

## НОВЫЕ ФОРМЫ ИСТОРИЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ КАК СПОСОБОВ РАЗВИТИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ И ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ

Самарцева Т. Н.

Средняя школа № 8 г. Могилева  
(г. Могилев, Беларусь)

Аннотация. В статье рассматриваются новые формы краеведческих мероприятий: исторический квест, квилт, баттл, журфикс и др., как способы формирования метапредметных компетенций на уроке и во внеурочное время. Коммуникативная, информационная, социальная, продуктивная, нравственная компетенции помогут учащимся в будущем интересоваться историей, любить путешествия, видеть прошлое рядом с собой.

Ключевые слова: краеведение, метапредметные компетенции, квест, квилт, Могилев, Беларусь.

Summary. The article deals with new forms of local history events: historical quest, quilt, battle, jurfix, etc., as ways to form meta-subject competencies in the classroom and outside of school. Communicative, informational, social, productive, and moral competencies will help students in the future to be interested in history, love traveling, and see the past next to them.

Keywords: local history, meta-subject competence, quest, quilt, Mogilev, Belarus.

У подростков среднего и старшего школьного возраста, современной молодежи появилась масса новых увлечений: компьютерные игры, приключенческие боевики, экшн – адвенчуры и другие жанровые спецификации. И для поддержания познавательного интереса к истории родного края следует учитывать возможности новых форм подачи материала.

«Квест» или «Приключенческая игра» (англ. *Quest* – поиски, *Adventure* – приключение) – это один из основных жанров игр, требующих от участника решения умственных задач для продвижения по сюжету. И образовательный процесс должен учитывать эти настроения. Поэтому особый интерес представляют исторические квесты, направленные на выполнение определённого проблемного задания, реализующего воспитательно-образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанного с поиском мест, объектов, людей, информации [1]. «Квест» или «Приключенческая игра» – это цепочка заданий, связанная между собой какой-либо тематикой, общей целью. Квесты могут быть разработаны для разных возрастных групп

или смешанных возрастов. Квесты могут быть разных видов: исторические квесты-уроки, квесты проекты, квесты краеведческие, селфи-квесты и др. Квест – проектная деятельность, основанная на синтезе проектного метода и игровых технологий, заключается в продолжительном целенаправленном поиске, связанном с приключениями или игрой. Она может иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты. Их задача заключается в развитии частично-поисковых навыков, формировании условий для проявления и развития индивидуальных творческих способностей, привитии лидерских качеств и организаторских способностей, умении работать в коллективе.

Исторические квесты могут быть проведены на уроке и во внеурочное время. Во время их проведения предполагается использование межпредметных связей с литературой, краеведением, информатикой, биологией, математикой, географией и другими предметами и факультативными занятиями. Квест по истории Древнего Востока объединил учащихся 5–х и 8 «А» класса. Поиск увлекал по школьным коридорам, которые превращались в сокровищницы древнего искусства, государств Востока, открытый и путешествий. Человек-загадка вручил командам карты и путеводители и направлял по всем пунктам. Итоговое условие: «Надо собрать фразу-загадку «Учите историю».

Квест-урок «Повседневная жизнь в Средние века» проводится как ролевая игра, и учащимся надо получить роль, разгадав кроссворд: рыцари, горожане, крестьяне, знатные дамы, трубадуры. Одному участнику надо будет спуститься в библиотеку и получить подсказку, выполнив задание библиотекаря. Данный вид работы формирует умение брать ответственность за общее дело. Предстоит внести дополнения в рисунки, выполнить исторические задачи, придумать и показать пантомимы для других групп на узнавание занятий сословий (турнир, балы, земледелие, ремесло).

Можно предложить и проведение веб-квестов с использованием интернет-ресурсов. Краеведческие квесты – один из наиболее активных видов познавательной деятельности по истории малой родины. Основа для их проведения была найдена во время проведения краеведческих маршрутов и познавательных игр как «История одной улицы». Квест «Часы истории родного города» предполагал подготовительную работу и за время прохождения этапов по этажам школы. На одном этаже надо решить математическую задачу, на втором прочитать стихи о Могилёве. В зелёной зоне встретиться с учителем биологии и ответить на вопросы о животном и растительном мире (назвать животное-символ города, деревья долгожители, парки и скверы города). В зоне кабинетов истории ответить на вопросы викторины. В учительской найти ребус с именами знаменитых людей города. На этапах учащиеся должны приносить части фотографии ратуши. Дополнить можно предложить сделать фото рядом с объектом и подготовить презентацию о нём. Или предложить посетить музей города и получить дополнительный бал за выполненное задание от научного сотрудника музея.

