

Министерство образования и науки
Республики Татарстан
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение
«Казанский торгово-экономический техникум»

Методическая разработка внеклассного мероприятия
Квест-игра «Куликово Поле»

Автор-составитель:

Асхадуллина Альфрида Тимербаевна –
преподаватель истории и
обществознания в Государственном
автономном профессиональном
образовательном учреждении
«Казанский торгово-экономический
техникум»

Казань, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Подготовительный этап	6
Сценарий квест-игры «Куликово-поле»	7
1 тур – «Пазлы»	8
2 тур – «Портрет»	8
3 тур – «Соотношения»	8
4 Тур – «Дружина»	9
5 Тур – «Битва»	9
6 тур - Дмитрий Донской	10
Заключительное слово педагога	10
Список литературы	12

ВВЕДЕНИЕ

Одним из направлений образовательной и воспитательной темы ГАПОУ «Казанский торгово-экономический техникум» является формирование российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, гордости за свой край, свою Родину.

Методическая разработка «Куликово поле» — квест-игра (далее игра) предназначена для проведения внеклассного мероприятия среди студентов 1 курса ГАПОУ «Казанский торгово-экономический техникум».

Инклюзивное образование в современном обществе в настоящее время очень мало учитывает личностные, психофизиологические, познавательные особенности и жизненные потребности людей с ограниченными возможностями (далее по тексту ОВЗ).

Это требует пристального внимания к развитию системы образования, которая обеспечила бы реализацию потенциала человека с ОВЗ в контексте современных информационно-коммуникационных, цифровых технологий.

Цифровизация коснулась всех сторон жизни. Этот фактор также определяет новые требования к инклюзивному образованию в школах, специальных училищах или техникумах, а также в ВУЗах. Цифровое образование предоставляет новые возможности для получения навыков и умений у людей с ОВЗ.

Цель деятельности преподавателя, реализующего образовательную деятельность в том числе и в инклюзивном пространстве — это создание оптимальных условий для развития возможностей каждого студента. Это требует реализации индивидуального подхода к каждому обучающемуся, в том числе при обучении истории и обществознания.

Процесс вхождения в образовательную среду высшего или средне-специального учебного заведения для студентов с ОВЗ проходит в несколько этапов и сопряжен с рядом затруднений, ослабляющих их адаптивные возможности. Здесь важны такие факторы, как тип самой инвалидности и психофизиологические особенности студента, вторичные нарушения и недостатки физического, психологического здоровья, недостаточность технических средств для удовлетворения специфических потребностей и избыточность внешних барьеров, ограничивающих возможности к адаптации в ВУЗе или колледже, невозможность полноценно участвовать в спортивной, трудовой, коммуникативной, учебной деятельности.

Отсюда, работа по освоению содержания образовательной области «История» в контексте федерального государственно стандарта среднего общего средне профессионального образования должна опираться или включать в себя достаточный спектр форм и методов работы со студентами с ОВЗ.

Проанализировав свой опыт работы со студентами, я пришла к выводу, что можно использовать различные формы и методы обучения как средство формирования знаний по предмету «История» у обучающихся с особыми

образовательными потребностями (асинхронный метод, синхронный метод, кластерные технологии).

Для усвоения знаний по моему предмету для проведения внеклассного мероприятия я выбрала квест-игру, поскольку такая форма работы в образовании проста и понятна для любого возраста. Игра содержит несколько заданий. И чтобы выполнить их студенты должны самостоятельно подготовиться: изучить исторические памятники, посвященные этим событиям; знать хронологию исторических событий, разгадать загадки и решить задачи, проявив смекалку и сноровку.

Игра по теме «Куликово поле» составлена на основе требований Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования.

Преподавателю отводится роль организатора игрового процесса, роль помощника и проводника в освоении новых знаний.

В процессе игры преподавателю нужно использовать разнообразные формы организации, основанные на самостоятельном и ответственном подходе обучающихся к выполнению заданий.

Игра может быть использована преподавателями истории для выявления знаний у студентов по предмету «История России».

Целью методической разработки является формирование российской гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, гордости за свой край, свою Родину.

Для достижения данной цели ставим такие задачи:

- Привлечение внимания молодёжи к вопросам военной истории Отечества, к изучению её лучших традиций;
- Развитие компетенций, способствующих комфортному общению в группе, работе в коллективе;
- Воспитание у молодёжи чувства любви к Родине, гордости за свою страну и её героическое прошлое, готовности продолжить боевые традиции старшего поколения по защите Отечества.

