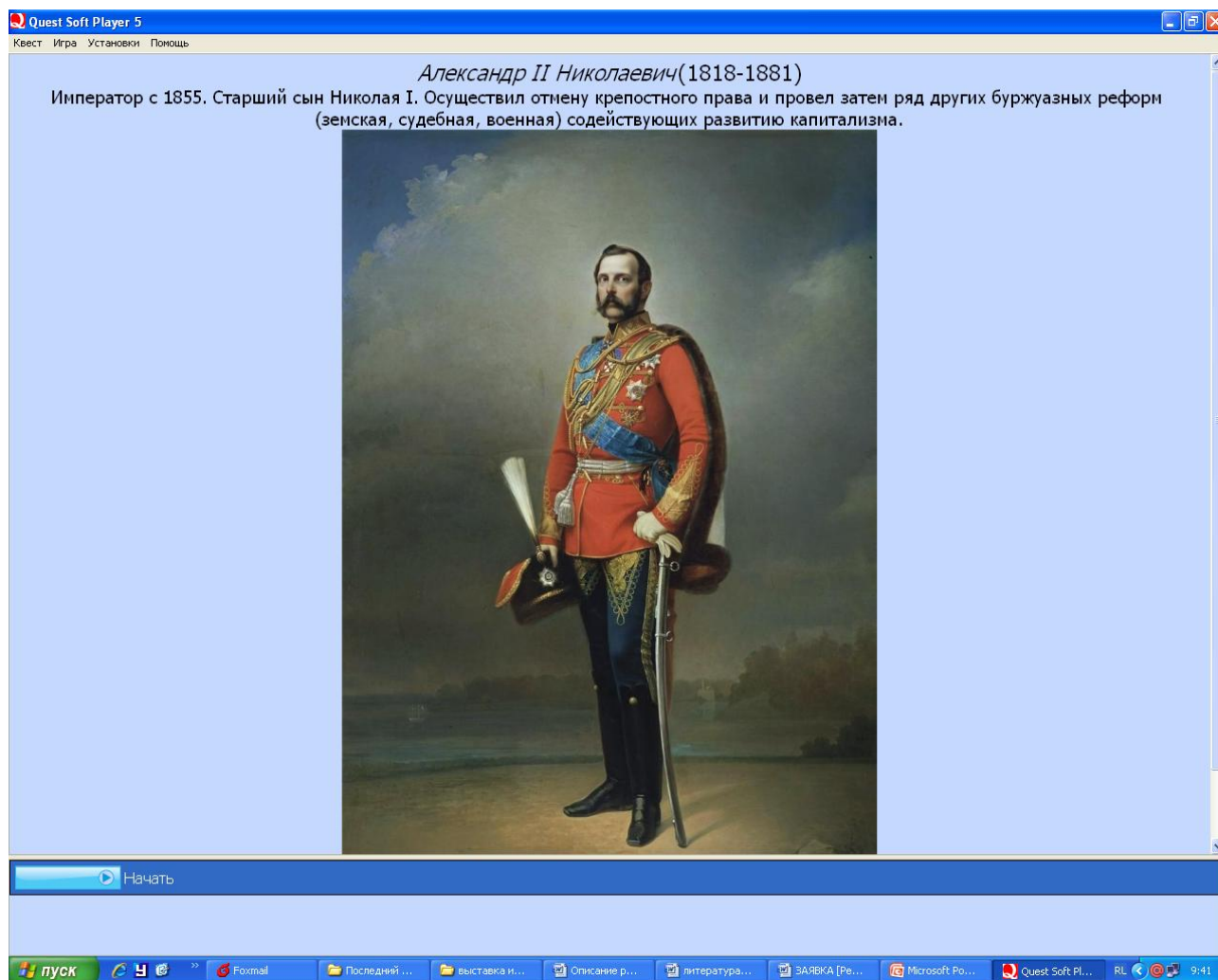


Игра – квест «Последний день императора Александра II»



Описание работы

Идея «обучать играя» не нова. Игровые технологии обучения применяются в педагогике уже давно. Но каждое время, каждое поколение учеников диктует свои требования к обучающим играм. Учителя все чаще сталкиваются с детьми, которые плохо воспринимают информацию на слух, которые мысленно отсутствуют на уроке. Такие дети не могут удерживать внимание на уроке больше нескольких минут. Это дети компьютерных игр. Увидев, что таких детей в школе все больше и больше, наш педагогический коллектив решил начать работу по созданию учебных пособий в формате компьютерной игры. Мы начали разрабатывать «квесты».

