

«Қостанай облысы әкімдігі білім басқармасының «Қостанай қаласы білім бөлімінің №3 мектеп-гимназиясы» КММ  
КГУ «Школа-гимназия №3 отдела образования города Костаная» Управления образования акимата  
Костанайской области



**Практико-игровой семинар для молодых специалистов истории и географии**

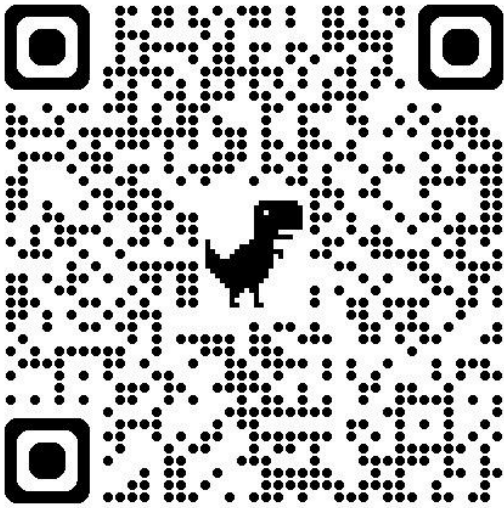
**Тема:** *«От карты до квеста: как сделать урок по географии и истории игрой»*

**Формат проведения:** семинар в игровой форме (квест-игра для педагогов).

**Костанай, 12.11.2025 г.**

**Цель: показать участникам возможности игровых технологий и квест-методов в обучении, вовлечь педагогов в практический опыт через участие в игре.**

Время	Этап	Содержание / Станция	Ответственный	Место проведения
09:00–09:50	Регистрация участников	Выдача маршрутных листов, формирование команд	Организаторы	1 этаж, фойе
10:00	Открытие квеста	Приветственное слово методиста Отдела образования и заместителя директора по НМР ШГ№3	Администрация	2 этаж, актовый зал
 КРЕПОСТЬ	<b>Викторина «Крепость знаний»</b>	Командная игра с элементами геймификации, направленная на развитие критического мышления, командного взаимодействия и актуализацию предметных знаний. Участники проходят уровни, отвечая на задания.	Караичев Дмитрий Игоревич	3 этаж, кабинет 36
 КОМИКС	<b>Творческо-проектная игра «Комикс»</b>	Превращение учебного текста в визуальный комикс — творческое осмысление исторических и географических тем	Шагирбаева Гульназ Шахизаткызы	3 этаж, кабинет 34
 ПЛЕМЯ	<b>Социально-ролевая игра «Племя»</b>	Формирование мини-сообщества, создание законов и решений общих задач — моделирование общества	Абасов Намик Абузар оглы	2 этаж актовый зал
	<b>Глобус-практикум «Основы создания приложений для уроков: вайб-кодинг для учителей»</b>	Освоение простых цифровых инструментов для создания мини-приложений и интерактивных заданий	Жолдыбек Марат Ануарович	3 этаж, кабинет 32
12:00 ч.	Финал квеста – Рефлексия	Подведение итогов, обмен впечатлениями	Организаторы	2 этаж, актовый зал



### Маршрутный лист команды «Глобус»



<p>КГУ "Школа-гимназия №3 отдела образования города Костаная" Управления образования акимата Костанайской области</p>	<p>КГУ "Школа-гимназия №3 отдела образования города Костаная" Управления образования акимата Костанайской области</p>
<p>ПРАКТИКО-ИГРОВОЙ СЕМИНАР ДЛЯ МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ИСТОРИИ И ГЕОГРАФИИ</p>	<p>ПРАКТИКО-ИГРОВОЙ СЕМИНАР ДЛЯ МОЛОДЫХ СПЕЦИАЛИСТОВ ИСТОРИИ И ГЕОГРАФИИ</p>
<p>Тема: «От карты до квеста: как сделать урок по географии и исто- рии игрой»</p>	<p>Тема: «От карты до квеста: как сделать урок по географии и исто- рии игрой»</p>



<https://www.instagram.com/p/DQ9TtX1DCos/?igsh=OG5zZ3RzcGZtbTk=>

## Станция 1. Викторина «Крепость знаний».

Цель: Актуализация, систематизация и углубление предметных знаний по истории и географии, а также развитие ключевых метапредметных компетенций (критическое мышление, коммуникация, командная работа).

