

Халус Екатерина Вадимовна

учитель биологии

МБОУ «СОШ №36»

г. Чита, Забайкальский край

DOI 10.21661/r-118497

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ «ОТ ЧИСТОГО ИСТОКА МЫ НАЧИНАЕМ ПУТЬ»

Аннотация: в данной статье приведён вариант образовательной технологии квест-игры. Квест- технология позволяет усвоить новые знания в игровой форме. Данную технологию можно проводить как на уроке, так и во внеурочной деятельности.

Ключевые слова: образовательный квест, технология, учащиеся, экология.

Образовательный квест – это интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде, сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и игровой по определенному сюжету.

В основе концепции данной технологии лежит идея организации самостоятельной деятельности обучающихся с целью их личностного развития в команде при решении главной проблемы квеста. При реализации технологии как на уроках, так и во внеурочной деятельности необходимо создавать дружескую атмосферу, стимулировать обучающихся к самостоятельному поиску и творчеству [1].

Данный квест был разработан для обучающихся в детском объединении – школьном лесничестве г. Чита «Лесная страна» на базе МБОУ «СОШ №36».

Таблица 1

Технологическая карта квеста «От чистого истока мы начинаем путь»

Элементы структуры	Содержание квеста
--------------------	-------------------

<i>Название</i>	«От чистого истока мы начинаем путь»
<i>Направленность квеста</i>	Естественнонаучная и экологическая направленность. Квест использован во внеурочной деятельности для обучающихся в детском объединении -школьном лесничестве г. Читы «Лесная страна» на базе МБОУ «СОШ №36»
<i>Цель</i>	Воспитание экологической культуры во внеурочной деятельности путём освоения знаний о Ивано-Арахлейском заказнике и приобщения учащихся к экологическим ценностям
<i>Задачи</i>	1. Изучить особенности Ивано-Арахлейского заказника; 2. Научить учащихся решать экологические проблемы; 3. Сформировать познавательную мотивацию к изучению природы родного края.
<i>Продолжительность</i>	45 минут
<i>Возраст учащихся/целевая группа</i>	Учащиеся основной школы
<i>Легенда</i>	Учащиеся перед началом занятия получают сообщение, в котором их просят помочь найти сокровища в Ивано-Арахлейском заказнике.
<i>Квест-герои</i>	«Экологи», «Лесной патруль»
<i>Основное название или основная идея</i>	В результате квеста учащиеся должны найти сокровища с помощью подсказок, которые они получат за определенное количество баллов. Для данного квеста предусмотрены задания для каждого этапа.
<i>Сюжет и продвижение по нему</i>	Команды по заранее определенной траектории продвижения по квесту выполняют задания различного характера. На каждый этап отведено одинаковое количество времени, по сигналу команды переходят от одного этапа к другому. Этапы квеста: этап 1. «Корректор», этап 2. «Ивано-Арахлейская система», этап 3. «Секретное животное», этап 4. «Опасная пятёрка», этап 5. «Правила туриста», этап 6. «Запрещающие знаки»
<i>Ресурсы</i>	Для подготовки к квесту обучающимся предложено познакомиться с материалами: 1.Сайт. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс]; 2.О.Корсун Путеводитель по особо охраняемым природным территориям восточного Забайкалья (Стр.81–87)
<i>Критерии оценивания деятельности обучающихся</i>	За каждое правильный выполненный этап команда получает от 5 до 10 баллов. За всю игру максимально команда может набрать 50 баллов.

«Дорогие ребята! Сегодня мы получили важное сообщение от инопланетянина Марсика. Дело в том, что в Ивано-Арахлейском заказнике потерпел крушение инопланетный корабль, который перевозил много разных сокровищ. Точное место крушения никто не знает, а в карте разобраться Марсик не может. Поэтому

он зовет на помощь вас. Найти сокровища вы сможете, если правильно выполните все задания. Мы верим, что вам понравиться это путешествие и вы обязательно справитесь с заданием. Вперед! Доброго пути!»

Этап 1. «Корректор»

Оборудование: текст, ручка.

Командам предложены текст о озерах, в которых пропущены слова. Всего 6 слов, за каждое правильно вставленное слово команда получает 1балл.

«Арахлéй – самое *большое* озеро Ивано-Арахлейской системы озёр на юге Витимского плоскогорья в Забайкальском крае. Находится в 70 км от города Читы. Относится к бассейну реки *Хилок*. Озеро Арахлей отличается от других Ивано-Арахлейских озёр значительными глубинами – наибольшая глубина 19,5 м в северо-восточной части водоёма. В центральной части глубины достигают более 16 м. В озеро впадает две небольшие реки – *Домка* и *Грязнуха*. В многоводные годы из озера вытекает ручей *Холой*, впадающий в озеро Шакшинское (считается началом реки Хилок)» [2].

