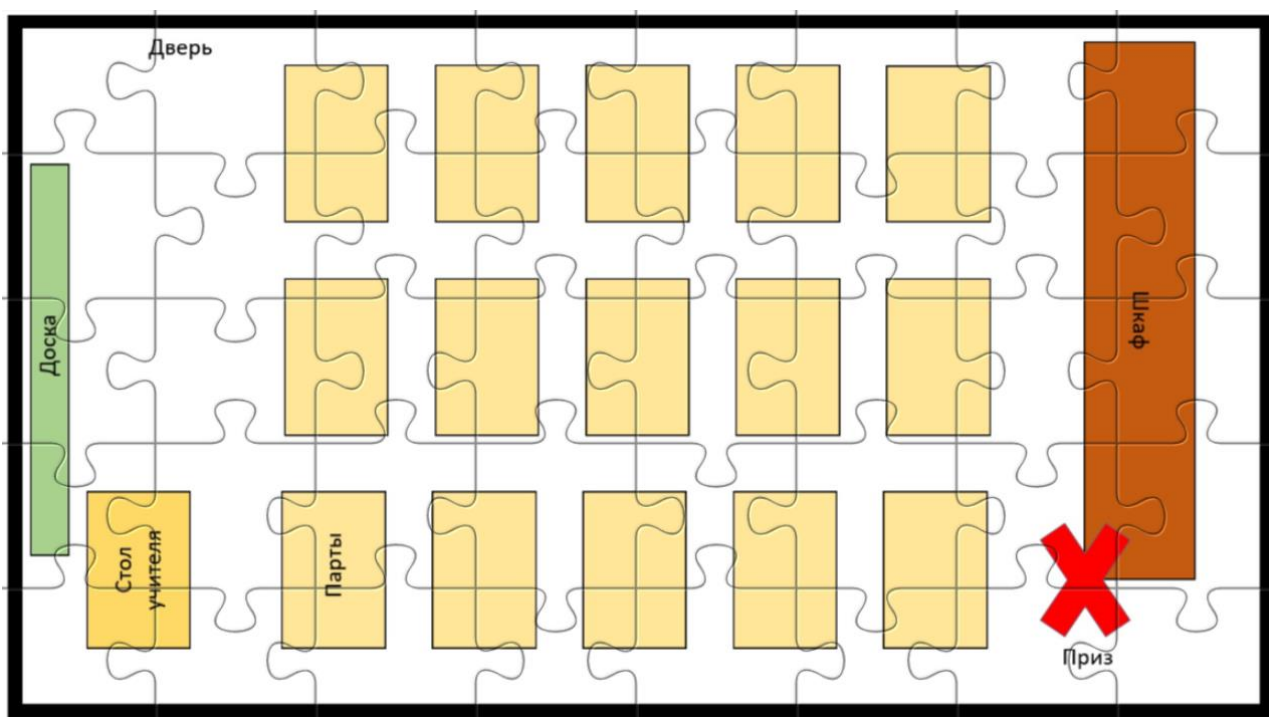


Рисунок 25 – Итоговый пазл для поиска клада

Одним из призов стали напечатанные пачки шпаргалок для обучающихся 7 класса. Шпаргалки включали в себя краткий тематический материал по всем изученным за год темам. Данные шпаргалки были взяты с интернет источников и выведены на бумагу в соответствии с количеством участников квеста. (31 участник – 10 шпаргалок на каждого. Расчет: один учебник – 6 карточки по материкам, 4 по океанам). Пример и количество шпаргалок указаны в рисунке 26. Так как квест проводился в мае, под конец учебного года, данные шпаргалки являются хорошей теоретической базой на уроках в старших классах. Для повторения нужной информации не придется поднимать архивы тетрадей, достаточно будет лишь вклеить данные карточки в тетрадь или просто вложить их в обложку. Данные карточки не станут подмогой в списывании, так как учебный год подходит к концу. Будучи старшеклассниками для них это будет пройденный этап, и на этот пройденный этап, как на основу, лягут все последующие знания.



Рисунок 26 – Один из призов за участие

### 3.5 Методическая разработка географического квеста на местности

Данная разработка включает в себя список правил, применение которых будет способствовать более качественной разработке вашего собственного географического квеста на местности, а также, сам пример разработанного нами квеста, предполагающего своё проведение на территории Голубого карьера (городской бор города Челябинска). Так называемые «правила» создания географического квеста можно отразить в виде таблицы (таблица 17), указав пошаговые рекомендации по созданию географического квеста на местности. В данной таблице будут совмещены два типа работы: первый – это методические разработки, которые позволят учителям географии качественно реализовывать данное мероприятие; второй – это конкретное применение данных разработок в рамках нашего географического квеста на местности (на Голубом карьере). (Смотреть приложение 6, таблица 15)

## **Географический квест на местности: «Джуманджи: зов джунглей»**

*Автор:* Церковникова Полина Степановна

*Тема:* «Джуманджи: зов джунглей»

*Организация:* МБОУ «Лицей №77 г. Челябинска»

*Населенный пункт:* Челябинская область, город Челябинск

*Место проведения:* Голубой карьер

*Дата проведения:* 04.09.2021

*Время старта:* 12.00

*Цель:* выработка у школьников территориально-ориентированного мышления.

*Задачи:*

- побуждение интереса к изучению географии у обучающихся;
- формирование и закрепление территориально-ориентированного мышления у школьников;
- закрепление на практике работы с картами, компасами;
- формирование коммуникативных умений;
- закрепление навыков командной работы;
- развитие умения пространственной ориентации;
- проработка навыков креативного и критического мышлений и др.

*Структура:* точка старта, 5 станций квеста + поиск «драгоценных камней», точка финиша в точке старта. Нахождение станций указано на рисунке 27.



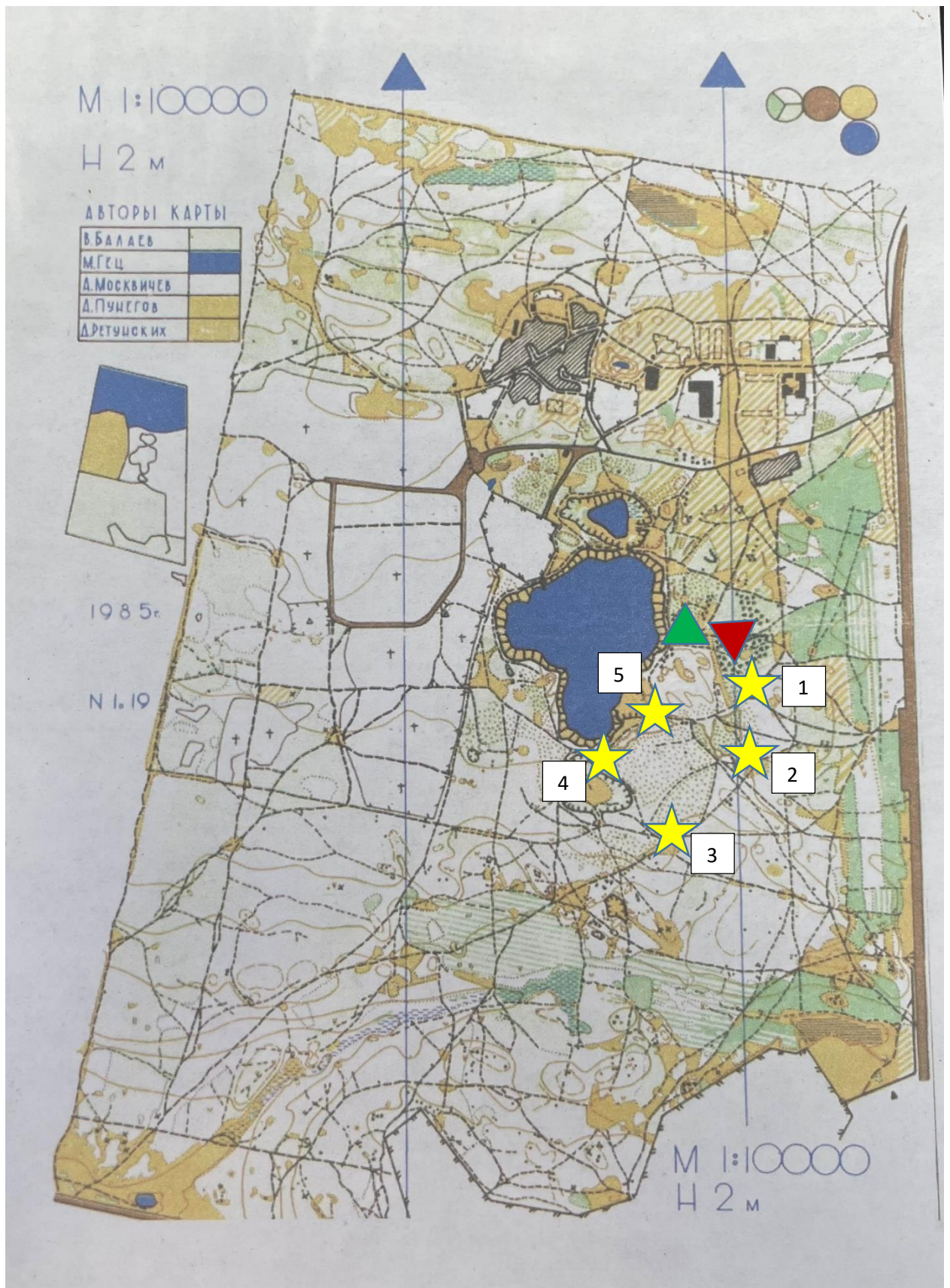
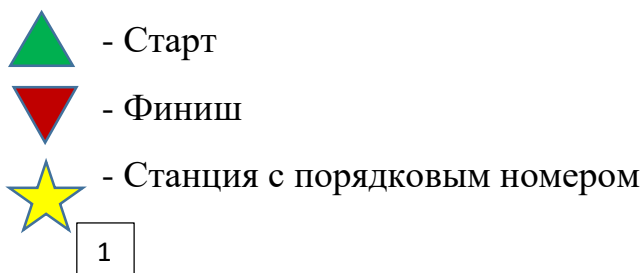


Рисунок 27 – Карта спортивного ориентирования со станциями квеста «Джуманджи: зов джунглей»

### Условные обозначения:



Данная карта используется прежде всего в работе организаторов и координаторов. Для проведения первого квеста детям будут выданы на руки карты, но значки будут полыми (прозрачными) для удобства прочтения. Здесь для наглядности используются закрашенные обозначения, что поможет читателям хорошо ориентироваться. В печатной версии будут раздаваться карты с полыми (прозрачными) значками для того, чтобы не загромождать обзор тропинок, по направлению которых будут передвигаться обучающиеся.