Задачи:

- Образовательные (Предметные):
  - Расширить и углубить знания по конкретным историческим событиям, деятелям, хронологии, а также географическим объектам, процессам и закономерностям.
  - Закрепить навыки работы с историческими и географическими источниками (карты, схемы, тексты, иллюстрации).
- Развивающие (Метапредметные):
  - Развивать критическое мышление через анализ условий, поиск и оценку информации для решения модельных ситуаций.
  - Формировать навыки командного взаимодействия (распределение ролей, принятие коллективных решений).
  - Развивать познавательную активность и любознательность.
- Воспитательные (Личностные):
  - Воспитывать интерес к изучению истории и географии, самостоятельный поиск новой информации.
  - Формировать чувство ответственности и сопричастности к общему результату.

## Принципы Геймификации (Игровые Механики)

Геймификация призвана сделать учебное занятие увлекательным, повысить эффективность обучения и мотивировать учащихся. Шаблон квеста с изображением крепости (король на троне, рыцари, ворота) идеально подходит для реализации следующих механик:

Механика Геймификации	Реализация в Квесте «Крепость знаний»
Сюжет/Сценарий	«Осада» или «Защита» крепости знаний. Каждое задание — это «битва» или «препятствие» на пути к цели (например, спасение Короля/Знаний).
Уровни и Прогресс	Номера на изображении (1-20) можно использовать как уровни или контрольные точки квеста. Переход от «рядовых» рыцарей (1-14) к «элитным» позициям (16-19) и, наконец, к «Королю/Вершине» (20) визуализирует прогресс.
Система Баллов/Наград	За успешное выполнение задания команда получает «золото», «очки опыта», или «ключи». Эти баллы могут быть обменяны на

	привилегии (например, дополнительная попытка, подсказка от «рыцаря»).
Соревнование	Элемент соревнования между командами мотивирует к активному участию и продвижению в освоении материала.



### Интеграция Предметных Областей

Квест-игра обеспечивает интеграцию образовательных областей (История и География), комбинируя разные виды деятельности.

- Исторические задания:
  - Хронология: Вопросы на восстановление последовательности событий (например, «В каком порядке Короли 1, 2, 3 правили страной?»).
  - Источники: Задания по анализу отрывков из документов, связанных с обороной крепостей, военными походами или жизнью средневековья.
  - Личности: Вопросы о правителях, полководцах (Король 20).

- Географические задания:
  - Картография: Задания с использованием карты (например, «Определите географические координаты крепости»).
  - Физическая география: Вопросы о природных условиях, влияющих на выбор места для крепости (рельеф, водные ресурсы).
  - Страноведение/Регионы: Задания о крепостях и замках мира или России.

### Развитие Компетенций

Компетенция	Реализация через Задания Квеста
Критическое Мышление	Задания-«проблемные ситуации», где нужно оценить риски, сравнить исторические/географические данные и выбрать оптимальный путь (стратегию «обороны»).
Командное Взаимодействие	Разделение заданий между членами команды, где для победы необходимо согласованное использование знаний каждого участника.
Коммуникация	Необходимость аргументировать свой выбор и обсуждать варианты ответов внутри команды и, возможно, с учителем/жюри.

## Рекомендации для Учителя

1. Сценарий: Разработайте легенду, которая свяжет все уровни-номера в единый сюжет (например, «Рыцари 1-14 — это ваш резерв, Ворота 15 — прорыв, Стены 16-19 — последний рубеж, Король 20 — спасение»).
2. Баланс Сложности: Задания должны быть разнообразными по формату и сложности, охватывать разный материал (не только факты, но и причинно-следственные связи).
3. Время: Четко ограничьте время на выполнение каждого задания/уровня для поддержания динамики игры.
4. Рефлексия: По завершении проведите обсуждение: Что узнали нового? Какие навыкигодились? Что можно было сделать лучше?