Слова для справок: красивое, чистое, большое, маленькое; 60,70,40; Чита, Ингода, Хилок; 20 м, 17,5 м, 19,5 м; Чита, Домка, Онон, Грязнуха.

Этап 2. «Ивано-Арахлейская система»

Оборудование: кроссворд, ручки.

Командам нужно разгадать кроссворд. За каждое угаданное слово команда получает 1 балл.

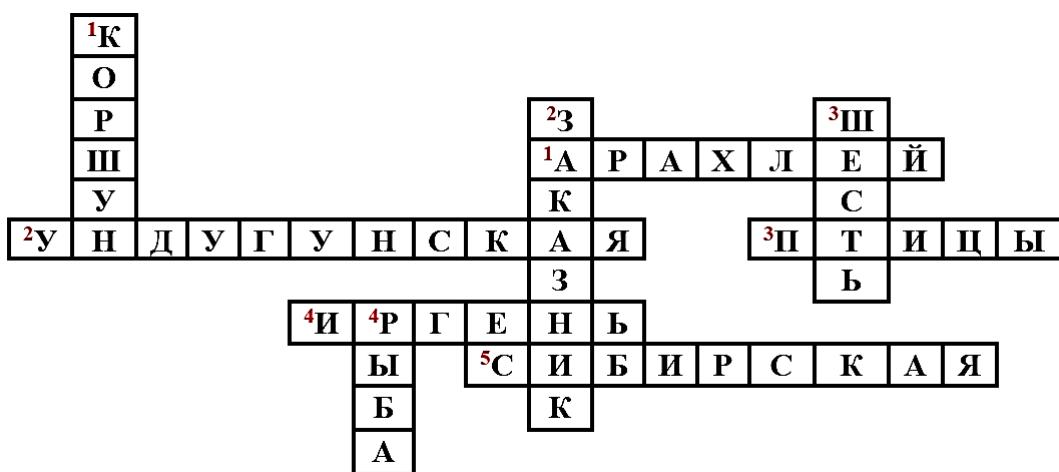


Рис. 1

По вертикали:

1. Дневная хищная птица
2. Территория, имеющая особое значение для сохранения или восстановления природных комплексов или их компонентов.

3. Сколько крупных озёр включает Ивано-Арахлейская система?
4. Чем богаты Ивано-Арахлейские озёра?

По горизонтали:

1. Какое озеро является самым крупным в Ивано-Арахлейской системе?
2. Какое название носит археологическая культура в районе Ивано-Арахлейских озёр?
3. Кого в окрестностях озёр насчитывают 147 видов?
4. Озеро, входящее в Ивано-Арахлейскую систему.
5. Какая лягушка встречается в окрестностях озёр?

Этап 3. «Секретное животное»

Оборудование: карточки с изображением животных – 10 шт., названия животных.

Командам необходимо сопоставить названия и изображения животных, обитающих в окрестностях Ивано-Арахлейских озёр. За каждое правильно угаданное животное – 1 балл.



Рис. 1. Озёрная чайка



Рис. 2. Орлан-белохвост



Рис. 3. Черный коршун



Рис. 4. Карась



Рис. 5. Щука



Рис. 6. Окунь



Рис. 7. Лисица



Рис. 8. Бурундук



Рис. 9. Ласка



Рис. 10. Белка

Этап 4. «Опасная пятёрка»

Оборудование: бумага, ручки.

Командам предлагается составить список мусора, который оставляют после себя туристы на берегу озёр, и объяснить какой вред данный мусор приносит (максимально 5 б.)

Этап 5. «Правила туриста»

Оборудование: карандаши, ручки, бумага.

Командам необходимо составить и оформить правила туриста. За каждый пункт – 1 балл. (максимально 106.)

Этап 6. «Запрещающие знаки»

Оборудование: карандаши, бумага

Командам нужно придумать запрещающие знаки, необходимые для сохранения природы заказника. За каждый нарисованный и обоснованный знак – 1 балл. (максимально 10 б.)

За всю игру максимально команда может набрать 50 баллов.

После последнего задания команда идёт за получением подсказок. За каждые 10 набранных баллов команда получает одну подсказку, где спрятаны сокровища. Далее с помощью подсказок ребята находят сокровища.

Награждение: каждому участнику сертификат о прохождении квеста.

Список литературы

1. Игумнова Е.А. Квест-технология в образовании: Учеб. пособие / Е.А. Игумнова, И.В. Радецкая; Забайкал. гос. ун-т. – Чита: ЗабГУ, 2016. – 164 с.
2. Корсун О.В. Путеводитель по особо охраняемым природным территориям восточного Забайкалья: Учебно-справочное издание. – Чита: ООО «Экспресс-издательство», 2013. – 272 с.
3. Корсун О.В. Забайкалье великолепно 2002–2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.nature.chita.ru>
4. Яндекс. Картинки [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://yandex.ru/images>