На старте обучающиеся собираются в одном месте. Капитану каждой команды выдается компас и карта. Подразумевается, что навыки работы с компасом и картой уже сформированы. Команды стартуют друг за другом в порядке очереди, с разницей во времени в 5 минуты. При запланированном сборе в 12.00, обучающимся дается 10 минут на сборы. В 12.10 начинается инструктаж. По плану в 12.20 стартует первая команда участников. Таким образом одним из координаторов мероприятия фиксируются данные в таблице для дальнейшего подсчета результатов. (таблица 14)

Фиксация времени и результатов позволит командам почувствовать не только атмосферу сюжета, но и проходить задания в темпе для собственного удовлетворения и небольшой победы среды всех участников. Призы предусмотрены одинаковые для каждой команды, однако, оглашение результатов и победителей придаст участникам стимул для прохождения испытаний.

Таблица 14 – Таблица фиксации времени старта и финиша

<b>Номер команды</b>	<b>Время старта</b>	<b>Время финиша</b>
1 команда	12.20	
2 команда	12.25	
3 команда	12.30	
4 команда	12.35	
5 команда	12.40	

После старта происходит мгновенное погружение в игру, хотя, участникам это удастся почувствовать не сразу. Полною ощущения сюжетной линии начинает просматриваться на первой станции.

### **1 станция. «Север-Юг»**

До данной станции участники доходят по карте и компасу. Здесь их ожидает первое приключение. (С основной сюжетной линией и ролями участники знакомятся на старте). Пробираясь по пути маршрута, участники сталкиваются со стаей ягуаров. Заранее известно, что ягуары мчат в направлении севера. Участникам необходимо вспомнить о правилах поведения в лесу и определить путём подручных и природных средств, где располагается север, а где юг. Определяя по нескольким признакам (назвать минимум 5) стороны света, школьники делают выбор в сторону юга и изворачиваются от набега стаи ягуаров. В качестве «пропуска» на следующий этап команде выдается тотем ягуара в знак победы. Тотем выполнен из бумаги в стиле оригами. Пример тотема продемонстрирован под рисунком 28. Коллекция из всех пяти тотемов позволит в конце игры обменять их на главный приз – драгоценный камень.



Рисунок 28 – Тотем ягуара

Варианты определения сторон света для данного этапа:

- У березы гладкая, белая, чистая кора с южной стороны;
- Смола на стволах сосен, елей, кедров обильнее выступает с южной стороны;
- Ягоды и плоды раньше краснеют (желтеют) с южной стороны;
- Широкая и пологая сторона муравейника, как правило, смотрит на юг;
- Проталины у деревьев с южной стороны;
- Годовые кольца на спиле пня отдельно стоящего дерева расположены неравномерно: с южной стороны они обычно толще;
- Мхи и лишайники обычно растут с северной стороны ствола одиноко стоящего дерева. Крона такого дерева пышнее и гуще с южной стороны.

Получив свой тотем, участники отправляются на следующую станцию, также пользуясь компасом и картой. Приветствуется смена штурмана в соответствии с переходом по станциям, для активизации территориально-ориентированного мышления. При этом, для более качественного прохождения квеста рекомендуется соблюдать лидерство в данном вопросе и не передавать карту и компас от станции к станции, однако, в случае желания учащихся попробовать себя в роли ведущего игрока, данные вопросы

обсуждаются с организаторами и решаются между обучающимися в индивидуальном порядке.

*Время станции* – 5 минут.

*Реквизит станции* – тотем ягуара в количестве 6 штук (1 запасной).

## **2 станция. «Переправа»**

Перейдя на данную станцию, участники попадают в западню. Драгоценные камни очень дороги жителям джунглей и поэтому находятся под чуткой охраной. Дорога к камням перекрыта огромным болтом, через которое невозможно пройти. Для переправы необходимо использовать «навесной мост», который состоит из двух, параллельно натянутых между двумя деревьями веревок. Команде необходимо друг за другом по одному пройти данное препятствие и не упасть в болото. После прохождения участникам выдается тотем нападающих и они двигаются дальше. В случае падения, участник возвращается на старт и проходит всё ещё раз. Пример тотема продемонстрирован на рисунке 29, пример испытания показан на рисунке 30.



Рисунок 29 – Тотем охранников драгоценных камней



Рисунок 30 – Пример испытания «Переправа»

*Время станции* – 5 минут.

*Реквизит станции* – тотем охранников драгоценных камней в количестве 6 штук (1 запасной), 2 веревки длиной 5 метров, крепления – 4 штуки.

### **3 станция. «Атмосферное давление»**

Справившись на отлично с двумя предыдущими этапами, школьники двигаются дальше. Впереди их ждет борьба со стихией. Попав на самую высокую точку испытания, участники почувствовали недомогание. Каждому из игроков необходимо измерить атмосферное давление при помощи барометра, чтобы узнать, в норме ли оно и продолжить свой путь. Ребята подходят к барометрам (предполагается, что работа с барометрами им уже известна), на станции в течении 2-3 минут координатор напоминает правила работы с барометрами, чтобы ребята не растерялись. После чего происходят измерения. После согласования результатов команда дает общий ответ.

Параллельно с этим, рядом с барометрами натянута вторая веревка, к которой прикреплены листа размером А4, на листах с одной стороны написаны результаты (сторона, повернутая к участникам), а с другой стороны, пустой лист (сторона, отвернутая от участников). Лишь один лист с правильным ответом имеет на обороте подсказку для перехода на следующий

этап. Кроме подсказки участники забирают тотем горы в знак победы над стихией. Пример тотема указан на рисунке 31.



Рисунок 31 – Пример тотема горы

*Время станции* – 5 минут.

*Реквизит станции* – тотем горы в количестве 6 штук (1 запасной), 2 веревки длиной 5 метров, крепления – 4 штуки, планшеты с листами А4 – 6 штук, барометр – 6 штук.

#### **4 станция. «Рация»**

На данной станции участники учатся работать с рациями. Предполагается, что ранее они не были ознакомлены с данным предметом. На команды участников напали обезьяны, которые хотят помешать их поиску драгоценных камней. Необходимо направить сигналы о просьбе спасения и дождаться ответа. Каждый участник по очереди выходит в эфир и делает это согласно правилам. Послания начинаются через 1-2 секунды после выхода в эфир. Перед началом послания нужно указать, кому предназначено послание, и кто вы. Для этого стоит придумать себе позывные. В конце вещания необходимо сказать слово «приём», которое обозначает освобождение эфира. В случае успешно выполненного задания команде выдается тотем обезьян (пример на рисунке 32), и команда спасателей приходит на помощь, освобождая участников из данной западни. На этом этапе необходимо выделить место для двух координаторов. Один находится непосредственно с

участниками и предоставляет им рацию, второй прячется в радиусе нескольких метров и отвечает на сигнал.



Рисунок 32 – Пример тотема обезьяны

*Время станции* – 5 минут.

*Реквизит станции* – тотем обезьяны в количестве 6 штук (1 запасной), 2 радиации, 2 координатора на станции, карточки с правилами работы с рациями – 6 штук.

### **5 станция. «Азимут»**

Остался последний шаг на пути к победе. Участники оказываются в густом лесу и совсем теряют ориентир. На данной станции необходимо каждому вспомнить процесс работы с компасом и биноклем. На привязанной между двух деревьев веревке, висят компасы в количестве 2 штук. Рядом с компасами висят планшеты формата А5 с чистыми листами бумаги. На шею участникам надевается бинокль. Участники парами по очереди подходят к компасам, надевают бинокли и слушают задание. По команде координатора школьники начинают искать заданные азимуты. Каждому азимуту на дереве соответствуют бумажки и с набором букв/слогов/слов. Работая слаженно, вся команда находит 20 азимутов, выписывает их на листок, после чего, составляет подсказку.

*Содержание подсказки:* СЛЕ – ДУЙ – ТЕ НА ТО – КУ СТАР – ТА И ЗАБИ – РАЙТЕ СВОЙ ПРИЗ ПОД СА – МОЙ ВЫСО – КОЙ БЕРЁ – ЗОЙ



Получив тотем компаса (пример на рисунке 33), участники отправляются на финиш искать высокую берёзу и драгоценный камень.

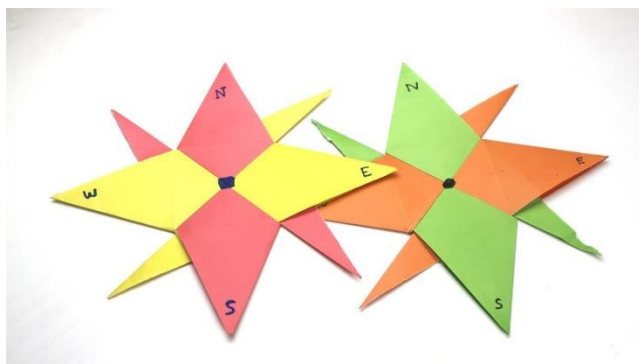


Рисунок 33 – Пример тотема компаса

*Время станции* – 5 минут.

*Реквизит станции* – тотем компаса в количестве 6 штук (1 запасной), 2 бинокля, веревка длиной 5 метров, 2 компаса, 2 планшетки формата А5, чистые листы бумаги – 30 штук, напечатанные и закрепленные буквы – 20 штук.

Прибежав на финальную точку, участники ищут свои «драгоценные камни». Данные «камни» представляют собой большие картонные фигуры, разукрашенные в 5 разных цветов: синий, зеленый, желтый, красный. Внутри каждого «камня» спрятаны сладкие призы. Макет «камня» показан на рисунке 34.

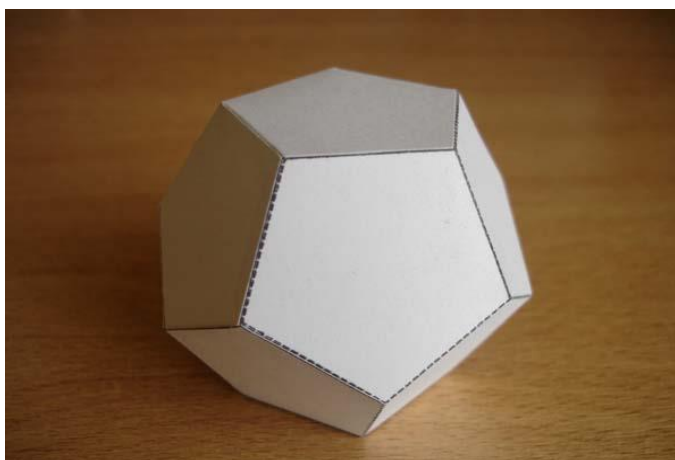


Рисунок 34 – Макет призового «камня»

Получив свои сладкие призы, грамоты и отличные оценки, участники собираются в точке старта/финиша, пересчитываются и уезжают централизованно со своими преподавателями.

Организаторы квеста остаются собирать реквизит, убирать мусор и проводить рефлексию. Сбор реквизита производится в этот же день, сразу после проведения квеста. Рефлексия проводится по договоренности организаторов. Собрать обратную связь с обучающихся можно путем бумажных или электронных анкет.

