

**V Международная конференция учащихся
«НАУЧНО-ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ»**

Предмет

Обществознание

Научно-исследовательская работа

Тема:

Квест «Конституция - основной закон государства»

Авторы:

Ветрова Виктория Валерьевна,

Гаврелашвили Виктория Раджевна,

10 класс, МБОУ СОШ № 4

Россия, г. Александров

Руководитель:

Артамонова Наталья Владимировна,

учитель истории и обществознания,

Безвербная Олеся Константиновна,

учитель географии и английского языка

МБОУ СОШ № 4

Россия, г. Александров

Контактный телефон: 8(920)930-80-54

Электронный адрес: 2gorod@rambler.ru

2024-2025 учебный год

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. «Квест», как технология.....	5
1.1 История возникновения квест-технологии	5
1.2. Квст-технология во внеурочной деятельности:	7
Глава II. Применения квест технологии во внеурочной деятельности по правовому воспитанию школьников.	8
2.1 Условия и методы реализации проекта:.....	9
2.2. Алгоритм проведения:	9
2.3. Этапы проведения квеста: /Приложение №3-6/.....	10
2.4. Подведение итогов:	11
Заключение.....	11
Литература	12

Введение

Любой человек, начиная с самых юных лет, сталкивается с ситуациями, когда необходимо знать свои права и обязанности. По мере взросления подростки не знают, как поступить, как защитить свои права. Что делать, с кем посоветоваться, куда идти за помощью? Опыт показывает, что для защиты своих законных интересов подростки редко обращаются к родителям, чаще всего пытаются самостоятельно или при помощи друзей, порой весьма сомнительных, защитить свои права, иногда переоценивая свои возможности и переступая «линию дозволенного», что приводит к нарушению законности и нравственным переживаниям. Переживания могут повлечь за собой те или иные заболевания, подорвать физическое или психическое здоровье. Как сохранить себя, свое здоровье и достоинство, свои права, не оказаться за бортом жизни? Эти вопросы часто встают перед подростками. Поэтому родители не должны ждать, когда ребёнок обратится к ним за помощью или советом, а создавать в своём доме тепло, понимание, уважение, безопасность соблюдая права всех членов семьи независимо от возраста, и воспитывать ответственность за слово и дело.

Проект предполагает, что изучение этой темы будет способствовать процессу социализации, адаптации и ориентированию в правовом пространстве.

Актуальность:

В современных условиях использование квест-игр актуально в учебно-воспитательном процессе это связано и с тем, что современные подростки продуктивнее усваивают знания в процессе самостоятельного поиска, изучения и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию индивидуальных способностей детей. Поведение, взгляды, жизненные позиции, формируются у каждого человека в детские годы. Каждый ребенок должен знать свои права и обязанности, чтобы с легкостью пользоваться ими в любой жизненной ситуации. Но, как показывает

статистика, во многих случаях дети не имеют доступа к материалам, подробно затрагивающим и раскрывающим вопросы правового положения несовершеннолетних. Так же актуальность правового воспитания объясняется особенностями современного развития, экономическая и политическая нестабильность требует развитие правовой культуры, чтобы быть уверенным и достойным гражданином, реализующим свои свободы и права, соблюдая законный порядок в обществе, права и свободы других людей.

Цель проекта: Создание квест-игры для вовлечения учащихся в цифровую образовательную среду МБОУ СОШ № 4 .

Гипотеза: Прохождение учащимися квест-игры в комфортных условиях способствует формированию навыков самостоятельного обучения.

Задачи:

1. Формировать представление о значимости правовых знаний в повседневной жизни;
2. Развивать самостоятельность и критичность суждений об основных сферах жизни общества; защите прав человека.
3. Воспитывать у учащихся уважение к закону, формировать правовую культуру.
4. Создать условия для приобретения учащимися нового социального опыта, способствующего личностному развитию и социальной активности;
5. Развивать умение работать в группе и слышать друзей.

Этапы:

I. Подготовительный этап:

1.1. Формирование банка данных:

изучение учебной и правовой литературы, проведение опроса среди учащихся (выявление правовых знаний)

1.2. Разработка проекта игры: подготовка маршрутного листа для

прохождения этапов/станций, информационного и методического материала, макеты плакатов для изготовления квест-проекта

1.3.Согласование с администрацией школы (время, территории и возрастной параллели)

1.4. Формирование команды организаторов ответственных за проведение квест-игры среди учащихся; распределение обязанностей между командой организаторов.

II. Основной этап

2.1. Объявление темы квест-игры.