## Станция 2. Комиксы на уроке. Творчество ИИ

Семинар, посвящённый использованию комиксов и искусственного интеллекта (ИИ) на уроке, был направлен на ознакомление учителей с новыми подходами в обучении, которые помогают сделать процесс преподавания более интерактивным и увлекательным для учащихся.



### Имерсивное видео для разогрева

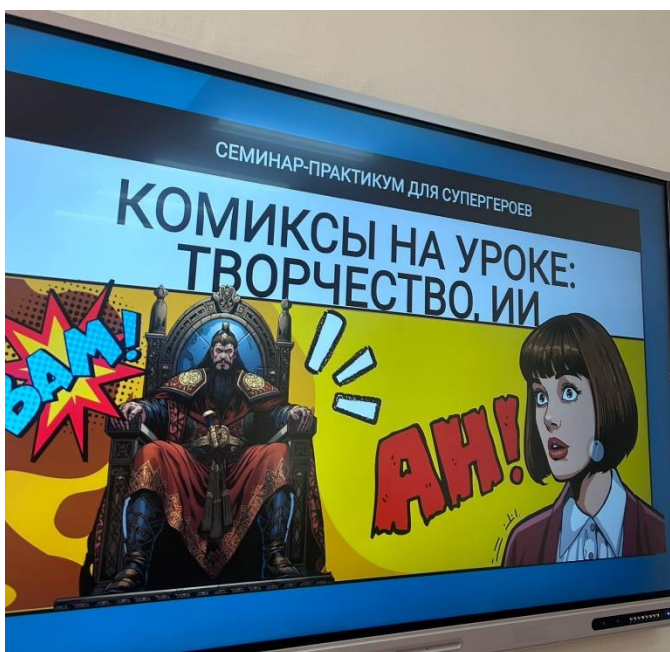
В начале семинара участники погрузились в атмосферу через иммерсивное видео, которое стало ярким вступлением и подготовило учителей к творческой работе. Видео не только настроило на творческий лад, но и продемонстрировало, как современные технологии могут быть использованы для вовлечения учащихся в исторические события и их анализ.

### Демонстрация комиксов с заданиями

В ходе семинара была продемонстрирована серия комиксов, которые могут быть использованы как образовательный инструмент на уроках истории. Эти комиксы включали задания, направленные на развитие исторического мышления, критического анализа и творческих способностей учащихся. Участники семинара узнали, как с помощью комиксов можно сделать уроки более динамичными, визуальными и запоминающимися. Каждое задание было направлено на практическое применение знаний и стимулирование обсуждений среди школьников.

### Мастер-класс по использованию Recraft AI

Особое внимание было уделено мастер-классу по использованию сайта Recraft AI — платформы, которая позволяет создавать и адаптировать образовательные материалы с использованием искусственного интеллекта. Учителя научились работать с платформой, используя её возможности для генерации уникальных комиксов, тестов и заданий для своих учеников. Этот инструмент открыл перед педагогами новые горизонты в создании визуальных и интерактивных материалов, которые можно интегрировать в повседневное преподавание.



### Обучение и обмен опытом

Семинар стал отличной площадкой для обмена опытом среди учителей, где они не только освоили новые технологии, но и поделились своими идеями, как использовать креативные подходы в обучении. В ходе обучения преподаватели познакомились с



новыми методами, которые помогут им улучшить восприятие исторического материала и повысить интерес школьников к урокам истории.

### Приятное завершение

В конце мероприятия участники получили маленькие сюрпризы — печенье удачи, что стало приятным завершающим аккордом семинара. Это создало атмосферу доброжелательности и поддержки, а также подчеркнуло важность позитивного подхода к обучению.

Семинар показал, как современные технологии, такие как искусственный интеллект, могут стать мощным инструментом для улучшения качества образования, а креативные методы, такие как использование комиксов, делают уроки не только полезными, но и увлекательными для учеников.

### Станция 3. Социально-ролевая игра «Племя»

Цель игры: развитие у учащихся представления о том, как жили и организовывали свой быт древние люди, через опыт коллективного взаимодействия, моделирование социальных процессов и творческое принятие решений.