Селфи-квест в реальных городских условиях игры-квеста «Могилёв – военная столица». Начинается квест на площади Славы с задания «Кроссворд», разгадав который вы узнаете объект около площади (Областной музей), на котором предстоит сфотографироваться, чтобы получить следующее задание: «Кто автор (А. Чехов. Фото у драмтеатра)». Следующий шаг: «Рассмотреть эмблему учебного заведения, и указать, что в нём располагалось в период Первой мировой войны» (колледж искусств), посчитать здания, в которых располагались гостиницы, и назвать города, в честь которых они названы (Вена, Тула, Париж). Последний объект можно найти, если вспомнить гостиницу на самой длинной улице города, построенную на месте взорванного храма XVIII века («Днепр»). Итогом должен стать фотоотчёт.

Квест в музейной комнате проходит для отдельных групп по 5-6 человек. Учащимся надо получить подсказки, ответив на тематические вопросы на этажах школы, в библиотеке, в медицинском кабинете, чтобы поднаться в музейную комнату. В музейной комнате ответить на вопросы викторины, чтобы найти новые подсказки и сложить слово «Гимн». В итоге отыскать портрет выпускника школы, который исполнил гимн города.

Квест в областном краеведческом музее может быть проведён, как мини-экскурсия по залам. Команда получает маршрут

и самостоятельно выбирает объект в зале, проводя экскурсию, чтобы получить часть фото итогового объекта, который надо будет отыскать в залах музея. Учащиеся формируют умение работать в команде и готовить мини-выступления, которые являются личностными компетенциями.

Можно предложить сыграть в квест «Следствие вели» об известных людях нашего города. Учащимся придётся по уликам (учебное заведение, в котором учился, род деятельности, места в городе, связанные с ними, память в топонимике) найти людей. И по выделенным буквам в фамилиях или именах составить фамилию пропавшего человека.

Фото – квест предлагает найти место в городе. Для чего на этапах предлагается узнать по части фото памятник, храм, учреждение культуры (дворец культуры и творчества железнодорожников, здание железнодорожного вокзала, кукольный театр, дом Советов, музей имени Масленникова, городская библиотека). Составить маршрут их расположения в городе, двигаясь от школы. Если правильно составили, возле второго объекта найдёте того, кого надо поприветствовать (скульптура станционного смотрителя).

Краеведческий квилт «Интересное о крае, в котором мы живём» был организован и проведён в рамках культурно-познавательного маршрута «Я вырос здесь и край мне этот дорог» и празднования 80-летия нашей школы. Квилт представлял собой информационный стенд, состоящий из отдельных частей – «лоскутов», содержащий познавательную информацию об истории района и школы. В течение недели учащиеся могли внести свой «лоскуток» в полотно, ответив на четыре предложенных вопроса: «Что для вас значат слова «Малая Родина»?»; «Какие достопримечательности нашего района вы знаете?»; «В честь кого названа улица, на которой ты живёшь?»; «Что ты знаешь об истории школы?».

Краеведческий журфикс – это встречи с интересными людьми самых разных профессий в определённый день по теме «где родился, там и пригодился». Краевой марафон – это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы и т.д.), популяризирующих фонды музейной комнаты, историю нашего района, школы по определенной теме, юбилейной дате, по выявлению лучших знатоков. Так, 2019–2020 учебный год проходит под темой 80-летия школы и 75-летия Великой Победы. Может проходить в несколько этапов в течение длительного времени.

Турнир-соревнование – соревнование на разные темы двух или более участников (команд), которое проводится в виде серии боев.

Виртуальное путешествие является одним из самых зрелищных и доступных способов визуализации, существующих на сегодняшний день. Виртуальные путешествия позволяют совершить увлекательные виртуальные экскурсии и создают у зрителя полную иллюзию присутствия. Виртуальные путешествия создаются из панорамных фотографий. Панорамная фотография – статичное изображение, позволяющее рассмотреть большой угол обзора, демонстрирует вид местности из одной точки. На основе панорамных фотографий можно скомпоновать виртуальный тур. Виртуальный тур – это динамическое представление панорамой фотографии одного места.

Краеведческое дефиле – торжественный проход по сцене, подиуму участников с фотографиями памятных мест района. Или портретами знаменитых людей. Краеведческий лабиринт-мероприятие, игра-поиск со сложными, запутанными ходами, заданиями. Литературная мозаика-комплексное мероприятие, составленное из ряда малых мероприятий, развлекательного характера, разнообразных по форме и тематике. Краеведческий баттл – битва, соревнование современных поэтов. Баттлы активно собирают молодежь. Слайд-программа – программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий на какие-либо темы с комментариями.

Слайд-путешествие – программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий, посвященных путешествию куда-либо. Велофотокросс – это вид спорта, включающий элементы интеллектуальной игры и краеведения. Цель – за кратчайшее время добраться до контрольных пунктов, которые задаются одним из способов: игрокам сообщается адрес или названия и ориентиры; вручаются условные схемы или фотографии; загадываются загадки. В состязании могут принимать участие команды или индивидуальные игроки.