Данные разработки подлежат корректировки в зависимости от места, города, школы и преподавателя, который берется за организацию данного квеста. Стоит отметить, что квест, предложенный в разработке, носит статус «новичка». Это разработка представлена для тех, кто проводит квест для своих школьников впервые. В случае ежегодного проведения данного мероприятия может меняться его наполнение. Задания с каждым годом усложняются, и сюжет становится более углубленным и проработанным.

### *Выводы по 3 главе*

Выявлены следующие особенности проведения квест-мероприятий, применяемых в учебных целях:

- Внедрение игровых технологий позволяет активизировать познавательный интерес у обучающихся;
- Применение квест-игр и квест-уроков в процессе обучения способствуют полному погружению обучающихся в учебно-воспитательный процесс;
- Географический квест на местности формирует пространственно-ориентированное мышление.

Практическое применение данных разработок способно повысить познавательный интерес у обучающихся. Данный вывод можно сделать на основе анализа таблиц и диаграмм, в которых три экспериментальных класса (7 «А», 7 «Б», 7 «В») проявили большую активность в процессе обучения, нежели обучающиеся контрольного 7 «Г» класса. Проверив на практике, мы можем наглядно продемонстрировать эффективность разработанной методике. Планируя будущие результаты, можно предположить, что введение географического квеста на местности непосредственно в процесс обучения, позволит более качественно закрепить, улучшить и ещё больше активизировать участников процесса обучения географии.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Процесс изучения географии представляет собой насыщенную и интересную программу, цель которой заключается в формировании у обучающихся не только прочных знаний и умений географической направленности, но и развитии творческой личности, способной проявлять инициативу. Данные требования отвечают запросам современного информационного общества. Именно поэтому в системе образования введены новые методы и способы работы со школьниками.

Одной из новейших технологий является квест-технология, которая встречается сегодня достаточно часто в рамках учебно-воспитательного процесса. Нами была выявлена степень изученность выбранной темы и установлено недостаточно корректное использование новых технологий в системе образования. В ходе написания работы также были изучены особенности учебного процесса по географии в школах. После обнаружения некорректного использования квест-технологий в образовательном процессе, были предприняты меры по изучению, разработке и составлению методики проведения квест-уроков.

Проанализировав источники и углубившись в изучение темы квест-технологий, мы составили план поэтапного внедрения географических квестов на местности в учебно-воспитательный процесс. Данная технология не приветствует резкого внедрения в процесс, так как представляет собой сложную систему, в которой важно знать и соблюдать все правила безопасности. Ввиду минимального количества подобных мероприятий в программе обучающихся, выявлена необходимость в поэтапном внедрении данной технологии в процесс обучения для более эффективного результата.

После чего была продемонстрирована методика применения квеста в урочном и внеурочном процессе обучения. Основой работы стали методические разработки и их практическое применение для проведения географического квеста на местности. В ходе написания работы были

использованы такие методы исследования, как анализ литературы, изучение и обобщение ранее известных методик проведения квест-уроков, теоретический анализ и синтез истории создания квест-технологии и внедрения её в образовательный процесс, классификация квестов в образовательном процессе, практическое применение теоретических разработок, создание методических рекомендаций.

Путём практического внедрения квест-технологий в образовательный процесс Лицея №77, была охарактеризована роль и отражены особенности применения географического квеста в школьном учебно-воспитательном процессе. Роль квест-технологии в образовательном процессе можно отследить по результатам эксперимента, проведенным в ходе написания дипломной работы. Обучающиеся, подвергшиеся эксперименту, стали проявлять повышенную заинтересованность в процессе обучения после внедрения квест-технологий. Уровень вовлеченности в образовательный процесс у контрольной группы практически не изменился. Особенности практического применения представляют собой поэтапное внедрение географического квеста на местности, так как ввиду минимального количества подобных мероприятий в процессе обучения, могут возникнуть определённые трудности.

Результатом внедрения данных технологий стала положительная динамика вовлечения обучающихся в учебно-воспитательный процесс на уроках географии.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Академические статьи для высших учебных заведений : официальный сайт. – Москва, 2017 – URL: <https://bstudy.net> (дата обращения 21.10.2020). – Текст : электронный.
2. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
3. Буркин. Е. И. Цели географического образования в современной школе : учеб.пособие / Е. И. Буркин ; Молодой Ученый. – Казань : Изд-во Молодой учитель, 2018. – 68 с. - URL: <https://moluch.ru/th/2/archive/104/3706/> (дата обращения: 04.01.2021).
4. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты / Я.С. Быховский // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». – URL: <http://ito.bitpro.ru/1999> (дата обращения 03.02.2021).

5. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник» - URL: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69) (дата обращения 12.04.2021)
6. Гордеев К.С. Образовательный веб-квест как педагогическая технология / К.С. Гордеев, А.А. Жидков, К.В. Слюзнева, Е.Д. Закунова, А.Е. Анисимова // Современные научные исследования и инновации. 2018. № 12 – URL: <https://web.snauka.ru/issues/2018/12/88151> (дата обращения: 18.06.2021).
7. Деятельностное содержание географического образования в требованиях стандартов нового поколения / Беловолова Е.А. // География в школе. – 2011. – №6. – С. 25-27
8. Дмитриева Е.В. Квест – как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса ДООУ в рамках реализации ФГОС ДО / Е.В. Дмитриева – URL: <http://imc-peterhof.spb.ru> (дата обращения 12.04.2021)
9. Дьяченко В.К. Новая дидактика/ В.К. Дьяченко ; Народное образование. – Москва : Изд-во Народное образование,2001. – 496с.
10. Дьяченко В.К. Организационная структура учебного процесса и её развитие : монография / В.К. Дьяченко ; Педагогика. – Москва : Изд-во Педагогика, 1989. – 160с.
11. Игумнова Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования/ Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – №6. – С. 25-29
12. Литвинская И.Г. К вопросу о формах организации обучения / И.Г. Литвинская // Коллективный способ обучения: науч.-метод. журнал. – 2007. – № 9. – С. 36-47.
13. Напалков С.В. О видовом многообразии Web-квестов в образовательном процессе / С.В. Напалков // Культура и образование. – Декабрь 2014. – № 12. – URL: <http://vestnik.rzi.ru/2014/12/2740> (дата обращения: 30.12.2020).

14. Новиков А. М. Формы обучения в современных условиях. / А.М. Новиков // Специалист. – 2005. – № 12. – С. 19-23.
15. Осяк С.А. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В. Захарова Т.В, Е.Н. Яковлева,
16. О.Б. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – URL: <http://www.science-education.ru/ru>
17. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования : Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров ; Академия.– Москва : Издательский центр «Академия», 2001. – 203с.
18. Смирнова С.А. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии : учеб. пособие / С.А. Смирнова. – 2-е изд. – Москва : Академия, 1999. – 282с.
19. Студми. Учебные материалы для студентов : официальный сайт. – Москва, 2013 – URL: <https://studme.org> (дата обращения: 11.11.2020). – Текст : электронный.
20. Студми. Учебные материалы для студентов/ Формы организации обучения географии : официальный сайт. – Москва, 2013 – URL: <https://studme.org> (дата обращения: 14.10.2020). – Текст : электронный.
21. Файловый архив для студентов/ Цели и задачи школьного географического образования : официальный сайт. – Москва, 2013 – . – URL: <https://studfile.net> (дата обращения 06.12.2020). – Текст : электронный.
22. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании РАО. URL: <http://standart.edu.ru> (дата обращения: 31.03.2021)
23. Школьная география: единство в многообразии / Душина И.В., Таможняя Е.А., Беловолова Е.А. // География в школе. – 2013. – №4. – С. 41-46



24. Хуторской А.В. Модель системно-деятельностного обучения и самореализации учащихся // Интернет-журнал «Эйдос». –2012. – No2. – URL: <http://www.eidos.ru/journal/2012/0329-10.htm> (17.01.2021)/

25. Учителю географии : официальный сайт. – Москва, 2013 – URL: <http://my-geography.ru/> (дата обращения: 14.11.2020). – Текст : электронный.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

### **Акт внедрения**

(документ с подписью и печатью директора МАОУ «Лицей №77 г. Челябинска», подтверждающий реализацию деятельности Церковниковой П.С. в стенах Лицея 77.)

Прилагается к диплому

**Место для акта**

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

### Терминологический словарь

**VR-квесты** - относительно новое развлечение с очками виртуальной реальности. Упор делается не только на логические загадки, но и на использование особенных способностей, появляющихся у персонажа в виртуальной реальности. Вовремя квеста участник не просто сидит за компьютером, а выполняет какие-то действия руками.

**Быстрая игра** - это мини-квест, который не займет много времени и даст отличное представление что такое квест. Не сложные головоломки и загадки хорошее средство для поднятия настроения.

**Веб-квест в педагогике** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

**Виртуальные квесты в реальности** - весь игровой процесс развивается в воображении участников. Отличительной особенностью является то, что перед началом игры вам завязывают глаза, и повязку снимают лишь уже в самом конце квеста.

**Геймификация** - это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры вы делаете скучные задания интересными, избегаемое - желанным, а сложное - простым. (Образование уже отчасти геймифицировано. В школе ученик правильно выполнил упражнение на уроке – получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок - заработал плохую. В конце каждого учебного года - level up и переход на другой «уровень». Портреты лучших «геймеров» гордо смотрят с доски почета. Зачем останавливаться на достигнутом? Ведь любой урок можно превратить в игру и устроить настоящий фейерверк).

**Географический квест на местности** - это командная игра на местности, включающая в себя географические задания, имеющая территориально-ориентированную направленность, содержащая в себя задумку или сюжет, редко использующая бегунок или маршрутный лист; сочетающая в себе навыки ориентирования и умение работать с топографическими картами.

**Головоломки** – вид квеста, в котором нужно проявить максимум смекалки.

**Городской квест** - действие не ограничивается одной комнатой, загадки нужно разгадывать на обширном пространстве и на улице.

**Графический квест** – компьютерный квест, следующий после тестового. В игре используется мышь и джойстик.

**Квест** - приключенческая игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Долгое время популярным развлечением молодежи были онлайн-квесты, сейчас все больший интерес вызывают так называемые живые квесты в реальности.

**Квест в реальности** – квесты в реальности, созданные на базе определённых сюжетов книг и фильмов. Участники пробуют себя в роли главных героев.

**Квест-лабиринт** - основное задание – пройти лабиринт, преодолевая различные препятствия.

**Квест-перформанс** - это квесты, в которых участвуют актеры. Они делают игру более яркой, а погружение в сюжет — максимальным. В перформансе актеры примеряют различные роли, а игрокам, для успешного прохождения и выполнения всех заданий, необходимо общаться и взаимодействовать с ними.

**Морфеус** - квесты, прохождение которых проходит в небольшом помещении в полной темноте или с завязанными глазами. Все действия и происходящие события игрокам рассказывает оператор. В воображении участников формируется окружающий мир, в котором они сами принимают решения, последствия которых влияют на дальнейшее развитие событий.

