

## **СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ: « ЯЗЫК ДРУЖБЫ НЕ НУЖДАЕТСЯ В ПЕРЕВОДЕ»**

**Альтергот Т. Ю.**

Методист, педагог дополнительного образования муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования «Успех» Белгородского района Белгородской области»

### **Пояснительная записка**

Представленное занятие отражает достаточно интересную и **актуальную** тему современного времени, когда возрождение духовных традиций страны изучение ее истории способствует формированию у обучающихся гражданской ответственности и активной жизненной позиции. Позволяет не просто донести до обучающегося информацию, а создает условия для организации самостоятельного поиска информации в достижении поставленной цели.

Новизной представленной разработки служит нестандартный подход к изучению исторических событий, в основу которых, для раскрытия темы, положен принцип личностного осмысления. В данном случае, исторические события происходившие в стране, «оживают» в процессе погружения в историю музейных предметов.

Применяемая технология (квест - игра) позволяет педагогу организовать увлекательное и оригинальное мероприятие, которое погружает в познавательную деятельность.

Технология - это упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению конкретных педагогических целей. Технология отображает последовательность педагогической деятельности, ее логическую составляющую; технология всегда представлена определенными этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель [4].

Дословно квест (англ. quest) - это приключенческая игра (англ. adventure game) - один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком [3].

Квест - игровая педагогическая технология, т.е. игровая форма взаимодействия педагога и детей, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий. Идея игры проста – команда или команды, выполняя различные задания (интеллектуального, спортивного характера), перемещаются из одного места в другое, а на этапе завершения игры получают ответ на основную загадку. Игру можно проводить как в помещении, или группе помещений.

Образовательным квестом называется технология, которая сочетает идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры [7].

Изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, дети получают подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию.

**К сценариям для квестов предъявляются общие требования:**

- игра не должна быть сложной, ее цель – вовлечь игрока в процесс, показать, что у него все получается;
- предметы, которые используются должны строго соответствовать тематике игры и ее сюжету;
- задания по сценарию для квеста должны быть понятными, интересными;
- нужно продумать все риски, устранить повторы, позаботиться о безопасности игроков.

Мотивация в достижении поставленной цели - обязательное условие. На финише должен быть приз! Квест позволяет участникам самостоятельно осваивать новые знания, развивает любознательность и кругозор.

В игре удовольствие приносит не только результат, но и процесс его достижения. В квестах присутствует элемент соревновательности, а также эффект неожиданности (неожиданная встреча, таинственность, атмосфера, декорации).

**Преимущество данной технологии** состоит в том, что она не требует покупки дополнительного оборудования или вложения денежных средств. Роль педагога-наставника в квест – игре организационная.

Основными критериями качества квеста выступают его безопасность для участников, оригинальность, логичность, целостность, подчинённость определённом сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового пространства.

Методическая разработка музейного занятия позволит обучающимся погрузиться в атмосферу истории, нашей многонациональной Родины и деятельности детских и юношеских организаций зарубежных стран, истории, культуры и искусства народов стран изучаемого иностранного языка.

**Аудитория:** Мероприятие ориентировано на учащихся среднего школьного возраста (11-14 лет).

Проводится активом школьного историко-краеведческого музея «Музейное дело».

**Цель:** посредством проведения квест - игры «По страницам истории КИД «Факел»» рассказать историю о детской организации, сохранявшей много лет дружеские отношения с Германией, осуществлявшей участие в мероприятиях различного уровня и выполнявшей воспитательную функцию подрастающего поколения. Формировавший положительные цели среди подростков и молодежи.

**Задачи:**

1. Воспитание исторической грамотности, чувства патриотизма и толерантности у подрастающего поколения, формирование чувства

сопричастности с происходившими историческими событиями на территории школы;

2. совершенствовать знания учащихся о истории своего государства;

3. пробудить любовь к своей малой Родине, стране, желание сохранить мир на планете и потребность вносить свою лепту в развитие дружеских отношений. Проявлять толерантность ко всем национальностям, живущим в России.