2.2. Размещение Пресс-релиза (тематика и условия)

2.3. Формирование команд игроков, капитанов (презентация команд).

2.3. Проведение инструктажа для участников квест-игры (правила прохождения станций, установление тайминга - на каждую станцию не более 20-30 мин. + переходы между станциями).

2.4. Прохождение игрового маршрута командами.

III. Заключительный этап

3.1. Подведение итогов

3.2. Награждение победителей

3.2. Рефлексия.

Глава 1. «Квест», как технология.

1.1 История возникновения квест-технологии

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий

самостоятельный поиск информации в сети Интернет. Им были определены следующие виды заданий для квестов:

- ✓ пересказ - демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате:
- ✓ создание презентации, плаката, рассказа;
- ✓ планирование и проектирование разработка плана или проекта на основе заданных условий;
- ✓ самопознание - любые аспекты исследования личности;
- ✓ компиляция - трансформация формата информации, полученной из разных источников:
- ✓ создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры;
- ✓ творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика
- ✓ аналитическая задача - поиск и систематизация информации; - детектив, головоломка капсулы времени, капсулы культуры; - творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика[1,стр. 58-62] практической конференции.

Для того чтобы эффективно организовать квест-игру и задачи решались наиболее успешно следует придерживаться определенных принципов:

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует ребёнка на самостоятельный поиск информации, направляет детей на правильное решение, но окончательные выводы дети делают самостоятельно.
2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям дошкольников.
3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом.

4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Методические и образовательные задачи спрятаны за игровыми приёмами.
5. Принцип интеграции. Использование разных видов детской деятельности и интеграция образовательных областей при проведении квестов.
6. Принцип разумности по времени. Квесты в дошкольном возрасте могут быть краткосрочными, а могут носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней.
7. Принцип добровольности образовательных действий ребёнка. Педагогу надо выстроить так образовательный процесс, чтобы смотивировать ребёнка настолько и в такой степени, которая позволит ему выполнять наши просьбы (*задания*) добровольно, без принуждения и авторитаризма. Обязательные просьбы имеют место быть, но в минимальном объёме.
8. Принцип присутствия выбора. Иногда педагогу очень важно, чтобы ребёнок что-то сделал, тогда нужно это преподнести так, чтобы ребёнок воспринял задание, как результат собственного желания, ему надо дать огромный выбор средств.[1 URL]

1.2. Квст-технология во внеурочной деятельности:

Так как квест проводился как внеурочное мероприятие то опираться пришлось на Положения о внеурочной деятельности учащихся в МБОУ СОШ № 4. В котором говорится:

внеурочная деятельность направлена на реализацию индивидуальных потребностей обучающихся путем предоставления выбора определенного спектра занятий, направленных на развитие детей по следующим направлениям:

направлениях:

- духовнонравственное,
- правовое,
- патриотическое,
- социальное,

- общекультурное,
- спортивно-оздоровительное;

по видам:

- ✓ игровая,
- ✓ познавательная,
- ✓ досугово – развлекательная деятельность (досуговое общение),
- ✓ проблемно-ценностное общение;
- ✓ художественное творчество,
- ✓ волонтерство (социальная преобразующая добровольческая деятельность);
- ✓ техническое творчество,
- ✓ трудовая [2]

в формах:

- экскурсии, кружки, секции
- школьного научного общества,
- олимпиады, конкурсы, соревнования,
- учебные исследования, творческие проекты,
- психологические тренинги,
- литературные объединения,
- практикумы, студии.

Так как квест был направлен на духовно-нравственное, правовое воспитание учеников и проходил в форме соревнования, а вид у него был досугово-развлекательный то мы можем утверждать что данное мероприятие построенное по квест технологиям полностью соответствует нормативной базе школы и может проводится в ее рамках.

Глава II. Применения квест технологии во внеурочной деятельности по правовому воспитанию школьников.

2.1 Условия и методы реализации проекта:

Базой проведения квеста являлась территория МБОУ СОШ №4 в г. Александрове. В соответствии с чем, были выбраны параллели 6-7 классов в качестве участников. В игровой программе принимали участие учащиеся 6-и классов, которые были разделены на более мелкие команды (из одного класса 2 команды). Возраст участников 12-13 лет.

Квест проводился в рамках недели профилактики правонарушений подростков.