#### Образовательные задачи

- познакомить учащихся с основами жизни древнего общества — охотой, земледелием, обменом, законами и традициями;
- развить понимание зависимости человека от природной среды.
- формировать умение работать в группе, слушать и учитывать мнение других;
- развивать критическое и творческое мышление через обсуждение и принятие решений;
- тренировать речь и аргументацию при защите идей и выступлениях.
- стимулировать интерес к истории и человеческой культуре.

#### Педагогическая ценность

Игра «Племя» относится к типу ролевых и имитационных игр, которые создают ситуацию социального моделирования.

Через игровое взаимодействие дети осваивают исторические знания на уровне личного опыта, а не только через теорию.

#### Преимущества:

- обучение через действие и проживание ситуации;



- формирование связей между историей, обществознанием и этикой;
- развитие мягких навыков (soft skills): коммуникация, сотрудничество, лидерство, принятие решений;
- активизация учеников, включая менее уверенных — каждый получает роль и вклад в общее дело.

Особенности организации

Учащиеся делятся на 2–3 группы по 6–10 человек.

Каждая группа получает игровое задание, карту и описание местности.

Учитель выступает как модератор и наблюдатель, помогая задавать направление, но не навязывая решений.

Итогом становится презентация племени и обсуждение принятых решений — это важный элемент рефлексии.

Рефлексия (итог обсуждения)

После выполнения заданий рекомендуется провести короткое обсуждение:

- Что помогло племени выжить?
- Было ли легко договориться?
- Почему важны законы и порядок?
- Что общего между древним племенем и современным обществом?

Такая рефлексия помогает осознать связь прошлого с настоящим и закрепить полученные знания на уровне личного опыта.

Возможные критерии оценивания группы (по усмотрению учителя)

Работа в команде (0–2 балла)

Насколько слаженно группа работала: все ли участвовали, слушали ли друг друга, принимали ли решения совместно.

Организация племени (0–2 балла)

Есть ли логичная структура управления, распределены ли обязанности между участниками.

Законы племени (0–2 балла)

Насколько правила разумны, справедливы и отражают жизнь и ценности племени.

Творческий подход (0–2 балла)

Оригинальность названия, символики, идей и решений, проявление фантазии.

Выступление / сценка (0–2 балла)

Насколько уверенно, чётко и интересно группа представила своё племя, включены ли все участники.

