

МБУ ДО Дом детского творчества № 3

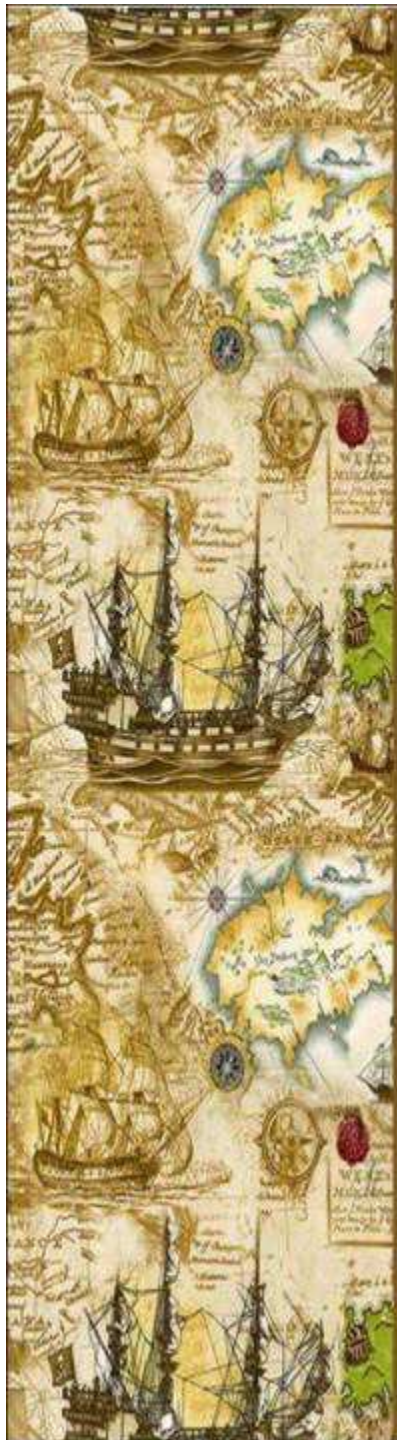
Технология квеста

ЧТО?

ГДЕ?

КАК?

зачем?





Ефим Иванович Грачёв

(1743 — 1819)

В 1795 г. Ефим Грачёв с семьей выкупается на свободу за 135 тысяч рублей, оставляя графу Шереметеву фабрики со строениями, инструменты, земли и купленных им крестьян. Ефим Иванович вступает в I гильдию московского купечества. Он был знаком с графом Аракчеевым, через которого о Грачёве стало известно императору Александру I. Царь наградил Ефима Грачева золотой медалью «За заслуги в области промышленности».

Что такое квест

Quest в переводе с английского языка – продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр, требующих от игрока решения умственных задач.

Квест (квестор) – происходит от лат. слова *quaero* – ищу, разыскиваю, веду следствие.

В Италии – это полицейский чин, в Древнем Риме – служитель, который осуществлял различные функции (административные, судебные, финансовые).

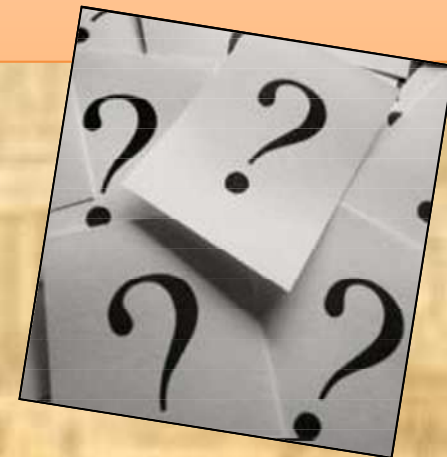
В 1990-х годах приключенческие игры были весьма популярны, в том числе в России, где за ними закрепился и стал именем нарицательным термин «квест».

Какие бывают квесты

Квест — компьютерная игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Квест — задание в настольной ролевой игре, которое мастер даёт команде персонажей.

Квест — интеллектуально-экстремальный вид игр в зданиях, на улицах города и за его пределами.



Квесты бывают разные...

Квест – приключенческая игра, имеющая сюжетную линию для прохождения которой необходимо решить несколько логических задач.