Для проведения мероприятия были выработаны правила: /Приложение №1/

- ✓ Игровая территория – место проведения квеста ограничено, и выходить за пределы запрещено;
- ✓ Игровое время – строго ограничено;
- ✓ Игровая роль – во время нахождения игры, участники выполняют ту роль, которую им определяют организаторы игры;
- ✓ Игровой реквизит – в игре используется лишь тот реквизит, который изготовлен специально для данного мероприятия организаторами;

2.2. Алгоритм проведения:

Кроме того, был определен алгоритм подготовки к созданию квеста. За основу был использован план по подготовки досугового мероприятия, состоящий из:

Подготовительного этапа (создание инициативной группы, объяснения сущности квеста и правил его написания, прописывание сюжета и игровых станций, изготовление и подбор необходимого реквизита, распределение ролей)

Основного этапа (ознакомление с правилами игры участников квеста, общий загруз и прохождение квеста, подведение итогов квеста, проведение диагностики с участниками)

Заключительного этапа:

- 1) Награждение участников
- 2) Рефлексия проведенного квеста с организаторами.

Теперь обратимся к условию конструирования самого квеста. Здесь стоит напомнить, что квест – это не игра планового хождения по станциям, поэтому никаких маршрутных листов, путеводителей не составляем. А задаем темп и вводим в курс группы на первом этапе. Главная цель сработать командой и как можно быстрее и правильнее выполнить задания, получая на каждом этапе движения указатель дальнейшего направления.

Согласно классификации квеста по И.Н. Сокол мы проводим:

по форме проведения- комбинированный;

по режиму проведения - в реальном режиме;

по сроку реализации - краткосрочный;

по форме работы - групповой;

по предметному содержанию - моноквест;

по структуре сюжетов - линейный;

по информационной образовательной среде - традиционная образовательная среда[4,URL]. Возможно проведение при помощи QR кодов или в виртуальном времени в форме викторины.

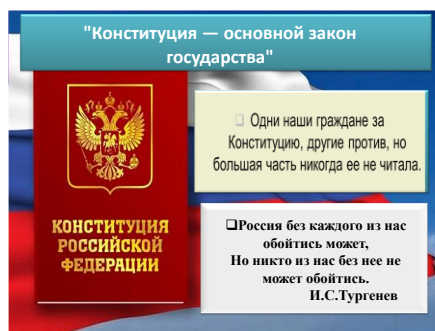


Рис.1. Квест «Конституция - основной закон государства»

<https://dowow.xyz/society>

2.3. Этапы проведения квеста: /Приложение №3-6/

- Блиц - вопросы по Конституции РФ
- Конкурс: "Управление Российской Федерацией"
- Конкурс "Конституционные термины".

➤ Каким правом воспользовались?

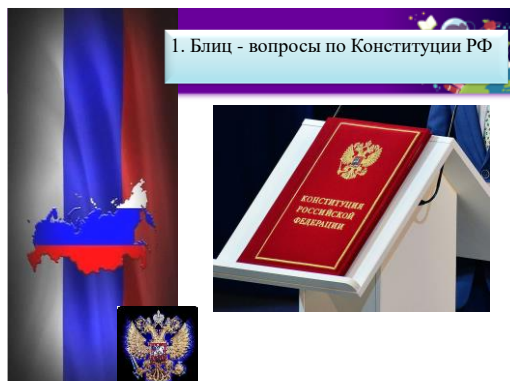


Рис.2 Первый этап - локация.

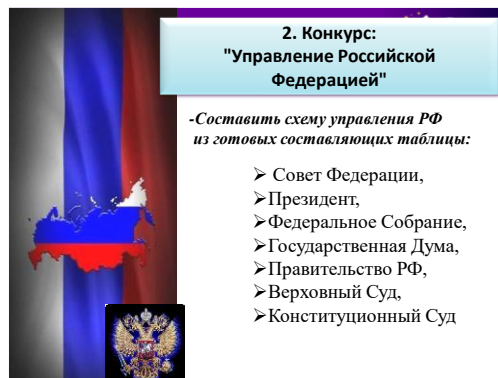


Рис.3 Второй этап - локация

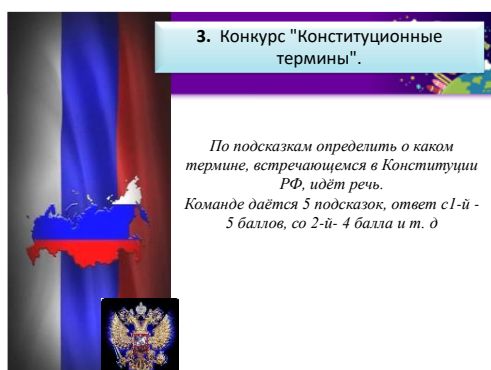


Рис.4 3 этап – локация.