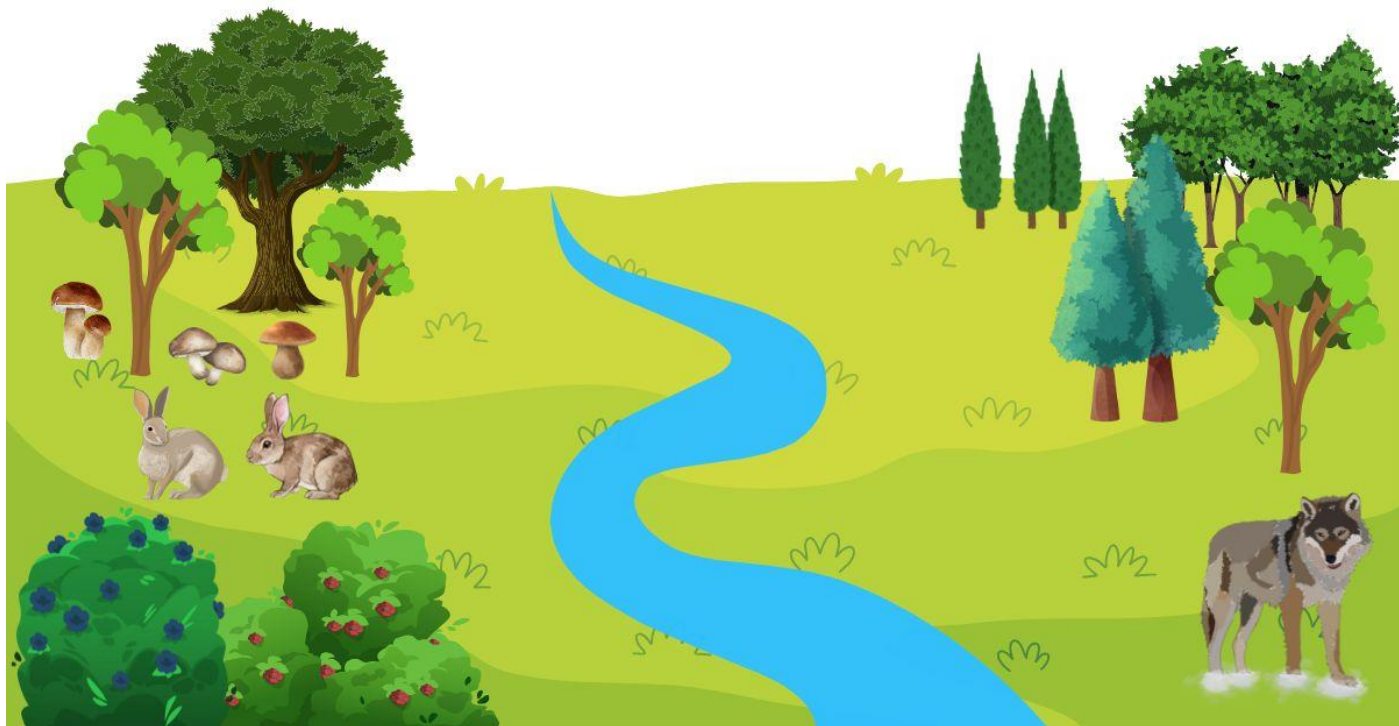
**Рабочий лист «Племя»**

Сегодня ты вместе со своей группой станешь членом древнего племени.

Вы должны создать своё племя, придумать, как оно живёт, чем занимается и какие у него законы.

Будьте дружной командой и принимайте решения вместе!

## 1. Посмотрите на карту, которую вы получили.



Обсудите с членами племени:

- Какие у вас есть ресурсы (река, лес, горы, звери, поля)?
- Чем может заниматься ваше племя, чтобы выжить (охота, рыболовство, земледелие, собирательство, ремесло)?
- Где вы построите своё поселение и почему?

 Напишите:

Наше племя живёт в (какой местности)

---

Мы используем ресурсы (перечислите)

---

Основные занятия нашего племени (назовите 2)

---

## 2. Как устроено наше племя

- Каждое племя должно иметь порядок.
- Кто будет управлять? Один вождь или совет старейшин?
- Какие роли нужны, чтобы племя могло выжить?



Примеры ролей:

вождь, охотник, земледелец, страж, ремесленник, хранитель знаний, целитель, рассказчик.

Запишите:

Имя ученика	Роль в племени

### 3. Законы племени

Чтобы жить в мире и дружбе, нужны правила.

- Придумайте 5 законов (или правил) вашего племени.
- Законы должны быть справедливыми и понятными всем.

Закон 1	
Закон 2	
Закон 3	
Закон 4	

Закон 5	

#### 4. Мы рассказываем о своём племени

Теперь вы готовы рассказать классу о своём племени.

Подготовьтесь к короткому выступлению или сценке (3–5 минут).

В своём рассказе упомяните:

- Название племени
- Где оно живёт
- Кто управляет
- Какие роли у членов племени
- Какие у вас законы

*Можно нарисовать знак или герб племени и показать его на выступлении!*

#### Ситуации для племени

**Каждая группа получает карточку-ситуацию, обсуждает её и разыгрывает короткую сценку (1–2 минуты), показывая, как племя решает проблему. Можно давать по одной ситуации на каждую команду или менять после выступлений.**

##### «Голодная зима»

**Наступила зима. Охота неудачна, еды почти не осталось.**

**Племя должно решить:**

- кого отправить на поиски пищи;
- как распределить оставшиеся запасы;
- что делать, если кто-то заболел от холода.

*Покажите, как племя обсуждает и принимает решение.*

##### «Опасный зверь»

**Ночью к стоянке племени стал подходить большой хищник, который уносит домашних животных.**

**Племя должно решить:**

- как защитить поселение;
- кто будет ставить ловушки или дежурить ночью;
- использовать ли огонь или построить забор.