**Ожидаемые результаты:**

Проводимая работа позволит:

- приобщить учащихся к истории своего родного края, познакомить с страницами истории школы - деятельностью клуба «Факел»;
- усилить интерес к школьному музею и его деятельности;
- сформировать чувство долга перед предками, чувство благодарности и бережливое отношение к тому, что нас досталось.;
- вызвать желание продолжить сбор информации об историческом наследии школы.

**Оборудование:** атрибуты из музея, проектор, компьютер, 2 кабинета.

Место проведения: кабинеты истории. Музейная экспозиция «Язык дружбы не нуждается в переводе» разделена на две части и помещена по кабинетам.

**Форма проведения мероприятия:** квест - игра

**Методы и приемы:** погружение в прошлое, командная игра.

**План:**

1. Организационный момент (5 мин.).
2. Погружение в историческую справку с объяснением правил (7 мин.).
3. Основная часть сбор информации командами (8 мин.).
4. Практическая часть (выполнение задание и получение приза) (25 мин.).

Предварительная подготовка:

1. Подготовить маршрутный лист;
2. Отснять кадры, где актив музея задает вопрос;
3. Подготовить материал (экспонаты для игры) и фигуры по 20 штук;

**Ход мероприятия.**

В зале собираются ребята делятся на две команды. Придумывают название.

**Ведущий:** Добрый день, дорогие участники квест игры под названием «По страницам истории КИД «Факел»».

Сегодня, нам предстоит путешествие в историю нашей школы. Вы знаете, что нашей школе более ста лет. Первично с 1918 года школа располагалась в доме помещика Курчанинова, построенном в 1893 году, сегодня там расположена музыкальная школа. В 1972 году школа переехала в новенькое здание. За многие годы своего существования, школьные стены

много повидали и конечно слышали. Наша школа вновь обрела второе дыхание: ее осовременили, отремонтировали, стены заиграли светлыми тонами и вновь готовы слушать.

Мы снова «окунемся» в мир, который имеет свои запахи, тайники и загадки. Где находится это замечательное место? Конечно, в музее. Но сегодня музей расположился не в одном месте, как обычно, а разделился на две части и спрятался в двух комнатах. Это классы истории.

**Ведущий:** Много лет назад в нашей школе существовал клуб интернациональной дружбы, который назывался «Факел». Почти все дети нашей школы были членами этого клуба. Он проводил большую интересную работу и очень любил путешествовать. Мы, как в машине времени, отправимся во времена, когда учились ваши бабушки и дедушки, мамы и папы. И узнаете, чем они занимались в свободное время. Телефонов и компьютеров не было. Перед вами стоит задача найти ответ на главный вопрос: «Что было в те времена ценным и позволяло долго поддерживать хорошие отношения?». Для начала просмотрим небольшую презентацию посвященную мини-выставке клуба, саму выставку вы осматривали в нашем школьном музее во время экскурсий.

**Ведущий:** Я раздаю вам маршрутные листы каждой команде. В верхней строке вы напишите название своей команды. И та команда, которая, пройдя весь маршрут найдет ключ от сундучка, где лежит приз, получит его, найдя ответ на главный вопрос.

**Пояснение:** Ведущий выдает каждой команде по 10 треугольников и 10 кружочков на каждой цифра. Объясняет, что дети, войдя в кабинет должны будут отыскать такой же треугольник цифрой или кружок с цифрой. Треугольники начинают, кружки продолжают или наоборот. В одной комнате будут только треугольники, в другой только кружки. Рядом расположен экспонат из музея, под ним вопрос, касающийся предмета. Прежде, чем ответить на вопрос и вписать его в маршрутный лист, нужно внимательно изучить предмет. После ответа и фигурку и экспонат с вопросом положить на место, когда этап пройден, дети меняются комнатами. На вопросы дети отвечают последовательно. На каждую комнату отводится по 10 мин.

Предметы располагаются по всей комнате.

**1 комната** с красными кружочками,

**2 комната** с синими треугольниками.

**1 комната** вопросы:

1. Командир надел мундир

Обошел огромный Мир.

И нашел он адресата

Жаль чуть - чуть рубашка смята (письмо)

Кому адресовано письмо? И что это за письмо? (Изучи экспонат).