Квест – социально значимая игра, очень динамичная, познавательная и развлекательная.

Разгадывая зашифрованные места, игроки развивают эрудицию и учатся работать в команде.



Виды квестов по структуре сюжета



Виды квестов



**Линейный
квест**

**Штурмовой
(нелинейный)**

Кольцевой



Структура квеста

1

Введение

2

Задание

3

Порядок работы и необходимые ресурсы

4

Оценка

5

Заключение

6

Рефлексия

Загадки и тайны усадьбы Грачёва

Любите ли вы разгадывать тайны, находить ответы на зашифрованные вопросы? Тогда эта игра для вас! Приходите к нам на квест-тур.

Экскурсия превратится в настоящее приключение! В процессе преодоления преград, выполнения заданий и поиска клада, ответов на различные вопросы и загадки информация запоминается намного лучше, а полученные эмоции оставят в памяти эту прогулку надолго.

Завершает экскурсию живое общение с капиталистным крепостным, фабрикантом, благотворителем Е. И. Грачёвым, владельцем усадьбы.



ЗАГАДКИ И ТАЙНЫ УСАДЬБЫ ГРАЧЁВА

Сюжет

- «Пройти по маршруту, преодолев запертую комнату, тёмное помещение, найти ответы на все вопросы, найти клад, «разбудить» хозяина Е. И. Грачёва.
- На каждом этапе после выполнения задания команды получали направление дальнейшего следования.

Интересные особенности сценария:

- акценты на фрагменты интерьера дома
- среднее время прохождения — 90 минут
- количество игроков — 30 человек
- среднее количество подсказок за игру — 3
- соответствие загадок и механизмов тематике квеста;
- страшно-интересное состояние, в которое погружает музыкальное сопровождение.



ЗАГАДКИ И ТАЙНЫ УСАДЬБЫ ГРАЧЁВА

Цели и задачи:

В целях популяризации объектов культурного наследия, расположенных на территории Ивановской области, приобщения детей к делу сохранения культурного наследия



содействовать сохранению исторической памяти о Ефиме Ивановиче Грачёве, предпринимателе и меценате, который внес большой вклад в развитие России;

поддерживать у молодёжи патриотическое отношение к Родине;

развивать популяризацию в обществе историко-культурного наследия Ивановской области.



Фотогалерея квест-тура в Доме Е. И. Грачёва



Фотогалерея квест-тура в Доме Е. И. Грачёва



Фотогалерея квест-тура в Доме Е. И. Грачёва



Фотогалерея квест-тура в Доме Е. И. Грачёва



Подведение итогов квест-тура



Фотографирование в образах героев квест-тура



Пресса о квест-туре

8

Четверг,
3 марта
2016 года
№ 51 (26580)
www.rk37.ru

РАБОЧИЙ КРАЙ

Общественно-политическая газета города Иванова. Основана в мае 190

ОБРАЗОВАНИЕ

Дом с привидениями!

Квест по усадьбе фабриканта

Приключенческие игры, или квесты, как говорят подростки, не только развлекают, но и дают возможность лучше узнать историю своего города. Подтверждением тому стал маршрут «Тайные загадки дома Е.И. Грачева», придуманный для дома детского творчества № 3.

Этот центр дополнительного образования размещается в самом старом каменном особняке нашего города, которым как раз и владеет фабрикант и меценат Грачев. О его жизни участником объединения «Шаг навстречу» студий «Кураж» и «Радуга», школы № 20 рассказал один из организаторов квеста Валерий Санков. Окончившись в прошлом, ребята с интересом узнали, что Грачев был награжден Александром I золотой медалью, которая вручалась купцам-благотворителям.

Полученные нами знания пригодились: практически сразу, как только мы зашли в особняк и начали переодеваться, вдруг погас свет. Щелкнул замок «двери» и мы оказались запертыми в раздевалке. А за дверью виднелся проносящийся едали призрак владельца дома... Для того чтобы выбраться, нам пришлось ответить на несколько вопросов об особняке. Далее мы поднялись на второй этаж, где увидели старинный камин. Пелагея, героиня квеста, роль которой исполнила Светлана Самаринская, задавала все новые вопросы на историческую тему. А в завершение экскурсии перед ребятами предстал сам Ефим Грачев, похвалил ребят за их «умные горащие глаза» и наградил всех сладкими призами. Игра позволила узнать много нового и интересного. Теперь воспитанники ДДТ № 3 будут по-другому ощущать себя, зная, что они приходят на занятия не в обычное здание, а в старинную усадьбу.