**Образовательный квест** – педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие-либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Технология, 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.

**Парсер** – программное обеспечение, выделяющее определённые части информации из массива данных.

**Ролевые игры (живые квесты)** - нет привязки к комнате и помещению. Главное – взаимодействие с другими персонажами. Когда вы получаете роль – вы перевоплощаетесь в другого человека, примеряете на себя совершенно иной образ.

**Текстовые квесты** – первоначальные квесты, которые использовали парсеры, основанные на управляющих глаголах.

**Цепочка квестов** - это серия заданий, которые выполняются в определённой последовательности. Завершение предыдущего задания в цепочке, является обязательным условием для того чтобы получить следующее.

**Экшн-адвенчура** – остросюжетное приключение, базируется на реакции и рефлексах игрока, хотя, привычных головоломок здесь тоже хватает, но они на заднем плане сюжета.

**Эскейп-рум** – классический квест, воплощение компьютерных игр в реальность. Участников квеста закрывают в комнаты, из которых необходимо выбраться. Традиционно комнаты несут свой сюжет и историю. Обычно темы таких квестов — больница, тюрьма, гостиница, банк.

**Экшн-игра** - спортивный вид квестов, в которых минимум логических заданий и максимум физической активности. Происходящее напоминает телеигру «Форт Боярд». Игроки много двигаются, ищут предметы, прячутся от противника и проходят запутанные лабиринты.

### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Квесты, пользующиеся популярностью в интернет-источниках, взятые для сравнения в пункте 2.3, таблица 5.

#### Квест Южные Колумбы

**Учитель.** Рада приветствовать вас на квест- игре «Юные Колумбы».

В сегодняшней игре принимают участие ученики 8-9 классов. Всего 4 команды. На соревновании присутствует жюри в составе:

---

География особая удивительная наука, которая создавалась не в тихих кабинетах скучными учеными. В рядах географов известных на весь мир вы найдете не просто любителей путешествовать, но и настоящих пиратов и бандитов, разведчиков и преступников. Они искали золото, а находили всемирную славу первооткрывателей, они гнались за властью и приключениями, а получали имя, записанное на карте. Но большинство из них

стремились открыть неизвестные земли. Вот и мы с вами сегодня поиграем в ГЕО-квест. Квест от английского «quest» - поиск.

Квест – это приключенческая игра, требующая от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету, подразумевает активность каждого участника. Мы же с вами погрузимся в мир путешествий по станциям гео-квеста. И по прохождению наших станций закончим СИНКВЕЙНОМ!!! А что такое синквейн узнаем на конце нашей игры.

### Задание 1

Станция «**Все тайное станет явным**»

Расшифровать слова, переставив буквы в нужном порядке

- 1.РИКААФ (Африка)
- 2.ОСНЮХ (Хонсю)
- 3.АККОИЛТЛ (Лакколит)
- 4.АРАСАХ (Сахара)
- 5.ИЖФИ Д (Фиджи)
- 6.ЗИАСО (Оазис)
- 7.ХЕАНЛЬ (Анхель)
- 8.ИКТИАКАТ (Титикака)
- 9.НЛИ (Нил)
- 10.ОТЛЛА (Атолл)

### Задание 2

Станция «**Кто это? Что это?**»

Учащимся дается список, в котором указаны географические объекты, имена путешественников и т.д. Необходимо написать – кто это или что это.

1. **Аконкагуа** -Высочайшая в Андах горная вершина
2. **Веспуччи**- Америго **Веспуччи** - итальянец, по имени которого названа Америка
3. **Сельва** - влажные экваториальные леса в Южной Америке

4. **Ориноко** - река в Южной Америке
5. **Инки** - индейское племя, обитавшее на территории Перу
6. **Вади** - сухие долины в пустынях Аравии и Северной Африки, наполняющиеся водой после сильных ливней
7. **Атакама** - пустыня на западном побережье Южной Америки
8. **Фьорд (фиорд)** - узкий глубокий морской залив, обычно с высокими крутыми скалистыми берегами
9. **Кант** - великий немецкий философ, разработал гипотезу о происхождении Солнечной системы
10. **Кроманьонец** - название, описывающее ранних представителей современного человека в Европе и отчасти за её пределами

### **Задание 3**

#### **Станция «Узнай страну»**

Учащимся выдаются фотографии достопримечательностей города, страны, государства необходимо указать их название и месторасположение.

### **Задание 4**

#### **Станция «Минутка на шутки»**

На географической карте мира немало объектов, которые носят «шуточные» названия или ассоциируются с определенными терминами, словами. Вопросы-шутки по географии

1. Какой областной центр России летает? (Город Орел.)
2. Именем какого полуострова нашей страны называют дальние ряды парт в классе? (Камчатка)
3. Какая река Амурской области бежит по проводам? (Река Ток.)
4. Приток Днепра, который можно найти у нас во рту. (Река Десна.)
5. Какое животное есть в каждом **посёлке** мира? (Осел)
6. Какой город можно купить в продовольственном магазине разлитым в бутылки? (Город Ессентуки.)
7. Какая река Вьетнама всегда со всем согласна? (Река Да.)



8. Какой остров в Южной Австралии носит своих детенышей в сумке? (Остров Кенгуру.)

9. Город Иркутской области, в котором поселилось время года. (Город Зима.)

10. Какой город Франции можно увидеть висящим на окнах? (Город Тюль.)

### Задание 5

#### Станция «Экстренный вызов»

Горячая тема

1. Известная картина Карла Брюллова «Последний день Помпеи» посвящена извержению именно этого вулкана. - **Везувий**

2. Из-за частых извержений вулканов и роста коралловых рифов в карту этой страны постоянно приходится вносить поправки. - **Индонезия**

3. Почти все острова в этом океане обязаны своим происхождением извержениям вулканов. **Атлантический**

4. Вулкан Исалько, находящийся в этой республике, извергается через каждые восемь минут и за двухсотлетнюю свою деятельность дал более 12 миллионов извержений. - **Сальвадор**

5. Название этого исландского вулкана стало большой проблемой для дикторов радио и телевидения. –

#### **Эйяфьятлайокудль**

6. Вулканическая лава – это магма мантии, захватившая по дороге к поверхности Земли природные газы, водяные пары, обломки горных пород. Знаете ли вы, что означает слово «лава» в переводе с греческого языка?

#### **Каша**

Потрясающая тема

1. Жители этой страны шутят, что у них в день бывает три землетрясения – на завтрак, обед и ужин. -. **Япония**

2. Добыча этого полезного ископаемого способна вызвать небольшие землетрясения. - . **Нефть**

3. Это домашнее животное можно считать «живым сейсмографом». **Кошка**

4. После сильных землетрясений прибрежным районам угрожает ещё и эта напасть. - . **Цунами**

5. Знаменитое «Огненное кольцо» проходит вдоль границ этого океана. - **Тихий**

### **Задание 6**

Станция «**По следам опытных туристов**»

**Изобразить путь туриста условными знаками.**

Текст:

- Турист вышел из дома и пошёл по грунтовой дороге мимо ветряной мельницы. Дальше его путь к лагерю шёл через луг. Он подошел к смешанному лесу. Узкая тропинка привела его на перепутье, откуда направо шла грунтовая дорога, ведущая к реке, налево – полевая дорога к болоту, а прямо – тропа к роднику. Он пошёл по грунтовой дороге и подошёл к небольшой реке, которую перешёл по деревянному мосту. От него по грунтовой дороге он подошёл к фруктовому саду, пройдя, его он вышел к лагерю.

### **Задание 7**

Станция «**ГЕОГРАФИЯ НА ВСЕ СТО!**»

*Отгадайте слова, являющиеся географическими понятиями, названиями и именами, в которых есть числительное 100.*

**\_\_ СТО \_\_** - сторона света. (*Восток.*)

**\_\_ СТО \_\_** - начало реки. (*Исток.*)

\_ СТО \_ \_ \_ \_ - государство в Прибалтике(*Эстония*)

СТО \_ \_ \_ \_ \_ - главный город страны.(*Столица.*)

\_ \_ СТО \_ - город "Золотого кольца" России.(*Ростов.*)

\_ \_ \_ \_ \_ СТО \_ \_ \_ \_ \_ - героический город в Крыму, давший название знаменитому вальсу.(*Севастополь.*)

\_ \_ \_ \_ \_ СТО \_ - город РФ, порт на Тихом океане.(*Владивосток.*)

\_ \_ \_ СТО \_ \_ \_ \_ - имя мореплвателя, открывшего Америку. (*Христофор Колумб.*)

\_ \_ \_ \_ \_ СТО \_ - фамилия исследователя, открывшего водопад Виктория, одноимённый город в Замбии.(*Ливингстон.*)

### **Синквейн**

1. К слову **Климат** (возможные варианты ответов)

#### ***Климат***

Континентальный, морской

Зависит, влияет, формирует

Воздушные массы

Погода

2. К слову **Рельеф** (возможные варианты ответов)

#### **Рельеф**

Горный, равнинный

Формируется, преобразуется, влияет

Совокупность неровностей

Земная поверхность

3. К слову **Почвы** (возможные варианты ответов)

#### **Почвы**

Серые, бурые

Формируются, питают, разрушаются

Поверхностный слой

Плодородие

4. К слову **Антарктида** (возможные варианты ответов)

**Антарктида**

Далёкая, холодная

Храним, изучаем, открываем

Южный полюс

Континент

5. К слову **Москва** (возможные варианты ответов)

**Москва**

Златоглавая, белокаменная

Управляет, командует, возглавляет

Красная площадь

Столица

6. К слову **Австралия** (возможные варианты ответов)

Сухая, равнинная

Открывалась, заселялась, осваивалась

Материк богат эндемиками

Самый маленький континент на Земле

7. К слову **Африка** (возможные варианты ответов)

Жаркая опасная

Бегают, прыгают, спят

Материк где обитают опасные звери

Жара

## **Задание 8**

Станция *«Кухни народов мира»*

**Установите соответствие :**

Центральноазиатская кухня

Славянская кухня

Кавказская кухня

Индийская кухня

Японская кухня

Китайская кухня

Средиземноморская кухня

## **ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ**

- 1 Станция *«Все тайное станет явным»*
- 2 Станция *«Кто это? Что это?»*
- 3 Станция *«Узнай страну»*
- 4 Станция *«Минутка на шутки»*
- 5 Станция *«Экстренный вызов»*
- 6 Станция *«По следам опытных туристов»*
- 7 Станция *«География на все 100!»*
- 8 Станция *«Кухни народов мира»*

## **Синквейн**

## Квест Географы

Автор: Денисова Ираида Анатольевна

Организация: МБОУ «Школа №16»

Населенный пункт: Рязанская область, г. Рязань

### **Урок-игра**

Занятие проходит:

- в классе (проводится демонстрация заранее снятого ролика);
- на школьном дворе (учащиеся двигаются по маршруту)

Живя в городе, мы часто не обращаем внимание на удивительные мелочи окружающие нас. А их очень много!