Разнообразные формы организации учебной деятельности будут способствовать формированию следующих компетенций:

ОК 02. Используя современные средства поиска, студент приобретает навыки получения информации из источников разных типов, самостоятельного осуществления поиска, анализа, систематизации и интерпретации различных видов и форм.

ОК 03. Планируя и реализовывая собственное профессиональное и личностное развитие, студент учится составлять описание и реконструкцию в устной и письменной форме исторических событий, явлений, процессов истории родного края, истории России.

ОК 04. Обучающийся эффективно взаимодействует и работает в коллективе и команде. В ходе межличностных дискуссий отстаивает историческую правду, аргументированно критикует, а также разоблачает

фальсификацию отечественной истории. Сокомандники для достижения необходимого результата распределяют роли с учетом мнений каждого.

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное понимание на основе общечеловеческих ценностей. Уметь защищать историческую правду, не допускать умаления подвига народа при защите Отечества. А также знать ключевые события, даты и этапы развития истории России.

В процессе освоения образовательной программы у обучающегося формируются следующие общие профессиональные компетенции:

ЛР1. Осознание гражданской идентичности, патриотизма, уважения к своему народу, чувство ответственности и гордости за свой край и свою Родину.

ЛР4. Студент способен вести диалог с другими людьми, достигать в ней взаимопонимания, благодаря проявлению толерантного сознания и поведения.

ЛР7. На основе демонстрации навыков межличностного делового общения, социального имиджа, готовности к общению и взаимодействию с людьми самого разного статуса складывается нравственное сознание и поведение.

Метапредметных:

Коммуникативных – умение продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместного изучения исторических терминов и документальных источников.

Регулятивных– принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по её достижению в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия.

Познавательных– способность в познавательной и социальной практике готовность к самостоятельному планированию и осуществлению образовательной деятельности организации учебного сотрудничества, включая умение ориентироваться в различных источниках исторической информации, критически ее оценивать и интерпретировать.

Предметных– владение комплексом хронологических умений, умение устанавливать причинно-следственные, пространственные связи исторических событий.

Участниками квест-игры являются студенты 1 курса ГАПОУ «Казанский торгово-экономический техникум». Возраст – 16-18 лет.

Условия проведения:

Игра проходит в 1 тур – внутри класса, в группах 1 курса. 2 команды по 10 человек, в том числе студента с ОВЗ. Победители награждаются дипломами за 1,2 места и ценными призами.

Подведение итогов: итоги квест-игры подводит жюри, оценивается по скорости и правильности выполненного задания.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП

Преподаватель организатором игрового процесса, помощником и проводником в освоении новых знаний.

Структура внеклассного мероприятия включает в себя следующие этапы:

1. Организационный этап – приветствие студентов, проверка присутствующих, мотивация студентов на предстоящую работу, определение темы и объявление содержания квест-игры.

2. Основной этап – ход самой квест-игры «Куликово поле», актуализация исторических данных и углубление уже имеющихся знаний, открытие новых знаний, закрепление новых знаний через выполнение викторин, обсуждение результатов.

3. Заключительный этап – оценивание результата игры, эмоциональная рефлексия.

Методическая разработка состоит из:

- пояснительной записки, в которой обозначены цели игры, методы обучения, знания и умения, которые обучающиеся получают в процессе квеста;
- конспекта (сценария) квест-игры, в котором урока пошагово описана деятельность педагога и студентов;
- приложения включают в себя образцы кластеров для игры, иллюстрации для игры, а также возможные формы и методы обучения со студентами, требующими особые образовательные возможности.
- список литературы включает в себя источники информации, используемые для разработки предложенной квест-игры.

Оборудование: компьютер, экран, карточки, иллюстрации, бумага, карандаши, готовые таблицы для заполнения результатов игры.

СЦЕНАРИЙ КВЕСТ-ИГРЫ «КУЛИКОВО-ПОЛЕ»

Преподаватель: Здравствуйте. У каждого народа есть свои заветные страницы истории, свои героические имена, которые никогда не будут забыты. В историю нашей страны навечно вписаны дни славных воинских побед, в которые русские войска, снискали почёт, уважение и славу.

Много событий было в истории Руси, а особенно много было войн. В разные времена с разных сторон надвигались на Русь иноземные полчища. Они жгли, грабили, убивали, хотели покорить русский народ, взять его в рабство. Но смело выходили на бой наши предки. Не пугали их ни тучи стрел, ни сабли кривые, ни ядра чугунные. Поднимались на защиту Отечества и стар, и млад, и бились с врагами, либо до вздоха последнего, либо до часа победного.