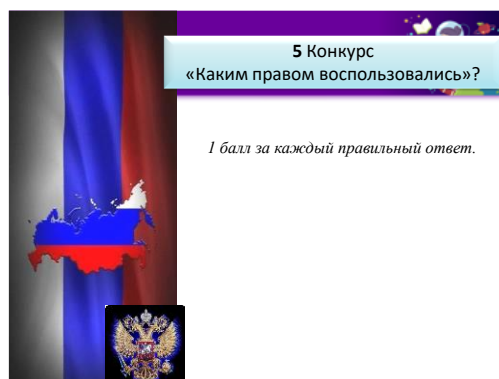


Рис.5 4 этап – локация.

2.4. Подведение итогов:

1. Награждение победителей квеста грамотами. Проведение рефлексии /Приложение №3/. Рефлексия учит наблюдать за собой, фиксировать свои мысли, которые возникли во время игры. Существует множество способов проведения блоков рефлексии (наглядный метод, экспресс-метод). Ниже предложен вариант рефлексии при помощи вопросов. Что показалось особенно интересным? Какие чувства испытываете? Узнали вы что-то новое? Что именно? Какая информация была уже знакома? Вы чему-то научились сегодня? Чему?

Заключение

Исходя из проведенного исследования, можно сделать вывод о том, что применение квест-технологии вносит разнообразие во внеурочную деятельность

школы. Позволяет мотивировать учащихся на изучение дополнительной информации и знаний необходимых для развития личности и правового образования.

В настоящее время существует обширное поле различных технологий и методик, призванных развивать критическое и креативное мышления, умение применять полученные на уроках знания в нестандартных ситуациях. А также позволяет формировать лидерские способности и умение работать в команде, быть одним целым. Квест-технология понимается как занимательная деятельность в созданных ситуациях, имеющая определенные условия, помогающая развивать и формировать творческую, всесторонне развитую личность.

Литература

1. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции / Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014.
2. Горбунова, О.В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучени / Школьные технологии. 2016. № 2-с:103
3. Жебровская О.О. Международный вебинар «"Живые" квесты в образовании (современные образовательные технологии)» [Электронный ресурс]. -Режим доступа: <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209-22012013-qq-q-q.html>4. (05.01.2019)
4. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений.—Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. —184 с.
5. Мищук, О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении/ Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168–171.
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова

О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест–современная интерактивная технология// Современные проблемы науки и образования. –2015. –№ 1

7. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. –М.: Народное образование, 1998. –256

Интернет ресурсы

1. <https://urok.1sept.ru/articles/672948>
2. <http://gum.lyssch5.edusite.ru/p224aa1.html>
3. <http://www.fa.ru/fil/vladik/News/2020-12-16-konstit.aspx>
4. <http://molodyvcheny.in.ua/files/journal/2014/6/89.pdf>

Приложение № 1

Приложение №1
к приказу МБОУ СОШ №4
от 24.01.2022 № 10

Положение О проведении квест-игры «Конституция России»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение о проведении квест-игры (далее – Положение) определяет цели, порядок проведения, содержание, категории участников квест-игры (далее – Квест).

1.2. Квест проводится на базе МБОУ СОШ №4.

1.3. Организатором Квеста является команда «МыШко».

2. Цель и задачи Квеста

2.1. Цель Подготовка и проведение общешкольного мероприятия, с использованием квест-технологии, для повышения правовых знаний учащихся.

2.2. Задачи:

1. Формировать представление о значимости правовых знаний в повседневной жизни;
2. Развивать самостоятельность и критичность суждений об основных сферах жизни общества; защите прав человека.
3. Воспитывать у учащихся уважение к закону, формировать правовую культуру.
4. Создать условия для приобретения учащимися нового социального опыта, способствующего личностному развитию и социальной активности;
5. Развивать умения самообразования.

3. Условия участия

3.1. Участники Квеста учащиеся школы

3.2. Участие в игре подразумевает безоговорочное согласие с правилами Квеста.

4. Порядок проведения Квеста

4.1. Даты проведения Квеста: с 01.05.2022 по 10.05.2022 г.

4.2. Старт Квеста в 12:00

5. Дополнительные условия: организаторы оставляют за собой право модерации программы.

Приложение 2

Сегодня мы предлагаем продемонстрировать, насколько хорошо вы знакомы с содержанием и особенностями Основного закона РФ, государственными символами России, историей конституционализма в нашей стране.