Главное основания выбора именно такого замысла урока:

Мотивация изучения географии через интерес к компьютерным играм.

Урок базируется на знаниях из курса природоведение и ранее полученных знаниях из курса географии. А также личном опыте учащихся.

Особое предназначение данного урока - воспитывать интерес к родному краю и любознательность.

Цели:

*Предметные:*

Формирование представлений о географической науке, ее роли в освоении планеты человеком, о географических знаниях как компоненте научной картины мира.

*Метапредметные:*

Способность к самостоятельному приобретению новых знаний и практических умений, умение управлять своей познавательной деятельностью. Умение вести самостоятельный поиск, анализ, отбор информации, ее преобразование, сохранение, передачу.

*Личностные:*

Осознание ценности географического знания как важнейшего компонента научной картины мира.

*Главные задачи:* повторить и обобщить знания об окружающем мире с использованием краеведческого материала.

Работа ведётся со всем классом (фронтальный опрос, самостоятельная работа).

Индивидуально оцениваются кроссворды после окончания урока.

Оборудование урока: кроссворды в виде раздаточного материала.

Навигатор (можно в мобильном телефоне) для определения секретного кода (координат). Шкатулка или коробка с призами (например со звёздочками).

Действие начинается около группы деревьев на школьном дворе.

В поле зрения попадают листья и т.п.

1. Дерево, относящееся к самому книжному семейству.

Каштан

Семейство буковые

Русское название рода имеет происхождение от праслав. *bukъ*, которое заимствовано из прагерм. *bōka* — «бук», продолжающее праиндоевропейское слово *\*bhāg'ós* — «бук». Такое же происхождение имеет слово «бук» в немецком, голландском, датском, норвежском и шведском языках. От того же праиндоевропейского слова *\*bhāg'ós* происходит и латинское название рода лат. *fagus*. В некоторых германских языках название бука совпадает со словом «книга»: нем. *Buche* — «бук», нем. *Buch* — «книга», швед. *bok*, норв. *bok*, дат. *bog* — «бук» и «книга». Связано это с тем, что первые руны писались на деревянных палочках, вырезанных из бука, или коре бука.

2. Рядом с деревом находим неизвестный прибор – его название следующее слово. На компасе написано направление на следующее «задание».

Компас- устройство, облегчающее ориентирование на местности.

3. Где гнездится органическая жизнь?

Почва - почва по определению Докучаева - наружный слой горных пород измененный под влиянием воды, воздуха и различных организмов. По определению Хлопина, почва - это верхний слой коры, на котором гнездится органическая жизнь. Почвообразующие факторы: различают по крайней мере 6 почвообразующих факторов. Вообще, процесс почвообразования начался тогда, когда появились первые микроорганизмы и одноклеточные водоросли.

4. Раскапываем землю и находим черепок где написаны цифры (азимут) определяем направление и движемся дальше.

Азимут (обозначается «Az» или «Az») — в геодезии угол между направлением на север (в Южном полушарии — на юг) и направлением на какой-либо удалённый предмет. Отсчитывается обычно по часовой стрелке.

Азимут — это угол, отсчитанный по ходу движения часовой стрелки между направлениями на север и на ориентир. Азимут измеряется в градусах от 0° до 360°. Если за исходное направление принимается географический меридиан,



азимут называется истинным; если за исходное направление принимается магнитный меридиан, азимут называется магнитным.

#### 5. В поле зрения попадает неизвестный камень.

Геологи говорят, что это визитная карточка земли. Как называется эта горная порода. «Гранит — визитная карточка Земли».

Гранит (итал. *granito*, от лат. *granum* — зерно) — кислая магматическая интрузивная горная порода. Состоит из кварца, плагиоклаза, калиевого полевого шпата и слюд — биотита и/или мусковита. Граниты очень широко распространены в континентальной земной коре.

Граниты играют огромную роль в строении коры континентов Земли. Но в отличие от магматических пород основного состава (габбро, базальт, анортозит, норит, троктолит), аналоги которых распространены на Луне и планетах земной группы, о существовании гранитов на других планетах солнечной системы имеются лишь косвенные признаки. Так имеются косвенные признаки существования гранитов на Венере.

#### 6. На пути появляется лужа.

Назовите причину появления этой воды.

Осадки (атмосферные) - (греч. *atmos* — пар и русск. осаждаются — падать на землю) — вода в жидком (морось, дождь) и твердом (крупа, снег, град) виде, выпадающая из облаков в результате конденсации паров, поднимающихся в основном с океанов и морей (испаряемая вода с суши составляет около 10% атмосферных осадков). К атмосферным осадкам относят также изморозь, иней, росу, осаждающиеся на поверхности наземных предметов при конденсации паров в насыщенном влагой воздухе. Атмосферные осадки — звено общего влагооборота Земли.

#### 7. На кустарнике шелестят листья.

Ветер — движение воздуха, горизонтальное у земной поверхности. На ветер действует сила трения о поверхность Земли, центробежная и отклоняющая сила вращения Земли. Скорость ветра выражается в м/с, км/ч, в условных единицах — баллах, а направление, откуда он дует, — по 16 румбам (Север, Север-Северо-Восток, Восток-Северо-Восток, Восток и так далее). Возникает и движется воздух от области более высокого атмосферного давления к низкому.

8. Ветром приносится лист бумаги, на котором есть условный знак.

Что обозначено на листе пунктиром?

Пунктир условное обозначение на плане местности тропы.

9. Заглянув под куст, мы находим книгу с портретом неизвестного человека. Назовите человека давшего название науке о земле. Кроме сочинений по математическим наукам, он писал ещё трактаты «о добре и зле», о комедии и др. Из всех своих сочинений Эратосфен придавал особенное значение литературным и грамматическим, как это можно заключить из того, что он любил называть себя филологом. В честь Эратосфена назван кратер на Луне. Эратосфен Киренский

Ключевое слово в кроссворде: НАВИГАТОР. С помощью него найдём наши координаты. Именно они являются кодом для открытия шкатулки.

Маршрут пройден. Задание выполнено.

Друзья! Сегодня мы совершили удивительное путешествие. И убедились, как много удивительного можно найти рядом с нами. Желая интересных открытий и ярких впечатлений от всего, что происходит вокруг. Мир удивителен и многогранен, главное суметь это разглядеть.

1к	а	ш	т	а	н								
	2к	о	м	п	а	с							
		3п	о	ч	в	а							
			4а	з	и	м	у	т					
					5г	р	а	н	и	т			
			6о	с	а	д	к	и					
			7в	е	т	е	р						
			8т	р	о	п	а						
				9э	р	а	т	о	с	ф	е	н	

### Сценарий квест-игры "Географический круиз"

Форма мероприятия: *квест-игра.*

Возраст участников: *средний школьный, 5-6 класс.*

Цель:

- популяризация географии, физической культуры как научных дисциплин и школьных предметов, через внеклассное мероприятие.
- создание условий для реализации интеллектуального и творческого потенциала учащихся.

Задачи:

- стимулирование познавательного интереса учащихся к предметам «география», «физическая культура» повысить интерес к их изучению;

- расширить связь географии, физической культуры с другими школьными дисциплинами: математикой, литературой, историей через творческие задания
- сплочение школьного коллектива
- формирование активной жизненной позиции учащихся.

### **Актуальность методической разработки.**

**Игра** - один из важнейших видов деятельности ребенка, его самовыражения, способ его совершенствования. В процессе игры развиваются внимание, память, воображение, вырабатываются навыки и привычки, усваивается общественный опыт. Игра представляет собой воссоздание социальных отношений между людьми, их поведение и принятие решений в условиях моделирования реальных ситуаций, общественной жизни. Игра носит воспитательно-образовательный и развивающий характер, поэтому её широко используют в настоящее время в учебно-воспитательном процессе.

Участвуя в игре, школьники учатся радоваться успехам друзей, переживать из-за их неудач, оказывать помощь тем, кто нуждается в ней. Такое мероприятие сплачивает коллектив, создает атмосферу эмоционального комфорта, увлеченности.

В игре участвуют 2 команды по 8 человек в команде. Командам нужно пройти 6 этапов. Мероприятие проводится в помещении школы (задействуются несколько учебных кабинетов). Квест-игра предусматривает возможность найти ответы на вопросы в Интернете. Для этого подготовлена информация в помощь, которую ученики используют при выполнении квест-игры. В итоге на поиск необходимой информации требуется меньше времени

Время реализации учебного занятия: *60 минут.*

Требуемые ресурсы: *ПК, имеющие выход в Интернет.*

Руководитель, сопровождающий деятельность учащихся: для своевременной помощи им в устранении технических ошибок, возникающих при работе с ПК и поддержания рабочей атмосферы.

## **Ход игры.**

### **Здравствуйтесь, дорогие друзья!**

Сегодня мы с вами отправляемся в географический круиз. Наше путешествие пройдет в форме квест-игры. Путь ваш будет сложным, но интересным. В пути вам предстоит сделать несколько остановок, чтобы выполнить задания. Выполняя задания, вы будете получать подсказки, которые укажут вам направление вашего дальнейшего движения, а также эмблему одного из географических элементов, который полностью вам предстоит собрать на последнем этапе. Выиграет та команда, которая справится со всеми заданиями быстрее всего.

Любой бывалый путешественник скажет вам, что такое долгое путешествие может быть полно всяких неожиданностей и сюрпризов. А чтобы успешно справиться с трудностями, будьте внимательными, дружными, смелыми, ловкими.

**312кабинет.** Презентация на экране (музыкальное сопровождение, название мероприятия, правила квеста, названия команд).

### **Условия игры**

1. Для того чтобы совершить путешествие, Вам нужно было заранееделиться на команды, придумать своей команде название и выбрать капитана. Итак, позвольте вас представить друг другу!!!!

2.

### **Итак, правила игры**

Ребята, путешествие будет состоять из 6 этапов. Вам необходимо будет выполнить задания, предлагаемые на каждом из них.

1. Перед входом на станцию команда должна отгадать загадку

2. Все участники команды должны соблюдать правила поведения игроков:

- совещаются все – говорит ответ один!
- ответ дается только один!

- при ответах соблюдается тишина!
- время пребывания на станции – 5 мин.
- за нарушения правил снимаются баллы

Итак, мы отправляемся в путь!!!