Сегодня на викторине мы повторим тему: «Куликово Поле».

Форма проведения урока — квест-игра.

Цель квеста: обобщение материала, проверка домашнего задания, развитие коммуникативных компетенций, т. е. способность общаться в коллективе.

Преподаватель: В истории нашего народа много великих побед, российские боевые знамена овеяны славой многих поколений воинов. И мы будем помнить о них и гордиться их подвигами. 21 сентября 2025 года исполнится 645 лет Куликовской битве. Это событие произошло очень давно – когда на Руси жили прапрадеды наших прапрадедов. И всё же мы помним героев поля Куликова и чтим их память.

Куликовская битва – особая, и память о ней особенная. Горьким было то время. Уже более века находились русские земли под гнетом Золотой Орды. Наше Отечество было разорено. На Руси не строились храмы и города, народ платил дань завоевателям, отдавал в рабство своих детей, сестер и братьев.

Казалось, на этом и завершится история русского народа, растворится он среди других народов, подобно множеству исчезнувших племен, от которых даже имен не осталось...

Но военная история России содержит немало славных страниц. Пожалуй, одним из самых известных сражений, которые приходилось давать русской армии, является Куликовская битва.

Преподаватель: Правила проведения квеста

1. Группы делятся на команды
2. В команде избирается человек с секундомером и блокнотом. Он следит за временем выполнения заданий командой на одной станции. Следит за тем, чтобы были вписаны все результаты.
3. Пользоваться телефонами запрещено.
4. Не шуметь, не кричать, не перебивать друг друга, иметь уважение к участникам другой команды.
5. Решение о местах принимается коллегиально.
6. Победители получают дипломы, а участники – сертификаты.

Преподаватель: Всем все понятно? Тогда делимся на команды, и начинаем квест. Удачи всем!

1 тур – «Пазлы». Фото представлены в Приложении 1. Ответы указаны рядом в скобках.

Задание: Вытяни номерок. Ответь на вопрос, собери пазлы, чтобы получилось фото.

Вопросы:

1. Прах Дмитрия Донского покоится в... (Архангельском соборе Московского кремля.)

2. Туда ездил Великий князь Дмитрий перед походом за благословением... (В Троицкую обитель.)

3. Его воздвигли на холме в 1848 году в память о погибших в этом сражении (Монумент в память о погибших в сражении на Куликовом поле).

4. «... Громовым голосом вызывал на поединок любого русского воина, который не побоится помериться с ним силами...» (Ордынец Челубей вызывал поединщика).

5. Какого цвета было знамя у Дмитрия Донского? («Сказание о Мамаевом побоище» сообщает, что русские войска шли в битву под «чермным», то есть, тёмно-красным или багровым, знаменем с изображением золотого образа Иисуса Христа).

Результат: Команда, выполнившая задание, получает за каждый правильный ответ 1 балл.

2 тур – «Портрет».

Задание: после решения уравнения, согласно полученного ответа, получаем фото и называем его.

1. 2020 отнимаем (-) год в котором отмечалось 640 –летие Куликовской битвы = 1380 (икона благоверного князя Дмитрия Донского)

2. 1382 год (нападение хана Тохтамыша на Москву) минус (-) Куликовская битва = 1382 – 1381 = 1 (темник Мамай)

3. Возраст Дмитрия Донского, на момент Куликовской битвы делим (:) 10 = 30/10 = 3 (Куликовская битва)

4. Год нашествия Тохтамыша на Москву минус (-)1378 победа русского войска на реке Вожа = 1382 – 1378 = 4 (картина «Битва на реке Вожа»)

5. 1857 минус (-) год, когда воздвигнут величественный монумент в честь победы на Куликовом поле = 1857 – 1852 = 5 (победа русских на Куликовом поле)

Результат: Команда, выполнившая задание, получает за каждый правильный ответ 1 балл.

3 тур – «Соотношения».

Задание: Соотнесите картинки и события

Картинки		События	
А	Дмитрий Донской	1	Место захоронения Дмитрия Донского
Б	Александр Пересвет	2	Сбор русского войска в Коломне
В	Сергий Радонежский	3	Куликовская битва
Г	Русская рать	4	Троицкая обитель (Туда ездил Великий князь Дмитрий перед походом за благословением)
Д	Архангельский собор Московского Кремля	5	Поединок с Челубеем

Ответы – «Соотношения»

А	Б	В	Г	Д
3	5	4	2	1

Результат: Команда, выполнившая задание, получает за каждый правильный ответ 1 балл.