- ✓ Конституция РФ, принятая всенародным голосованием 12 декабря 1993 года,
- ✓ состоит из преамбулы, 2 разделов, 9 глав, 137 статей и 9 параграфов переходных и заключительных положений.
- ✓ История рождения новой Конституции продолжалась 3,5 года, 42 месяца или 168 недель.
- ✓ У Конституции РФ было более 1000 авторов.
- ✓ В период с ноября 1991 года по декабрь 1992 года в Конституцию было внесено более 400 поправок.
- ✓ В Конституции РФ нет иноязычных выражений типа «спикер», «парламент», «сенаторы», «импичмент».

Приложение 3 1. Блиц - вопросы по Конституции РФ

- Когда отмечается день Конституции? (12 дек.)
- Что такое референдум? (Всенародное обсуждение, голосование)
- Кто является гарантом Конституции РФ? (Президент)
- Носитель суверенитета и единственный источник власти в России? (Народ)
- Кто несёт ответственность за образование ребёнка? (Родители)
- Можно ли не находясь в России но, являясь её гражданином, участвовать в выборах? (Да, обратившись в представительство или посольство РФ)
- Может ли быть лишённым гражданства человек, изменивший Родине? (Нет, гражданин РФ не может быть лишен гражданства.)
- С какого возраста можно самостоятельно осуществлять в полном объёме свои права. (С 18 лет)
- Кто занимает пост Председателя Правительства? (Д.А. Медведев)
- Кто является Верховным Главнокомандующим Вооружённых сил Р. Ф. ?(Президент)
- Форма правления в России? (Республика)
- Кто считается ребёнком по международному праву и Конституции? (до 18 лет.)
- Как правильно называется наше государство? (Российская Федерация или Россия)
- Назовите основные символы государства. (Герб, гимн, флаг.)

-Кто из граждан РФ обладает большими правами? (Никто, все граждане равны в правах.)

-Какие условия необходимы для того, чтобы Вас выбрали президентом России? (гражданин РФ не моложе 35 лет, постоянно проживающий в России не менее 10 лет)

Приложение 4 Конкурс: "Управление Российской Федерацией"

-Команды получают задание составить схему управления РФ из готовых составляющих таблицы. (Совет Федерации, Президент, Федеральное Собрание, Государственная Дума, Правительство РФ, Верховный Суд, Конституционный Суд,)

Приложение 5

3. Конкурс "Конституционные термины".

По подсказкам определить о каком термине, встречающемся в Конституции РФ, идёт речь. Команде даётся 5 подсказок, ответ с 1-й - 5 баллов, со 2-й- 4 балла ...

1 термин: (конституция)

- русские солдаты считали, что так зовут жену Константина, когда шли на Сенатскую площадь

-одно из значений - построение;

-в биологии - индивидуальные физиологические и анатомические особенности;

-на латинском - установление;

2 термин: (государство)

-имеет свою структуру;

-имеет свои специальные органы для реализации своих полномочий;

-появилось в глубокой древности;

-из-за спора о том, кто его создал у славян, норманны или сами славяне, Ломоносов подрался с Бауэром и сидел в тюрьме;

3 термин (республика)

-возникла в Древней Греции;

-на латыни - общественное дело;

-ради неё Робеспьер отправлял на гильотину других и был казнён сам;

-это форма правления;

4 термин (налог)

- устанавливает государство;

- в западных странах за укрывательство можно получить большой тюремный срок;
- при Иване Грозном народы Сибири называли его ясак и платили мехами;
- идёт на содержание госструктур, армию, образование;
- по статье 57 Конституции каждый обязан их платить.

Приложение 6 Конкурс 5. Каким правом воспользовались?

6. Каким правом воспользовалась Настенька из сказки «Аленький цветочек», отправляясь во дворец к чудовищу? Ответ: **«Право на свободу передвижения».**

7. Какое право нарушила лиса из сказки «Лиса и заяц»?

Ответ: право на неприкосновенность жилища.

8. Какое право нарушил волк из сказки «Волк и семеро козлят»? **Ответ: право на жизнь.**

9. Какое право нарушил Буратино, схватив Шушера за хвост?

Ответ: право на личную неприкосновенность.

10. Какое право главной героини было несколько раз нарушено в сказке «Дюймовочка»?

Ответ: право на свободу вступления в брак.

11. Какое право Маугли в одноимённой сказке Киплинга постоянно пытался нарушить Шерхан?

Ответ: право на жизнь.

12. Каким правом не воспользовался Буратино, продав азбуку за пять золотых?

Ответ: правом на образование.