*Век двадцать первый крут и сложен,  
 Он обжигает горячо..  
 Но Апокалипсис отложен –  
 Чего же, братцы, ждать ещё?  
 Пойдем искать по белу свету  
 То место, где пока нас нет,  
 Покрутим ножками планету,  
 Которой много-много лет.  
 Перелетим над океаном  
 Туда, где пальмы и тепло.  
 Приедем в сумраке туманном  
 В пиратский город Сен-Мало.  
 Да мало ль мест на этом свете,  
 Где мы мечтали побывать!  
 Мир слишком сер без путешествий.  
 Начнем дороги открывать.*

### **Порядок маршрутов**

**1 команда** Евразия -- Африка ---Южная Америка ---Австралия –  
 Антарктида---Северная Америка

**2 команда** Антарктида --Южная Америка---Австралия -- Евразия—  
 Африка—Северная Америка

Команды получают **первую** подсказку. Первая подсказка для **1 команды** и для **2 команды** (6Б вы отправляетесь в кабинет, где говорят на языке Байрона, Шекспира, Шерлока Холмса). ( 5Б вам предстоит отправиться в тот кабинет, где изучают вещества и их превращения)

## **I остановка. «Евразия». Находится в кабинете английского языка.**

### **Загадка -ключик**

«Между прочим, говорят,  
Что цветные есть моря.  
Сможешь быстро без совета,  
Отгадать четыре цвета?  
Все четыре эти моря  
Окружают наибольшей  
Материк какой?»

Вопросы (из первых букв разгаданных ребусов необходимо составить слово «**библиотека**», чтобы продолжить путь): Кроссворд с ключевым словом «**библиотека**».

Разгадав кроссворд, участники команды получают изображение Евразии  
Далее из первых букв разгаданных ребусов необходимо составить слово «**библиотека**», чтобы продолжить путь. Следующая станция-**библиотека!**

## **II остановка «Африка». Находится в библиотеке.**

Здравствуйте, дорогие ребята. Рады вас приветствовать на нашем континенте. Ну, а где вы оказались, постарайтесь угадать. На столе лежат разрезанные листы со стихотворением. Его надо составить. Кто написал это стихотворение, как оно называется. И куда отправился главный герой спасти больных зверей?

*"Мы живём на Занзибаре,  
В Калахари и Сахаре,  
На горе Фернандо-По,  
Где гуляет Гиппо-по  
По широкой Лимпопо".*

Далее надо ответить на вопросы по теме Африка.

**При ответе на вопросы можно взять подсказку**

1. Самые крупные обезьяны в мире и где они водятся? (*гориллы, тропические леса*)
2. Самые низкорослые жители на планете? (*пигмеи*)
3. Животное с самой длинной шеей? (*жираф*)
4. Самое крупное дерево в Африке? (*баобаб*)
5. Мореплаватель, первым обогнувший Африку? (*Васко да Гама*)
6. Самое быстрое животное, развивающее скорость до 120 км/ч (*гепард*)
7. Одно из древнейших государств Африки (*Египет*)
8. Самая длинная река на материке? (*Нил*)
9. Море, разделяющее Африку и Азию. (*Красное*)
10. Самая большая по площади страна Африки (*Алжир*)
11. Самый крупный родственник свиньи? (*бегемот*)
12. Самая большая пустыня в мире? (*Сахара*)

Если все вопросы разгаданы верно, они получают картинку с изображением Африки.

Ну а чтобы понять, куда двигаться дальше, подумайте, что общего между ответами, которые вы получили на вопросы 1, 2, 3, 4, 5, 6, 11. (подсказка: объекты изучения какой науки представлены вашему вниманию?)

Ответ: Это живые существа. Следующая станция – кабинет биологии, 215!

### **Третья остановка «Южная Америка»**

#### **Находится в кабинете биологии**

*Съесть картофеля с томатом, трубку мира покурить,  
и с индейцем словно с братом пирамиды посетить...  
Удалось Колумбу разом, заблудившись по пути.  
Континент вы назовите, чтоб на глобусе найти...*



Далее ученикам предлагается картинки с изображением растений, животных и природных объектов материков Южная Америка. Задание в презентации на определение животных и растений Южной Америки «Кто это? Что это?» Если все отгадано правильно, они получают картинку с изображением материка.

Ответив на задания, команды получают изображение Ю.А.

Далее направление движения вам укажет **компас и карта**. Догадайтесь, в какой кабинет вы должны отправиться? Следующая станция-кабинет **географии,306!**

#### **Четвертая остановка «Австралия»**

#### **Находится в кабинете географии.**

Приветствуем вас на самом необычном континенте планеты.

*Она располагается под нами  
Там очевидно ходят вверх ногами  
Там наизнанку вывернутый год.  
Там расцветают в октябре сады.  
Там в декабре, а не в июле лето.  
Там протекают реки без воды.  
Они в пустыне протекают где-то.  
Там в зарослях следы бескрылых птиц,  
Там кошкам в пищу достаются змеи.  
Рождаются зверята из яиц.  
И там собаки лаять не умеют.*

#### **О каком материке говорится в стихотворении Галины Усовой**

Задания в презентации про путешественников (фотографии путешественников и задания к ним).

Подсказка: вам предстоит отправиться в тот кабинет, где изучают вещества и их превращения.

Следующая станция-кабинет **химии,214!**

## **Пятая остановка «Антарктида»**

**Находится в кабинете химии.**

«Антарктида»

Загадка -ключик

Мы найдем на глобусе

Два различных полюса

А у Южного найдем

Материк, покрытый льдом

## **Ребусы в презентации!!!!**

Подсказка для дальнейшего пути следования ( математика, 312)

Подсказка. (312 )

Раньше такого умного друга

У школьников не было в нашей округе.

Теперь в каждом доме, на каждом столе,

Стоит он, помощник тебе да и мне.

Рисует, считает, хоть что вычисляет,

А если захочешь, в игру поиграет.

Следующая станция-кабинет **математики!**

## **Шестая остановка «Северная Америка»**

**Находится в кабинете математики.**

**Загадка-ключик**

Этот волшебный материк

много интересного в себе таит

На востоке- есть равнины, а на западе- горы

Есть там реки, моря и озера

Есть туманы дожди и снега

На севере- холод, на юге-жара.

Как много удивительного хранит его земля:

Есть гейзеры, вулканы, свирепствуют торнадо

Бушует Ниагара, всех удивляет Колорадо

Был бы я волшебником свозил бы вас в .....

**Можно провести конкурс капитанов на время!!!!**

На этой остановке расположена таверна, и участники могут перекусить.

В таверне все блюда вкусные, но приготовлены из одного растения. Какого растения – команды должны угадать из моего рассказа. Прошу игроков поднять руку, если есть ответ.

*Это растение считается королевой Америки.*

*Древние майя знали несколько сортов этого растения. А когда европейцы увидели его, то сказали вот что:*

*«На полях росли какие-то странные растения высотой больше метра, плоды из чистого золота, а листья из серебра». Индейцы считают его чудесным даром богов, они обожествляли растение, верили, что от него зависит благополучие. В одной из легенд рассказывается, что бог Маис был сыном самого бога Солнца и богини Луны. Но нашлись божества, которые позавидовали красоте юноши, его силе и убили его, разрубив тело на части. Индейцы верят, что куски тела Маиса превратились в зерна. Сколько праздников посвящено этому растению! Не перечесть.*

*Зерна растения жарили, из них готовили напитки. Отваром из листьев лечили больных, а из пыльцы готовили суп. Лишь позже европейцы и весь мир узнали о пользе этого растения.*

*Местное население называет ее маисом. Что же это за растение?*

Пожалуйста, ответ.

Молодцы – это кукуруза.

А теперь – сам конкурс **«Щедрый остров»**.

Капитан команды должен представить для участия в конкурсе самого голодного участника (пауза, выносят стол, 2 стакана сока, 2 соломинки для питья сока, 2 пакетика кукурузных палочек).

**Задание: кто быстрее съест кукурузные палочки, запив при этом еду стаканом воды через соломинку, та команда и победит.**

Команды получают последнюю эмблему и собирают карту!!!!

**Подведение итогов: Слово жюри.**

Наше путешествие подошло к концу. Вы показали достойные знания и хорошие умения ориентироваться в незнакомой местности. Сейчас каждая команда демонстрирует какой географический источник информации она собрала, а жюри посоветуется и подведет итоги.

Вот и закончилась наша встреча. Надеемся, что эта игра оставила у вас массу добрых и веселых впечатлений.

Настало время подведения итогов. Слово предоставляется жюри. Капитаны команд приготовились для вручения грамот.

### **«В поисках сокровищ»**

**Тема: В поисках сокровищ**

**Форма проведения:** внеклассное мероприятие, квест по физике и географии для 7 класса.

**Время проведения:** конец 3 четверти, после изучения темы по физике «Плотность вещества».

**Продолжительность квеста:** 45 минут

**Цель квеста:** привлечение интереса к естественно-математическим наукам через популярную форму игры среди подростков.

**Задачи:**

- Развивать логическое мышление у учащихся
- Формировать навык работы в команде

- Воспитывать патриотические чувства к родной школе, городу, стране.

### **Формируемые УУД**

#### Личностные:

- умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения
- устойчивый познавательный интерес и становление смыслообразующей функции познавательного мотива
- готовность к равноправному сотрудничеству

#### Коммуникативные:

- определяют цели и функции участников, способы взаимодействия
- умеют брать на себя инициативу в организации совместного действия
- учатся устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решение и делать выбор

#### Регулятивные:

- составляют план и последовательность действий
- определяют последовательность промежуточных целей с учетом конечного результата
- самостоятельно формулируют познавательную цель и строят действия в соответствии с ней

#### Познавательные:

- Самостоятельно создают алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера
- Определяют основную и второстепенную информацию
- Устанавливают причинно-следственные связи
- Строят логические цепи рассуждений
- Составляют целое из частей, самостоятельно достраивая, восполняя недостающие компоненты

**Оборудование:** проектор, экран, три широкие мензурки, весы с разновесами, футляры из-под игрушек типа «киндер-сюрприз», заранее

распечатанные высказывания, контур картосхемы Мурманской области, заранее разрезанный как пазлы, маршрутные листы, столы для 3 команд (по 6 человек в команде)

**Место проведения:** кабинет физики и библиотека.

Ход игры:

Здравствуйте ребята и взрослые! (Слайд1)

Ребята, а сколько лет нашей школе?

Верно 57 лет. Прекрасна история нашей школы.

Все вы знаете, о том, что в нашей школе есть музей.

Разбирая старые бумаги для создания экспозиции была обнаружена записка. Вот ее сканированный текст. (Слайд 2 с запиской)

**Дорогие потомки, ученики школы 34!**

**Сообщаем вам, что в здании вашей школы находятся несметные сокровища. Они хранятся на ..... этаже, возле лестницы. Там вы найдете много .....?? ..... ряду, на вертикальной стойке № ..... на одной из полок стоит .....**

**У этих сокровищ есть хранитель, который откроет тайну сокровищ только тем, кто выполнит несколько заданий.**

Кому как не вам, ребята, найти сокровища. Давайте подберем команду для поисков. Нам нужны не только смелые и ловкие, но сообразительные и находчивые.

Итак, проверим кто достоин попасть в команду.

(Ребята отгадывают загадки и в команду берут еще одного друга)

Загадки:

Слайд 3

**1.** Нема и глуха, а определять объём жидкости позволяет.(Мензурка)

**2.** И в тайге, и в океане

Он отыщет путь любой.