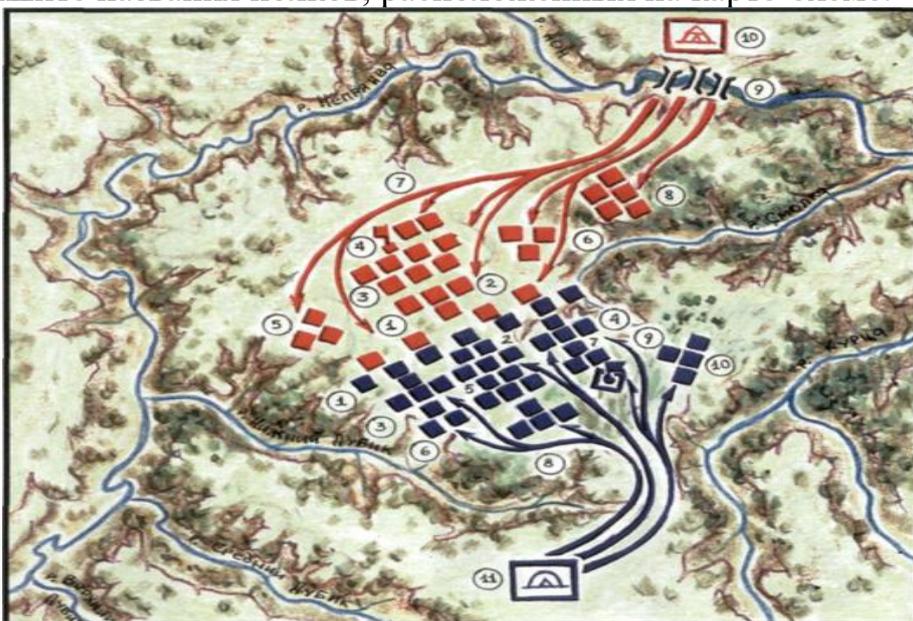
4 Тур – «Дружина».

Задание: команда встает у одной стены класса в круг, получает скотч и ножницы, каждый член команды обматывает свою правую ногу с ногой соседа скотчем и передает ему скотч. После того, как это задание выполнено, команда начинает движение в противоположном от стены направлении на скорость.

Результат: Команда, выполнившая задание, получает балл.

5 Тур – «Битва».

Задание: выберите войско, принимавшее участие в Куликовской битве, подпишите названия полков, расположенных на карте-схеме.



Ответы – «Битва»

Русская рать		Ордынское войско	
1.	Сторожевой полк	1.	Авангард ордынцев
2.	Передовой полк		
3.	Большой полк	3.	Главные силы
4.	Полк правой руки	4.	Конный полк
5.	Полк левой руки	5,6.	Конный полк
6.	Засадный полк		
7.	Ставка Дмитрия Донского	7.	Красный холм
8.	Резервный полк	8.	Резервный полк и ставка Мамаю

Результат: Команда, выполнившая задание, получает за каждый правильный ответ 1 балл.

6 тур – «Дмитрий Донской».

Перед студентами слайд с кластером «Дмитрий Донской и его последователи» и «Эпоха XIV века». (В Приложении 4 предложены образцы с кластером). Студенты предлагают свои предположения об особенностях эпохи XIV века, а также дают характеристики последователей Дмитрия Донского. Под каждой единицей текста (особенности эпохи, последователи и т.д.) предлагаются свои примеры. На это дается 5-6 мин каждой команде.

Итоговое задание:

Задание: команда разгадывает ребусы (зашифрованную пословицу)

Ответы. Итоговое задание:

Дружба народов — их богатство.

Единство народов — их богатство

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ СЛОВО ПЕДАГОГА.

Подсчитываем баллы, поздравляем победившую команду.

Преподаватель: итак, мы сегодня говорили и играли по теме «Куликово Поле». Куликовская битва не стала фактом неопровержимого окончания ига, она стала переломным моментом истории. Победа на Куликовом поле вдохновляла как пример русских воинов всех последующих веков, формировала менталитет нашего народа. Одержав победу, московский князь Дмитрий, явил гениальность полководца и мудрость правителя. Он навсегда останется в памяти потомков героем немеркнущей славы Куликовской битвы. При нем Москва стала центром народного объединения. Видя Русь единой, Донской готовился к окончательному свержению опостылевшего ига, но великие труды и боевые походы сожгли его 19 мая 1389 года.