2. Почему клуб назывался «Факел»? (Изучи экспонат).

3. Как назывались в СССР части Германии? (Изучи экспонат).

4. Включи мышкой на экране компьютера видео и послушай вопрос. Впиши ответ в маршрутный лист.

5. Что может рассказать о себе сам экспонат, как такой разговорчивый экспонат называется? Что ты видишь?

6. Обрати внимание на экспонат, кого ты знаешь?

7. Изучи экспонат (благодарность от фонда мира) За что боролся клуб?

8. Внимательно прочти аннотацию к экспонату. В ней зашифровано главное слово чем руководствовались члены клуба. Из фразы собери воедино в предложении выделенные буквы, впиши в маршрутный лист что получилось.

9. Изучи экспонат. Ответь кто из данных людей руководил клубом.

10. Изучи памятку. Из предложенных фото выбери нужные, на оборотной стороне каждой фотографии буквы, составь слово, это слово название первого города в Германии, где первый раз побывали дети из нашей школы.

## **2 комната** вопросы:

1. Изучи экспонат. На каком языке говорят гости посещавшие нашу страну?

2. Изучи экспонат. Ответь почему звучит фраза «Марш мира», что она значит?

3. Направь мышку на курсор и нажми. Прослушай на компьютере вопрос? Ответ не забудь вписать в маршрутный лист.

4. Изучи экспонат. Причина первой поездки делегация школы?

5. Изучи экспонат? Что передали нашим членам клуба немецкие пионеры?

6. Изучи экспонат. К какой стране и какому году принадлежат монеты?

7. Символ мира?

8. Изучи экспонат. Чем еще занимались члены клуба?

9. В представленном экспонате зашифровано главное слова, из цели клуба.

10. Изучи экспонат. Как ты думаешь, почему немецкие ребята подарили эти полотенца советским ребятам, в чем смысл?

**Ведущий:** Команды, сверяем ответы. Подсчитываем количество правильных ответов и это будет ваше время, которое отведено на поиск ключей спрятанных в комнате. Внимание команды теперь 30 сек. Запоминаем на карте расположение мест в комнате, где спрятаны ключи. Та команда у которой больше всего очков имеет в запасе 5 мин на их сбор. Вторая команда начинает искать ключи в другой комнате на 2 мин. позже.

**Ведущий:** Молодцы, справились. Собрали ключи.

**Ведущий:** Отлично. А теперь в холле попытаемся открыть сундучок с сюрпризом. Один из ключей, что вы взяли, должен подойти к замку. Если среди ключей не оказалось нужного, то попытка переходит ко второй команде.

Сюрпризы что спрятаны в сундучке - значки с изображением символа клуба «Факел».

Их забирает та команда, которая нашла правильный ключ и ответила на последний главный вопрос:

В чем была главная цель существования клуба «Факел»? Для этого нужно перевести слово с немецкого языка. Указать причину прекращения деятельности КИД «Факел». (Перевод – Дружба. В школе оборвалась связь с немецкими друзьями)

**Ведущий:** Поздравляем команду победителя нашей игры. Значки с изображением символа клуба «Факел» принадлежат вашей команде.

**Рефлексия:**

**Цель данного этапа:** организовать фиксацию нового содержания, изученного в ходе игры; фиксацию степени соответствия результатов деятельности и поставленной цели; организация проведения самооценки.

**Ведущий:** Предлагаю всем ребятам оценить нашу квест-игру. Итак поочередно заканчиваем предложение:

- Хочу сказать спасибо...
- Я считаю, что прошедшее занятие...
- Я испытывал удовольствие от ...
- Мне было не очень комфортно, когда ...

**Ведущий:** Всем спасибо.

#### **Литература:**

1. Локсина, М.В. Загадки тридесятого царства [Текст] / М.В. Локсина. Интернет ресурсы:
2. Образовательный квест – современная интерактивная технология// Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1 -2. - Вебинар "Живые" квесты в образовании- <https://www.youtube.com/watch?>
3. Веб-квест технология <https://www.youtube.com/watch?> - Группа «Алтай – пространство исследования»
4. Игумнова, Е.А. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – № 6. – URL: <http://scienceeducation.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения: 22.03.2022).
5. Кичерова, М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – Том 4, № 5. – URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 22.05.2021).
6. Лобанова, Е.М. Плеханова // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2. – URL:

<http://www.scienceeducation.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 22.05.2021).