Умещается в кармане.

А ведет нас за собой.(Компас.)

3. Куда бежит—сама не знает

В степи ровна,

В лесу плутает,

Споткнется у порога,

Что это? ...(Дорога)

4. В круглом домике, в окошке

Ходят сестры по дорожке,

Не торопится меньшая,

Но зато спешит старшая. (Стрелки часов)

5. Две сестры качались,

Правды добивались,

А когда добились —

Остановились. (весы)

6. На стене висит тарелка,

По тарелке ходит стрелка.

Эта стрелка наперед

Нам погоду узнает. (барометр)

7. Я под мышкой посижу

И что делать укажу:

Или разрешу гулять,

Или уложу в кровать.(термометр)

8. Что за звездочки чудные

На пальто и на платке?

Все сквозные, вырезные,

А возьмешь — вода в руке(снег)

9. В каком случае двое взрослых, четверо детей, пять собак и одна канарейка не намокнут если встанут под одним зонтом? (если не будет дождя)

Итак, в нашей поисковой команде 18 человек

Задание - разминка: Построиться членам команд в алфавитном порядке.

Рассчитаться на 1,2,3

Каждый третий ---первая команда

Каждый второй – вторая команда

Остальные – команда №1

(Участники команд занимают свои места)

Вспомним о загадочной записке. (Слайд12)

На обратной стороне был обнаружен текст с подсказками, который напечатан в маршрутных листах команд.

**(маршрутные листы прилагаются на отдельных листах**

**В маршрутных листах задания, выполнив которые ребята получают подсказки с номером ряда книг в библиотеке, номером стеллажа и номером полки с книгами. В четвертой подсказке, на обратной стороне собранного пазла написано название книги, которую необходимо принести из библиотеки. В библиотеке ребят встречает библиотекарь и координирует действия членов команд.)**

### **Первая цифра**

Определить массу тела, округлить до целых значений, взять первую цифру массы.

Оборудование: весы, разновесы, взвешиваемое тело

### **Вторая цифра:**

Достать капсулу в которой записка с цифрой, не переворачивая сосуд

Оборудование: мензурка, киндер- капсула, вода

### **Третья цифра**

**Определить объем жидкости, взять вторую цифру.**

Оборудование: мензурка с водой

### **Четвертая цифра**

**название книги**

Сложить карту Мурманской области из пазлов, скрепить с помощью скотча, перевернуть и найти название книги. А затем, в путь в библиотеку.



Во время работы команд ведущий беседует с болельщиками (ребятами, не попавшими в команды)

Что можно считать сокровищем: дружбу, эксперименты или знания.

**Заключение:** Побеждает команда первой написавшая высказывание из книги на доске или закрепившая лист с высказыванием на доске магнитом.

Если в классе есть интерактивная доска можно провести рефлексию. Для этого есть презентация в программе Notebook для доски SMART Board/ Выбрать смайлик, перетащить в соответствующий столбик. Можно сделать аналог из бумаги и закрепить магнитами. Сделать вывод, исходя из целей или обстоятельств квеста.

**Источники:**

- [gadaika.ru](http://gadaika.ru)
- [elkin52.narod.ru](http://elkin52.narod.ru)

#### **ПРИЛОЖЕНИЕ 4**

Сертификат о публикации статьи «Квест-урок как педагогическая технология на уроках географии».



ВСЕРОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ “СЛОВО ПЕДАГОГА”  
Свидетельство о регистрации СМИ ЭЛ № ФС 77-67160  
выдано Федеральной службой РКН 16.09.2016

## СВИДЕТЕЛЬСТВО о публикации

Настоящим свидетельством подтверждается, что  
учитель географии, кандидат технических наук  
МАОУ “Лицей №77”  
город Челябинск, Челябинская область

**Церковникова Полина Степановна**  
**и**  
**Плужникова Ирина Ивановна**

**опубликовали на официальном сайте издания  
slovopedagoga.ru учебно-методический материал**

Наименование материала: Статья  
Тема: “Квест-урок как педагогическая технология на уроках географии”  
Веб-адрес размещения публикации  
<https://slovopedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=19603>

Гл. редактор



Богданов В.В.

Свидетельство о публикации серия АА №19603 от 08.06.2021 г.

ВСЕРОССИЙСКОЕ СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ. СВИДЕТЕЛЬСТВО О РЕГИСТРАЦИИ СМИ  
ЭЛ № ФС 77 - 67160 ВЫДАНО 16.09.2016г. ФЕДЕРАЛЬНОЙ СЛУЖБОЙ ПО НАДЗОРУ  
В СФЕРЕ СВЯЗИ, ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И МАССОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

# «СЛОВО ПЕДАГОГА»

ДОМЕННОЕ ИМЯ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ: WWW.SLOVOPEDAGOGA.RU  
ТЕРРИТОРИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ И ЗАРУБЕЖНЫЕ СТРАНЫ  
АДРЕС РЕДАКЦИИ: 398035, ЛИПЕЦКАЯ ОБЛАСТЬ, Г. ЛИПЕЦК, УЛ. ВЕРМИШЕВА, ДОМ 22, КОРПУС А  
АДРЕС ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ ИЗДАНИЯ: MAIL@SLOVOPEDAGOGA.RU

## СПРАВКА О ПУБЛИКАЦИИ

№19603 от 08.06.2021 г.

Настоящая справка выдана для предъявления по месту требования и подтверждает факт официальной публикации\* авторского учебно-методического материала на сайте издания Всероссийского СМИ «Слово педагога»  
Веб-адрес издания: [www.slovopedagoga.ru](http://www.slovopedagoga.ru)

Авторы публикации:  
учитель географии, кандидат технических наук  
МАОУ "Лицей №77"  
город Челябинск, Челябинская область

**Церковникова Полина Степановна**  
**и**  
**Плужникова Ирина Ивановна**

Наименование материала: Статья  
Тема: "Квест-урок как педагогическая технология на уроках географии"  
Данный материал представлен для ознакомления в открытом доступе на страницах официального сайта Всероссийского издания «Слово педагога» по адресу его постоянного (бессрочного) размещения:  
<https://slovopedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=19603>

Главный редактор  
издания «Слово педагога»



**В.В. Богданов**

\* Основание: Гражданский кодекс Российской Федерации, часть 4, раздел «Права на результаты интеллектуальной деятельности и средства индивидуализации» от 18 декабря 2006 г., №230-ФЗ, Принят Государственной Думой 24 ноября 2006 года. Одобрен Советом Федерации 8 декабря 2006 года, введён в действие с 1 января 2008г.



**Всероссийское издание «Слово педагога»**

Свидетельство о регистрации СМИ Эл № ФС 77 - 67160

выдано Федеральной службой РКН 16.09.2016г.

Доменное имя: slovopedagoga.ru

# **СЕРТИФИКАТ**

Серия ПТ №19603 от 08.06.2021г.

Настоящий сертификат удостоверяет факт публикации на официальном веб-сайте Всероссийского издания «Слово педагога» следующего материала:

Статья

Тема: "Квест-урок как педагогическая технология на уроках географии"

Авторы публикации:

**Церковникова Полина Степановна**

**и**

**Плужникова Ирина Ивановна**

учитель географии, кандидат технических наук

МАОУ "Лицей №77"

город Челябинск, Челябинская область

Данный материал представлен для ознакомления в открытом доступе на страницах официального сайта Всероссийского издания

«Слово педагога»

по веб-адресу:

<https://slovopedagoga.ru/servisy/publik/publ?id=19603>

**Главный редактор**



**В.В. Богданов**

## ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Фотографии школьников седьмых классов Лицея №77 в процессе работы на квест-уроках по географии.













## ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Таблица 15 – Пошаговая инструкция по созданию географического квеста на местности

№ п/п	Название этапа	Ход работы
1	Подготовительный этап	<p><i>Методическая разработка:</i> Подготовительный этап представляет собой мыслительный процесс педагога. На данном этапе зарождается идея создания и проведения квеста на местности. Весь процесс носит собой лишь формальный подход и подвергается дальнейшей корректировки. Здесь важно подумать о следующих вещах: территория, на которой будет проводиться сам квест; возраст и количество участников; количество организаторов; количество станций; сюжетная линия; наличие ресурсов; погодные условия; уровень подготовленности обучающихся; задачи мероприятия; цель квеста; дальнейшее освещение данного мероприятия и т.д. Квест на местности представляет собой процесс, который включает в себя много трудностей, именно поэтому, на этапе планирования (подготовительный этап) важно четко понимать весь процесс и быть уверенным в своей команде.</p> <p><i>Практическое применение:</i> В паре с Дерягиным В.В. были выполнены следующие пункты данного этапа:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- выбрана территория проведения квеста (Голубой карьер города Челябинска);</li> <li>- отобрана группа участников (обучающиеся 8 класса Лицея №77, в количестве 5 групп по 4-6 человек);</li> <li>- собрана предположительная команда организаторов (2 главных организатора, 4 представителя пед.состава, 7 координаторов на станциях в лице студентов и выпускников ЮУрГГПУ, 1 помощник в постановке инвентаря).</li> <li>- выбрана сюжетная линия «Джуманджи», количество станций – 7;</li> <li>- проверка наличия компасов, биноклей, раций и прочего инвентаря. Рассмотрены варианты покупки/аренды необходимых принадлежностей.</li> <li>- поставлена <i>цель</i> – выработка у школьников территориально-ориентированное мышление.</li> <li>- определены задачи – побудить интерес к изучению географии, сформировать и закрепить территориально-ориентированное мышление, закрепить на практике работу с картами, компасами и прочими географическими атрибутами.</li> <li>- освещение данного мероприятия будет реализовываться в рамках медиацентра Лицея №77.</li> </ul>

Продолжение таблицы 15

2	<b>Постановка целей и задач</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>          В зависимости от количества проведённых географических квестов на местности, необходимо четко определять цели и задачи данного мероприятия. В случае частого проведения данного мероприятия стоит продумывать привязку к темам уроков, к временам года или же разделам изучения. Исходя из всего вышеперечисленного формируются цели и задачи. Не стоит вводить данное мероприятие на постоянной основе, так как данная технология может приесться и наскучить обучающимся.</p> <p><i>Практическое применение:</i>          Цель – выработка у школьников территориально-ориентированного мышления.          Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- побуждение интереса к изучению географии у обучающихся;</li> <li>- формирование и закрепление территориально-ориентированного мышления у школьников;</li> <li>- закрепление на практике работы с картами, компасами;</li> <li>- формирование коммуникативных умений;</li> <li>- закрепление навыков командной работы;</li> <li>- развитие умения пространственной ориентации;</li> <li>- проработка навыков креативного и критического мышлений и др.</li> </ul>
3	<b>Выборка участников</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>          Команды участников формируются в соответствии с возможностями отдельно взятых школ и классов. Рекомендованное количество участников одной команды – 4-6 человек. Это связано с несколькими причинами:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) наличие сопровождающих педагогов. Не все МО готовы жертвовать собственным временем для сопровождения обучающихся на данное мероприятие.</li> <li>2) данное количество участников в команде позволит качественно работать, не перебивать друг друга в ходе обсуждения, быстро передвигаться по маршруту и не расплыться в ходе выполнения заданий.</li> <li>3) оборудование, применяющееся на станциях, не всегда предоставляется в необходимых количествах. Из-за нехватки приборов может возникнуть ситуация спора в команде.</li> </ol> <p><i>Практическое применение:</i>          Выбраны и предварительно сформированы 5 групп по 4-6 человек из числа обучающихся 8 классов Лицея №77.</p>