Только через 100 лет Иваном III окончательно была одержана победа над Ордой.

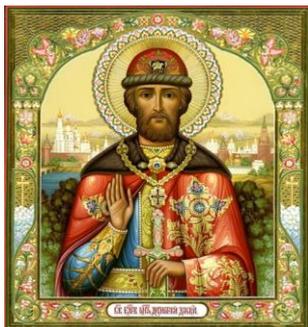
Завершить нашу игру мне бы хотелось словами патриарха Кирилла: «Мы знаем, что Дмитрий Донской одержал эту удивительную победу. Это была не окончательная победа, но стало ясно всем — что народ наш, несмотря на тягчайшие внешние обстоятельства, в определенный момент может собрать воедино свою волю, свои силы, свои чувства и обрести уверенность в неременной победе». На слайде крупно портрет Дмитрия Донского.

Спасибо за игру. Поздравляем все команды. До свидания!

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

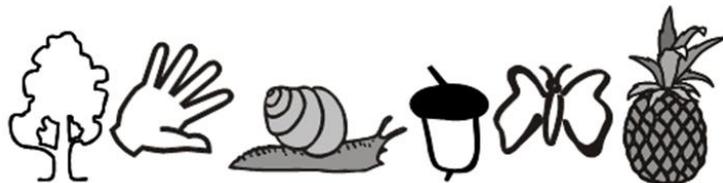
1. Аверьянов К.А. Каргопольские князья - участники куликовской битвы/ К.А. Аверьянов / В сборнике: Георгиевские чтения. сборник трудов по военной истории Отечества. Российское военно-историческое общество. - Москва, 2021. С. 5-30.
2. Анисимова Н.А. Особенности изучения куликовской битвы на уроках очного и дистанционного обучения/ Н.А. Анисимова // Педагогическое искусство. - 2022. - № 1. - С. 64-71.
3. Гибадуллина Р.Н., Куликовская битва (мамаево побоище)/ Р.Н. Гибадуллина, Н.Д. Асафьев // Вестник науки. - 2022. - Т. 5. - № 5 (50). - С. 210-212.
4. Фабрика Ю. Великое имя России. Александр Невский / Ю. Фабрика// Живоносный Источник. - 2021. - № 2 (17). - С. 3-10.
5. Шипунов С. Подвиг на Куликовом поле/ С. Шипунов // Основы безопасности жизнедеятельности. - 2020. - № 9. - С. 61.





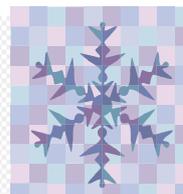
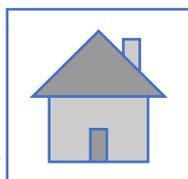
Итоговое задание: расшифруйте пословицу

1.



- ИХ

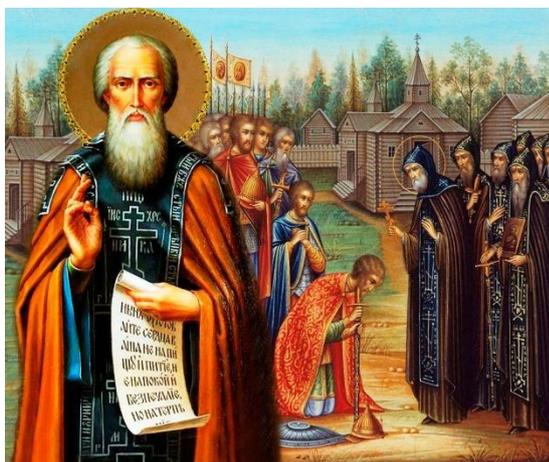
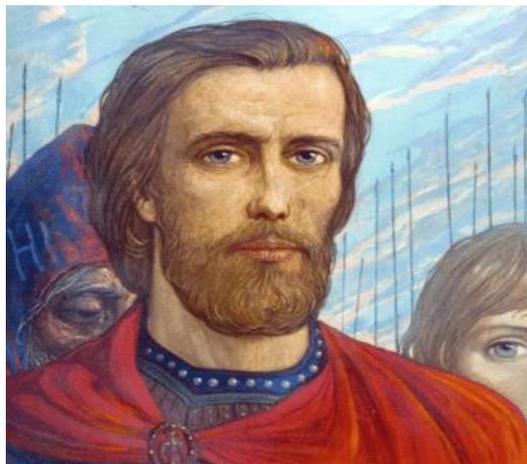
2.



- ИХ



Образцы иллюстраций



Кластер к туру 6