*Покажите совет племени и действия воинов.*

##### «Спор о добыче»

**После охоты две семьи спорят, кому достанется большая часть добычи.**

**Племя должно решить:**

- **как справедливо разделить мясо;**
- **кто будет судьёй;**
- **какие законы можно установить, чтобы такого больше не было.**

*Покажите спор и решение совета старейшин.*

**«Встреча чужого племени»**

**Разведчики заметили другое племя неподалёку.**

**Племя должно решить:**

- **идти ли навстречу с дарами и предложить мир,**
- **или готовиться к защите.**

*Покажите, как проходит совет и встреча двух племён.*

**«Пожар»**

**От костра загорелась часть поселения.**

**Племя должно:**

- **быстро организовать помощь,**
- **спасти имущество и животных,**
- **решить, как предотвратить повторение беды.**

*Покажите действия и поддержку друг друга.*

## Станция 4. Использование платформы Gemini в преподавании географии

На данной станции участникам была представлена современная и эффективная методика применения платформы **Gemini** в образовательном процессе. Учителям показали, как на основе учебных материалов урока создавать **интерактивные игры, мини-приложения и динамичные задания**, которые повышают мотивацию и интерес учащихся.

Особое внимание было уделено тому, как с помощью инструментария Gemini можно легко интегрировать в урок:

- **интерактивные карты,**
- **викторины и квизы,**
- **задания на соотнесение,**
- **практико-ориентированные мини-симуляции,**
- **элементы геймификации.**

Такая методика делает уроки географии более наглядными, живыми и увлекательными. Учителя отметили, что использование данного подхода способствует **повышению вовлечённости обучающихся и глубинному усвоению материала** благодаря активным формам взаимодействия.

Станция продемонстрировала практическую ценность цифровых инструментов и показала молодым специалистам, как легко и быстро можно обновлять уроки, делая их соответствующими современным образовательным тенденциям.



## Рефлексия

Отметка времени	Оцените квест-семинар	Будете ли Вы использовать на уроке показанные	Что Вам запомнилось больше всего? Ощущали ли Вы, что семинар был полезным для Вашего профессионального роста?
11.11.2025 22:51:03	4		1
12.11.2025 12:20:05	5		1 Да, все прошло отлично. В каждом кабинете взяла себе нужное и полезное
12.11.2025 12:20:07	5		1 Спасибо! Все станции интересные!
12.11.2025 12:20:45	5		1 Очень понравилась социально-ролевая игра "Племя"
12.11.2025 12:21:26	5		1 Встреча с коллегами, получение новых идей для проектов, и знакомства с новыми технологиями
12.11.2025 12:23:17	5		1 Все было очень интересно
12.11.2025 12:23:34	5		1 Семинар очень понравился, благодарю за интересные и познавательные станции. Особенно запомнилась станция Дмитрия Игоревича.
12.11.2025 12:24:44	5		1 Первое что хочу сказать, это спасибо коллегам, что показали и поделились со своими методами. Второе, семинар-квест получился очень креативно и интересно. В дальнейшем думаю использовать на своих уроках. В третьих, спасибо организаторам коллегам
12.11.2025 12:25:03	5		1 Квесты
12.11.2025 12:25:14	5		1 Использование нейросетей
12.11.2025 12:25:20	5		1 Да
12.11.2025 12:25:32	5		1 Тайпалар туралы жасаган ойын окушыларга оңай болады деп ойлаймын
12.11.2025 12:25:38	5		1 Өте жақсы!
12.11.2025 12:25:42	5		1 Всё было очень познавательно
12.11.2025 12:25:51	5		1 Использование ИИ на уроках
12.11.2025 12:25:58	4		1 Новые методы в ИИ и вайб-программировании, классно
12.11.2025 12:26:24	5		1 Племя понравилось, комиксы. Все было хорошо, узнала про игры
12.11.2025 12:26:37	5		1 Очень полезный семинар для молодого учителя. Научился создавать комиксы с помощью ИИ, мини флеш игры для урока.
12.11.2025 12:26:46	5		1 Интересные способы преподавания !!
12.11.2025 12:27:04	5		1 Мне больше всего запомнилось комиксы, так как это можно использовать для актуализации темы. Игра племя интересна для закрепления и игра с войнами тоже. Полезны были игры в джемини