Продолжение таблицы 15

4	<p><b>Этап создания «скелета»</b></p>	<p><i>Методическая разработка:</i>          Прежде всего необходимо определиться с тематикой квеста, после чего, на основе изученного за предыдущие годы материалы, составить и разработать станции, на которых команды смогут проявить себя в полной мере. Основу станций составляет практическое применение теоретических знаний. Именно поэтому разработка станций должна проходить в соответствии с изученными темами и материалами выбранного для участия класса. В ходе каждого этапа рекомендуется фиксировать на бумаге или в заметках информацию, которая приходит в голову, дабы не упустить важных идей. Оптимальное количество станций – 5/7. Такое количество станций не утомит и удовлетворит участников. При меньшем количестве станций есть шанс недодать школьникам информации, практики, заданий и эмоций. В случае большего количества станций есть вероятность затянуть и утомить обучающихся, тем самым вызвать у них негативные эмоции и усталость.</p> <p><i>Практическое применение:</i>          Практические задания будут отражены в данной главе после таблицы. Нами выбрано 5 станций и поиск финального клада.</p>
5	<p><b>Анализ ресурсов</b></p>	<p><i>Методическая разработка:</i>          Исходя из прикинутых станций для квеста, мы анализируем наличие ресурсов и необходимых предметов для прохождения квеста.</p> <p><i>Практическое применение:</i>          Так как в реальности квест будет проведен только в сентябре, количество и перечень инвентаря может измениться. На сегодняшний день для нашего квеста необходимы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 веревки длиной 5 метров;</li> <li>- 8 креплений;</li> <li>- 2 рации;</li> <li>- 6 барометров;</li> <li>- 25 компасов;</li> <li>- 25 напечатанных карт карьера;</li> <li>- 4 планшетки;</li> <li>- 30 листов А4;</li> <li>- 2 бинокля;</li> <li>- 30 тотемов каждого вида.</li> </ul>

Продолжение таблицы 15

6	<b>Разработка сюжетной линии</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>          Квест в любом из случаев, будь он образовательным или обычным, подразумевает собой <b>остросюжетное</b> приключение, в котором детям необходимо ощущать себя главными героями и бороться за приз. Для создания сюжетной линии необходимо опираться на вкусы, взгляды и предпочтения детей. Таким образом, создание квеста по фильмам 80-х или 90-х годов будет некорректным по отношению к обучающимся восьмого класса, так как они не сильны в этой теме. В качестве основы сюжета можно использовать книги, фильмы, мультфильмы, сериалы, ТВ-передачи и многое другое. Сюжетная линия может являться не только аналогом сюжета книги или фильма, но и чистой фантазийной выдумкой педагога.</p> <p><i>Практическое применение:</i>          «Джуманджи: зов джунглей». Именно такая сюжетная линия была выбрана нами для проведения квеста на местности. По фильму с аналогичным названием герои погружаются в игру, главная задача – пройти все испытания и трудности, найти драгоценный камень и вернуться из игры живыми. Суть игры была в командной работе, так как у каждого героя были свои навыки и умения. По одиночке пройти эту игру невозможно. По сюжету нашего квеста ребята также должны работать в команде, однако им всем придется освоить те навыки и умения, которые придется применять по ходу игры. Попав в джунгли (лес Голубого карьера), команда перемещается из одной «опасной ситуации» (станции) в другую. Пройдя все испытания, команды находят драгоценные камни, в которых их ждут подарки.</p>
7	<b>Сбор команды организаторов</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>          Команда организаторов является ключевым элементом в создании квестов. При отсутствии данного звена, квест просто не сможет состояться. В команду обязательно должны войти педагоги школы, которые будут сопровождающими для своих школьников. Также, организаторами становятся кураторы станций (люди, которые будут контролировать и координировать работу на станциях). Возглавляют команду организаторов – руководитель, помощник, администратор (условно говоря, человек, который будет вести подсчет финансов, контролировать наличие реквизита и прочих вещей) и реквизитор (человек, который окажет помощь в подготовке, установке и снятии реквизита.).</p> <p><i>Практическое применение:</i>          Команда собрана лишь предварительно. С учётом длительного срока реализации квеста, состав команды может меняться. Возможно изменение орг.состава квеста, поэтому фамилии и имена не вписываются в данную разработку.</p>

Продолжение таблицы 15

8	<b>Формирование инвентарной базы</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>  После этапа создания скелета необходимо переходить к более практическим вещам. На этапе формирования инвентарной базы мы ищем где взять необходимое количество ресурсов для осуществления квеста. Кабинет географии зачастую оснащен приборами, которые можно использовать в ходе проведения квеста. Помимо школьного инвентаря можно пользоваться почасовой арендой, или же, при необходимости, инвентарь можно закупить в необходимом количестве. Формирование инвентарной базы происходит в соответствии с бюджетом школы и/или бюджетом организаторов-координаторов.</p> <p><i>Практическое применение:</i>  В ситуации с методической разработкой нашего квеста и дальнейшим применением данных квест-технологий, мы планируем опираться на материальную базу Лицея №77 и кафедры географии.</p>
9	<b>Критерии оценки</b>	<p><i>Методическая разработка:</i>  Это важный этап в планировании квеста. Критерии оценки зачастую подвязаны к сюжетной линии и влияют на переходы по станциям. Оценивание может быть связано с бальной системой, с награждением, с возможностью последующего перехода и тд. Главное в данном пункте – не забыть, что наша цель-это обучение школьников путём игровых приёмов. У организаторов не должно быть цели «завалить» участников. Здесь скорее наоборот, в случае недопонимания на станциях, кураторам необходимо помочь и поспособствовать дальнейшему удачному прохождению испытания. В связке с сюжетной линией, оценки и переходы позволяют участникам полностью погружаться в игру и не терять сюжетную линию.</p> <p><i>Практическое применение:</i>  В нашем случае существует два критерия: испытание пройдено, участники идут дальше или испытание не пройдено, участники получают подсказку, проходят испытание и идут дальше.</p>

Продолжение таблицы 15

10	<b>Этап призов</b> <b>подготовки</b>	<p><i>Методическая разработка:</i> Во 2 главе нами уже были рассмотрены и проанализированы виды призов. Пройдя последний этап квеста и достигнув цели, участники должны получить заслуженную награду. Под «призами» зачастую подразумевают что-то дорогое и масштабное. Однако, в роли призов и подарков могут выступать не только материальные награды, но и знания. Так, например, при проведении простых квестов наградой может служить дополнительная оценка, освобождение от заданий, повышающий коэффициент, карточки-шпаргалки, грамоты и т.д., к маленьким, но полезным призам можно отнести сборники, методические пособия, медали, шоколадки, пакет со сладостями, билеты в музей/театр/кино. Как итог – приз просто обязан быть. Моя личная практика показывает, что порой, обучающимся достаточно хорошей оценки и он уже с радостью пройдет весь квест.</p> <p><i>Практическое применение:</i> В нашем приключении призами нематериальными являются артефакты в виде драгоценных камней, грамоты и отличные оценки всем участникам. Материальными призами являются конфеты, наполняющие те самые «драгоценные камни».</p>
11	<b>Этап доработки квеста</b>	<p><i>Методическая разработка:</i> В рамках данного этапа проходят финальные корректировки созданного квеста. Здесь необходимо обратить внимание на следующее:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- фиксация всего квеста пошагово на бумаге или на электронном носителе;</li> <li>- финальная подготовка инвентаря;</li> <li>- договоренность со всеми участниками мероприятия;</li> <li>- выбор даты, времени и места проведения;</li> <li>- подсчёт денежных затрат;</li> <li>- подготовка призов.</li> </ul> <p><i>Практическое применение:</i> На сегодняшний день в наших силах лишь определиться с датой и временем. Наш квест запланирован на первую субботу сентября (04.09.2021). В зависимости от условий внешней среды (пандемии, выходных дней и работы у организаторов), дата может меняться. Практическую подготовку и реализацию 11 этапа планируется начать за неделю до самого квеста. Последующие этапы будут носить лишь методический характер, так как на практике они будут осуществлены лишь осенью.</p>

Продолжение таблицы 15

12	<b>Создание квеста на местности</b>	<p><i>Методическая разработка:</i></p> <p>Процесс реализации квеста на местности включает в себя качественную подготовку организаторского состава. За 3 часа до назначенного стартового времени (в данном случае время, удобное для нас. В любых других случаях данный временной промежуток может варьироваться в соответствии с отдаленностью места проведения, количества организаторов и станций) команда организаторов выдвигается на место и начинает оформлять станции непосредственно на природе. Важно помнить следующие моменты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- организаторы должны быть предварительно ознакомлены с территорией;</li> <li>- стоит брать знакомых, но проверенных людей для подстраховки, т.к. может понадобиться помощь в расстановки инвентаря;</li> <li>- главный организатор должен быть на связи с педагогами школы и своими коллегами по совместительству, для того, чтобы рассчитывать время прибытия команд и быть в курсе задержки;</li> <li>- инвентарь не оставляется без присмотра, координаторы станций остаются на своих местах и связываются между собой по рациям.</li> </ul>
13	<b>Проведение квеста</b>	<p><i>Методическая разработка:</i></p> <p>Сохранение жизни и здоровья обучающихся является залогом успешного проведения квеста на местности. Следовательно, одна из важных составляющих данного этапа – связь руководителей, педагогов и детей между собой. На подобные мероприятия приглашаются лишь «проверенные» временем дети. Школьники с постоянным желанием баловаться, нарушать дисциплину и не слушаться преподавателей берутся под особый контроль педагогов, либо освобождаются от данного мероприятия. Предварительно, за пару дней до проведения квеста, в целях безопасности, необходимо обменяться телефонными номерами. Координаторы оснащены рациями, а педагоги находятся на связи по мобильной сети. Данные процедуры проводятся прежде всего в целях безопасности. Заранее осведомленные дети централизованно собираются на старте, прослушивают наставления и погружаются в игру.</p>
14	<b>Рефлексия. Итоги</b>	<p><i>Методическая разработка:</i></p> <p>Данный этап прежде всего представляет важное значение для тех, кому интересно заниматься организацией подобных мероприятий на постоянной основе. Адекватные замечания и свежая критика способствуют улучшению методических разработок и выходу на новый уровень в организации географических квестов на местности.</p>