Квизбук, квиз – это насыщенная викторина с подборкой вопросов по одной определенной или нескольким темам. Для игры нужно поделить участников на команды от 2 до 8 человек и посадить за отдельные столы. За каждый правильный ответ команда получает 1 очко. Игра длится 1-1,5 часа. Для проведения квиза понадобятся компьютер с материалами для игры, бланки, ручки для участников. Нужно заранее расставить столы и стулья, распечатать необходимые материалы игры, подготовить звуковое оборудование, экран или телевизор, таймер, чтобы отслеживать время, отведенное на обсуждение и коробка для телефонов.

Конкурс фанфиков – форма реализации послетекстовой стратегии чтения. Фанфик – любительское сочинение по мотивам популярных оригинальных литературных произведений, произведений киноискусства (кинофильмов, телесериалов, аниме и т. п.), комиксов (в том числе манги), а также компьютерных игр и т. д. [2]. Биржевые торги – дни информации – могут быть посвящены краю, фольклору, отрасли науки и др. Глава «брокерской конторы» открывает торг рассказом о характере «товара», затем часть «брокеров» выступает со своими предложениями. Специальным брокерским сигналом – поднятой вверх кистью руки – можно дать знак: «беру информацию» или «отказываюсь от информации». За лучшую рекламу работы во время торгов вручаются «акции». Право оценки информации предоставляется всем участникам торгов.

Разговоры семейные – специально организованное общение семей с детьми, основанное на принципах взаимного доверия и уважения, свободного высказывания. За импровизированным круглым столом можно обсудить такие темы, как: «Родословная», «Семейные династии», «Праздник имени», «История чая», «Любимые книги детства», «Наши увлечения» и т.д.

Сквер (бульвар) краеведческий – мероприятие, проводимое на улице с целью рекламы местности. По темам: Памятные места города, мимо которых мы проходим каждый день; Если бы камни могли говорить...; Улицы, от названия которых становится теплей; История храмов моего города; Памятники старины и современности Люди, творившие историю. Экономические гиганты моей страны; Тайны природы и ее открытия; Научные учреждения и их роль в жизни страны; Музей приглашает в гости; Профессии наших родителей; Мир растений моей земли.

Час интересных сообщений – специально организованный обмен информационными сообщениями познавательного характера. На подготовительном этапе читатели собирают интересные факты на заданную тему (экология, техника, история, искусство и др.), библиотекарь рекомендует книги и публикации, ресурсы Интернета. Основное содержание познавательного занятия – устные выступления ребят. Библиотекарь организует порядок выступления, по необходимости комментирует и добавляет информацию. Уместны игровые элементы, обзор и рекомендательная беседа.

«Краеведческая букваринка» – это мероприятие по популяризации краеведческого материала. Проводится в виде презентации с использованием творческих работ в виде самостоятельно подготовленной презентации, альбома, буклета и т.д. Каждый участник становится буквой алфавита, собирает информацию, выполняя задания: составить кроссворд, ребус, инфографику, комикс и т.д.: Буква «А» – аллея героев по улице Первомайской, Алейников, «Р» – ратуша, М. Романов, «В» – Владимиров, Вацанки, вокзал, «Т» – Терёхин, Троицкая церковь, «С» – Симонов, Соболь, Спасский собор и др.

Использование жанра, знакомого и популярного среди детей в виртуальном мире, позволяет не только приобрести массу положительных эмоций и получить интеллектуальный драйв, но и способствует формированию культуры командного взаимодействия, развития навыков общения, самореализации, раскрытия своего потенциала и профессионального самоопределения. То есть выделяются ключевые компетентности: коммуникативная (языковая) компетентность – умение вступать в коммуникацию с целью быть понятым, владение умениями общения; информационная компетентность – владение информационными технологиями – умение работать со всеми видами информации; – социальная компетентность – умение жить и работать вместе с другими людьми, близкими, в коллективе, в команде; продуктивная компетентность – способность к созданию собственного продукта, умение принимать решения и нести ответственность

за них; нравственная компетентность – готовность, способность и потребность жить по общечеловеческим нравственным законам [2]. Сформированные компетенции помогут учащимся в будущем интересоваться историей, любить путешествия, видеть прошлое рядом с собой.

#### Литература:

1. Библиотечный квилт – креативная форма работы современной библиотеки [Электронный ресурс] // МАУК «Культурный центр: библиотека-музей». – Режим доступа: <http://www.pytahlib.ru/wp-content/uploads/2018/02/Bibliotечnyj-kvilt-kreativnaya-forma-raboty-sovremennoj-biblioteki.pdf>.
2. Методические приемы формирования метапредметных компетенций учащихся [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/mietodicheskie-priemy-formirovaniia-mietapriedm.html>.
3. Эльмуратова, Н.А. Квест как современная педагогическая технология [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya-1541586.html>.