7. Образовательный квест – современная интерактивная технология / С.А. Осяк, С.С. Султанбекова, Т.В.Захарова, Е.Н. Яковлева, О.Б. Лобанова, Е. М Плеханова <http://ok.ru/altayprost>.

Приложение 1

### **Презентация**

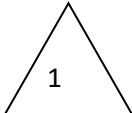
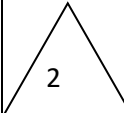
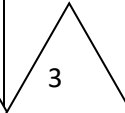

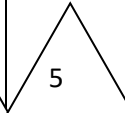
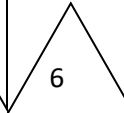
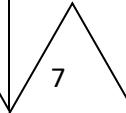
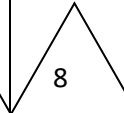
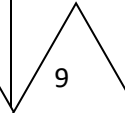
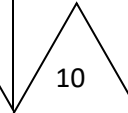
<https://disk.yandex.ru/i/GgBDc9amZVho5w>

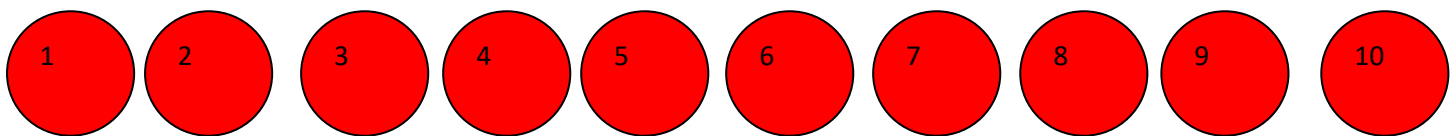
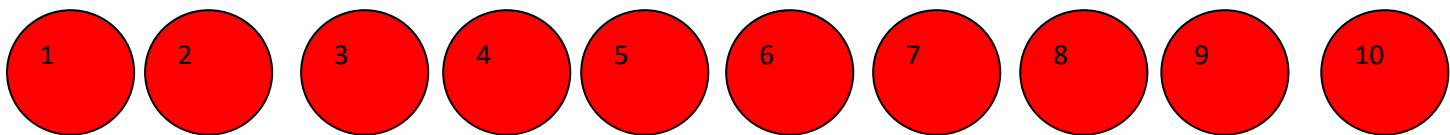
Карта где расположены ключи





Маршрутный лист      Название команды \_\_\_\_\_

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<p>1. Командир надел мундир</p> <p>Обошел огромный Мир.</p> <p>И нашел он адресата</p> <p>Жаль чуть - чуть рубашка смята</p>									
									



Ответы на вопросы

**1 комната:**

1. Письмо. Обращение администрации Веселолопанской школы к коллегам из Хиберияшуле из города Херне с предложением принять гостей в июле 1996 года
2. Название придумали учащиеся школы, в соответствии с девизом: Каждый кто честен, стань с нами вместе против огня войны!
3. ГДР и ФРГ.
4. Переписка с друзьями из Германии.
5. Фотография. Место, время, события происходившие с участниками делегации.
6. Руководитель клуба, Директор школы, учащиеся пионеры, немецкая делегация.
7. За мир.
8. Нет войне!
9. Руководитель клуба учитель немецкого языка Пашкова С.И.
10. г. Шверин

**2 комната:**

1. На немецком языке.
2. Установление **мира** между СССР и США, в акции участвовал клуб.
3. г. Лецин
4. Приглашение на юбилей института, делегация из взрослых.
5. Галстуки синего и красного цвета, символика пионеров имени Тельмана.
6. г.Херне.
7. Голубь.
8. Поисковой деятельностью, искали родственников погибших во время войны на территории села и близ лежащих сел, захороненных в братской могиле.
9. Интернационализм.
10. Символ уважения.