По структуре обучающие «квесты» можно разделить на три группы:

1. Линейные «квесты». Это игры для самых маленьких. Они проводятся на пришкольной территории. Ученики не выходят за пределы ограждения. Такие игры могут быть написаны по правилам дорожного движения, окружающему миру.

2. Разветвленный «квест» без использования обратной связи. Это игры, которые проводятся без использования интернета. В них прописаны вариативные маршруты, которые меняются в зависимости от того, справился ученик с заданием или нет. Такие игры проводятся с выходом за пределы школы. Рассчитаны на учащихся основной и старшей школы. Такие игры могут быть написаны по любому предмету.

3. Разветвленный «квест» с использованием обратной связи. Это игра, в которой может осуществляться командное взаимодействие. Участники одной команды могут обмениваться данными, для выполнения общего задания. Второй вариант – это изменяющийся сценарий игры. Вводные для каждого нового этапа игры участники получают от руководителя игры. В этом случае учитель может оценить не только конечный результат, но и работу учеников на отдельных этапах изучения материала. Этот вариант игры требует «привязки» к интернету. В нашем городе все больше становится общественных мест со свободным доступом к интернету. Это позволят не иметь дополнительные устройства для подключения к интернету, но требует провести предварительную работу по определению мест подключения. Для этого можно провести мониторинг общественных мест с возможностью подключения к wi-fi через поисковую систему непосредственно в школе/дома или пройти возможным маршрутом и определить точки подключения экспериментально. Такие игры могут быть написаны по любому предмету.

Перечень материалов (продуктов), аналогичных представляемому продукту:

1. «Город в подарок» Образовательные путешествия по Санкт – Петербургу, век девятнадцатый. Голованов Г.Н., Коробкова Е.Н., Нечаева Я.Д., Рапопорт А.Д., Тёмкина Д.А. ; Коллектив авторов, Санкт – Петербургский Центр культурно – образовательных инициатив «Среда»,2009
2. «Уроки наследия» Методические материалы в помощь учителю; Санкт – Петербург 2007

Какое ПО предполагается использовать?

1. Документы Google для организации работы группы;
2. Система управления классом входящая в поставку СМРС или аналог NetOpSchool;
3. Microsoft Office, OpenOffice org;
4. Gimp;
5. Skype;
6. Scratch.

Технология внедрения инновационного продукта: что? для чего и зачем? для кого? как?

Данная игра – квест *«Последний день императора Александра II»* рассчитана для учащихся 8-х классов в рамках уроков по истории и культуре Санкт – Петербурга.

Цель игры-квеста: Расширение образовательного пространства посредством внедрения новых инновационных образовательных технологий в урочной и внеурочной деятельности.

Основные задачи игры-квеста:

1. Повышение мотивации обучающихся, и, как следствие, результативности обучения школьников, проведения интегрированных занятий с использованием информационных и коммуникационных технологий;
2. Создание новых интерактивных методических разработок;
3. Реализация интеллектуального и творческого потенциала учащихся и педагогов школы в области использования средств ИКТ на уроках и во внеурочной деятельности;
4. Улучшение условий обучения, саморазвития и самореализации участников образовательной деятельности в школе.

Методическая поддержка и обобщение опыта

По организации методической поддержки, сбору, анализу и обобщению опыта по внедрению модели «1 ученик : 1 компьютер» во внеклассном обучении планируется:

- создать рабочую группу;
- освещать работу над проектом на сайте школы ;
- принимать участие в вебинарах;
- принять участие в работе "Клуба 1:1" на сайте Intel Education Galaxy.

Игра *«Последний день императора Александра II»* рассчитана на учащихся 8 класса.

