

11. Совещание по проблемам преподавания в школе истории XX – начала XXI в. // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2012. – № 7. – С. 53–64.
12. Актуальные проблемы образования // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2009. – № 7. – С. 9–17.
13. Всероссийское совещание-конференция в МГУ им. М. В. Ломоносова // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2007. – № 2. – С. 64–68.
14. Белорусы, прославившие Россию. Россияне, прославившие Белоруссию : биогр. справ. / авт. текста А. А. Звонников. – Минск : БЕЛТА, 2006. – 96 с.

## РАЗВИТИЕ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ НОВЫХ ФОРМ КРАЕВЕДЧЕСКИХ МЕРОПРИЯТИЙ

**Самарцева Т. Н.,**

*Государственное учреждение образования «Средняя школа № 8  
г. Могилёва» (г. Могилёв, Беларусь)*

У подростков среднего и старшего школьного возраста, современной молодежи появилась масса новых увлечений: компьютерные игры, приключенческие боевики, экшн – адвенчуры и другие жанровые спецификации. И потому для поддержания познавательного интереса к истории родного края следует учитывать возможности новых форм подачи материала. Их задача заключается в развитии частично-поисковых навыков, формировании условий для проявления и развития индивидуальных творческих способностей, развитии лидерских качеств и организаторских способностей, умении работать в коллективе, формировать и другие метапредметные компетенции.

Один из основных жанров игр – «квест» или «Приключенческая игра» (транслит. англ. Quest – поиски, Adventure – приключение). 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. [2] Квесты могут быть разработаны для разных возрастных групп или смешанных возрастов. Они могут иметь различные формы реализации: образовательные веб-квесты; приключенческие, или игровые квесты; «живые» квесты. Квесты могут быть разных видов: исторические квесты-уроки, квесты проекты, квесты краеведческие, селфи-квесты и другие. 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 и 8 классов. Поиск увлекал по школьным коридорам, которые превращались в сокровищницы древнего искусства, государств Востока, открытий и путешествий. Человек-загадка вручал 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 получив роль рыцаря, горожанина, крестьянина, знатных дам, трубадуров, разгадать кроссворд. Одному участнику надо было 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 них была найдена во время проведения краеведческих маршрутов и познавательных игр «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 должностители, 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. Дополнительно можно предложить сделать фото рядом с памятником в городе и подготовить презентацию о нём. Или предложить посетить музей города и получить дополнительный бал за выполненное задание от научного сотрудника музея. В реальных городских условиях – селфи-квест: «Могилёв – военная столица». Начинается квест на площади Славы с задания «Кроссворд», разгадав который учащиеся узнают 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 18 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 подняться 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 то 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, передвигаясь от школы. В итоге возле второго объекта найдёте того, кого надо поприветствовать (скульптура станционного смотрителя).

Квесты могут проводиться во время исторических квилтов. Квилт представляет собой информационный стенд, состоящий из отдельных частей – «лоскутов», содержащий познавательную информацию по теме [1]. Так, краеведческий квилт «Интересное о крае, в котором мы живем» был организован и проведен в рамках культурно-познавательного маршрута «Я вырос здесь и край мне этот дорог и празднования 80-летия нашей школы. В течение недели учащиеся могли внести свой «лоскуток» в полотно об истории района и школы, 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» и «Что ты знаешь об истории школы».

Краеведческий журфикс проводился по теме «Где родился, там и пригодился» как встречи с интересными людьми района. Краевой марафон – это комплекс мероприятий (акции, презентации, конкурсы и т.д.), популяризирующие фонды музейной комнаты, историю нашего района, школы по определенной теме, к 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.

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, на основе которых можно скомпоновать виртуальный тур. Виртуальный тур – это динамическое представление панорамой фотографии одного места. Краеведческое дефиле – это торжественный проход по сцене, подиуму участников с фотографиями памятных мест района или портретами знаменитых людей. Краеведческая мозаика – комплексное мероприятие, составленное из ряда малых мероприятий, развлекательного характера, разнообразных по форме и тематике. Краеведческий баттл – битва, соревнование по заранее предложенной теме. Каждая команда или индивидуальный участник предлагает тему, по которой необходимо собрать информацию, сделать снимки, придумать продолжение темы, исправить ошибки в текстах и т.д. Баттлы активно собирают молодежь. Слайд-путешествие – программа, состоящая из просмотра слайдов, фотографий, посвященных путешествию куда-либо, как итог селфи-тура. Велофотокросс – это вид спорта, включающий элементы интеллектуальной игры и краеведения. Целью является 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 несколькими 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. Конкурс фанфиков – форма реализации постлестекстовой стратегии чтения. Фанфик – любительское сочинение по мотивам популярных 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», «Любимые книги детства», «Наши увлечения», «Семейные традиции» 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 моего города. 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. Основное содержание познавательного занятия – устные выступления ребят. Учитель организует порядок выступления, по необходимости комментирует и добавляет информацию. Уместны игровые элементы, обзор и рекомендательная беседа.

«Краеведческая букваринка» – это мероприятие по популяризации краеведческого материала в виде презентации, книги, буклета и т.д. Каждому заданию соответствует буква алфавита. Предварительно участники собирают информацию, выполняют задания- буквы: Буква «А» – аллея героев по улице Первомайской, «Р» – ратуша, «В» – Владимирова, «Т» – Терёхин 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.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Библиотечный квилт – креативная форма работы современной библиотеки [Электронный ресурс] // <http://www.pytyahlib.ru/wp-content/uploads>. – Режим доступа: [Bibliotечnyj-kvilt-kreativnaya-forma-raboty-sovremennoj-biblioteki.pdf](http://www.pytyahlib.ru/wp-content/uploads). – Дата доступа 10.02.2020
2. Руднева Н. В. Методические приемы формирования метапредметных компетенций учащихся на уроках географии. [Электронный ресурс] / Руднева Н. В. // <https://infourok.ru> – Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/mietodicheskie-priemy-formirovaniia-mietapriedm.html>. - Дата доступа 10.02.2020
3. Эльмуратова Н. А. Квест как современная педагогическая технология [Электронный ресурс] / Н. А. Эльмуратова // <https://> – Режим доступа: <https://infourok.ru/statya-na-temu-kvest-kak-sovremennaya-pedagogicheskaya-tehnologiya>. – Дата доступа 10.02.2020