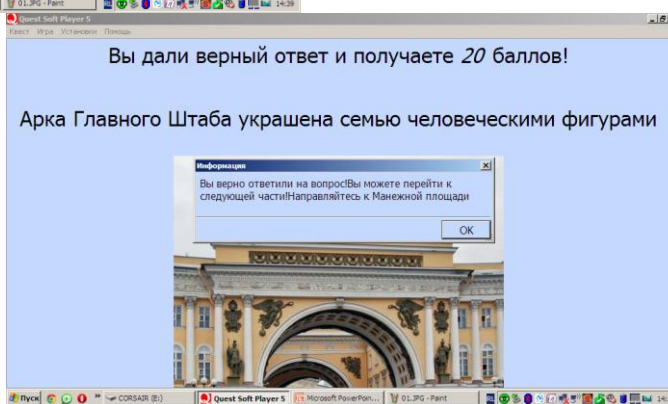
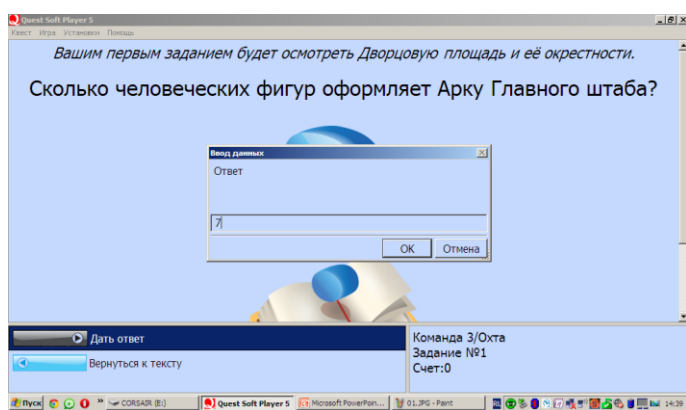
Этапы:

1. Учитель истории и культуры СПб определяет маршрут образовательного путешествия. Например: основные точки: Дворцовая площадь, Площадь искусств, Манеж.
2. Учащиеся 8 класса изучают на уроках ОБЖ правила дорожного движения, дорожные знаки, составляют безопасный маршрут движения : «Я иду в Эрмитаж», «Я иду в русский музей», «Я гуляю по центру города». (по этим работам в дальнейшем тоже может быть создана игра – квест)
3. Учитель и учащиеся 10-х классов по карте объектов разрабатывают маршруты для команд. Пусть таких маршрутов будет 5.

4. Разрабатываются слайды с историческим содержанием (материал учащихся 10 класса – воспоминания современников). Эти задания у всех команд будут одинаковые.

5. Разрабатываются слайды с выбором вопросов для разных команд (вопросы с выбором ответа или возможностью вводить правильный ответ). Для ввода ответа учащиеся должны подойти к объекту, найти правильный ответ на вопрос, ввести его, после этого появиться следующий слайд с историческим содержанием, а значит и указание для дальнейшего передвижения.

6. Создание счетчика данных ответов с подсчетом баллов. Это заставит не вводить ответы наугад.



При проведении игры необходимо решить, на мой взгляд, самую сложную проблему игры – квеста в условиях города – сохранение жизни и здоровья учащихся. Т.к. детям придется перемещаться по городу, пусть даже в очень ограниченном пространстве, необходимо учитывать то, что учащиеся будут переходить дорогу и не один раз.

Решения этой проблемы могут быть такие:

- Если в классах сформирован активный родительский комитет, то в каждую команду может быть включен 1 родитель, который будет отслеживать безопасное движение учащихся.
- Если в игре принимают учащиеся 2-х классов, то на такой игре помимо учителя – предметника будут находиться еще 2 классных руководителя. Этого количества взрослых должно хватить для контроля учащихся.
- В 11 классе на уроках ОБЖ из учащихся создается особое подразделение (по примеру ГОЧС). Учащиеся этого подразделения будут изучать правила дорожного движения (все собираются получать водительские права, т.ч. мотивация для этого есть). Во время игры к каждой команде прикрепляется ученик - наблюдатель из такого подразделения, который контролирует передвижение команды по правилам дорожного движения в городе. При попытке нарушения этих правил наблюдатель останавливает команду и выписывает штрафные баллы. В случае не подчинения команды наблюдателю команда снимается с маршрута, ей присуждается техническое поражение и дальше ее сопровождает учитель.

Описание эффектов, достигаемых при использовании продукта

Результаты игры-квеста:

- Расширение поля образовательных интересов учащихся.
- Развитие умственной самостоятельности школьников.
- Формирование способности осуществлять поиск необходимой информации и использование ее в жизненных ситуациях.
- Социализацию школьников через проектную деятельность
- Пополнение электронной медиатеки школы инновационными методическими разработками уроков, внеклассных мероприятий, дидактическим материалом.

Кроме этого к работе над проектом будут привлечены учащиеся старших классов, которые дополнительно занимаются информатикой и программированием, нацелены на поступление в технические ВУЗы. При проведении занятий с использованием нетбуков «вне стен классной комнаты» эти ученики могут быть помощниками у руководителя игры.

Подведение итогов. Максимальное количество баллов получает та команда, которая раньше всех пришла в конечный пункт. Далее баллы уменьшаются. После этого проверяется счетчик правильных ответов и лист наблюдения по соблюдению правил дорожного движения. Все результаты суммируются, и определяется победитель.