Мария СЕДОВА,
объединение
«Сверстники»

4 марта пасмурно, дождь со снегом. Температура воздуха днем плюс 2-3 градуса. Ветер восточный, 2-4 м/сек.

ПОЧТА РОССИИ

Подписка

в почтовых отделениях г. Иванова на газету «Рабочий край»

Индекс: 51401

Основной комплект газеты для физических лиц без приложения «Официальный вестник»

- за дом на 3 месяца - 348 руб. 29 коп.
- до востребования - 321 руб. 45 коп.
- для ветеранов ВОВ, инвалидов I, II группы - 293 руб. 85 коп.

Индекс: 78441

Основной комплект газеты с приложением «Официальный вестник»

- за дом на 3 месяца - 697 руб. 99 коп.
- до востребования - 667 руб. 77 коп.

ПОГОДА

ОК
Одноклассники
Официальный вестник



КАК ОЦЕНИТЬ?



Приготовьте сюрприз-награду:

- фотостудию, где можно сфотографироваться в костюмах;
- грамоты;
- книги;
- буклеты;
- призы

А какие награды можете предложить Вы?

Критерии оценки выполнения квеста

- Понимание задания.
- Полнота раскрытия темы.
- Изложение аспектов темы.
- Изложение стратегии решения проблемы.
- Логика изложения информации.
- Слаженная работа в группе.
- Распределение ролей в группе.
- Авторская оригинальность.
- Степень самостоятельности работы группы.
- Стиль и качественные характеристики презентации (использование цвета, анимационные эффекты, расположение информации на слайде).
- Культура речи, манера держаться перед аудиторией, ответы на вопросы, деловые и волевые качества участников



От А до Я (почти...), или как подготовить квест

1. Положение о проведении квеста, правила игры.
2. «Кто владеет информацией, тот владеет миром». Ротшильд.
3. Интересный, захватывающий сценарий, приправленный хитроумными головоломками, викторинами, кроссвордами, ролевыми сюжетами и т.д.
4. Команда – это сила! (Формирование команд, распределение ролей между игроками.)
5. Описание маршрута, по которому будут проходить команды. Варианты: командам раздать карты маршрута, зашифровать места нахождения головоломок и т.д.)



6. Продумайте систему оценивания.
7. Время игры: не более 3 часов.
8. Безопасность – прежде всего!
9. Тема: литературная, историческая, краеведческая и т.д.
10. Попробуйте сами.
11. Общедоступность объектов.
12. Правила и памятки.
13. Обратная связь.



ПОДВЕДЕМ ИТОГИ



Квест

КАКОЙ?

ПОЛЬЗА

Динамичный
Познавательный
Развлекательный
Альтернативный
Вариативный

Развивайся!
Совершенствуйся!
Придумывай!
Твори!
Объединяйся!

ЧТО ТАКОЕ WEB-КВЕСТ?

Путешествуя в Интернете, Вы найдете несколько определений образовательного веб-квеста. Вот некоторые из них:

- ❖ **Web-квест** определяют как проект с использованием интернет-ресурсов.
- ❖ **Веб-квест в педагогике** - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.
- ❖ **Образовательный веб-квест** - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.



СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТА



1. Ясное **вступление**, где четко описаны *главные роли* участников (например, "Ты - детектив, пытающийся разгадать загадку таинственного происшествия»), *обзор и сценарий квеста, предварительный план работы*.
2. **Центральное задание**, которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы участников (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы; обозначена проблема, которую необходимо решить; определена позиция, которая должна быть защищена; указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
3. **Список информационных ресурсов** (на компакт-дисках, видео и аудионосителях, в бумажном виде), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

СТРУКТУРА ВЕБ-КВЕСТА

4. **Описание процедуры работы**, которую необходимо выполнить каждому участнику или группе при самостоятельном прохождении маршрута веб-квеста.
5. **Руководство к действиям**, в котором описывается, как организовать и представить собранную информацию. Может быть в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу (например, связанных с определением временных рамок, общей концепцией, рекомендациями по использованию электронных источников, представлением «заготовок» веб-страниц во избежание технических трудностей при создании участниками веб-квеста самостоятельных страничек как результата изученного ими материала и др.).
6. **Заключение**, в котором суммируется опыт, который будет получен при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно ввести в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность участников продолжить свои опыты в дальнейшем.

Типы веб-квестов

Для
кратковременной
работы



цель:
углубление
знаний и их интеграция.
Рассчитаны на одно-три
занятия.



Для
длительной
работы



цель:
углубление
и преобразование
знаний учащихся.
Рассчитаны на длительный
срок (семестр
или учебный год).

На заметку!



В ходе организации работы над квестами реализуются следующие цели:

Образовательная — вовлечение каждого участника в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме, направлению

Развивающая — развитие интереса к теме, направлению, творческих способностей, воображения; формирование навыков исследовательской деятельности, публичных выступлений, умений самостоятельной работы с литературой и интернет-ресурсами; расширение кругозора.

Воспитательная — развитие патриотизма, толерантности, личной ответственности за выполнение выбранной работы.

С чего начать?

1. **«Что? Для чего? Для кого?»** Определяем тему, цель и задачи квеста.
2. **«Все дороги ведут... на сайт».** Создаем, например, сайт (блог, вики-страницу), на котором размещаем информацию о квесте, порядок выполнения, задания, ответы, ведем обсуждение.
3. **«В любом месте всегда хорошо вместе».** Участники объединяются в группы, придумывают название, распределяют роли, задания и отправляются по маршруту.
4. **«Путешествуем осознанно и избегаем опасностей!»** (источники информации всегда «под рукой»).
5. **«Творим вместе!»** Создаем альбомы, коллажи, пишем истории, ведем дневники, собираем пазлы, прокладываем маршруты и т.д. Результаты выполнения заданий размещаем на блоге, сайте...



УЧТИТЕ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ КВЕСТА!

- Web-квесты лучше всего подходят для работы в мини-группах.
- Существуют и web-квесты, предназначенные для работы отдельных участников.
Дополнительную мотивацию при выполнении web-квеста можно создать, предложив участникам выбрать роли (например, ученый, журналист, детектив, архитектор и т.д.) и действовать в соответствии с ними.
- Web-квест может касаться одного предмета или быть межпредметным. Исследователи отмечают, что во втором случае данная работа эффективнее.

Формы веб-квеста

- **Создание базы данных** по проблеме, все разделы которой готовят ученики.
- **Создание микромира**, в котором учащиеся могут передвигаться с помощью гиперссылок, моделируя физическое пространство.
- **Написание интерактивной истории.**
- **Создание документа**, который содержит анализ какой-либо сложной проблемы.
- **Интервью онлайн с виртуальным персонажем.** Ответы и вопросы разрабатываются учащимися, глубоко изучившими данную личность (это может быть политический деятель, литературный персонаж, известный ученый, инопланетянин и т.п.). Данный вариант работы лучше всего предлагать не отдельным ученикам, а группе, получающей общую оценку за свою работу (оценку дают остальные учащиеся и учитель).
- **Продвижение по маршруту** (учащиеся отвечают на вопросы, получают ключи, баллы, фрагменты пазла, части слов или фраз и др.). Как правило, такой веб-квест рассчитан на отдельных учеников.



КАК ОЦЕНИТЬ?

Ключевым разделом любого квеста является подробная шкала критериев оценки, опираясь на которую, участники проекта оценивают самих себя, товарищей по команде. Этими же критериями пользуется и учитель. Веб-квест является комплексным заданием, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемного задания и форму представления результата. Bernie Dodge рекомендует использовать от 4 до 8 критериев, которые могут включать оценку:

- исследовательской и творческой работ;
- качества аргументации, оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п.

Если квест представляет собой соревнование участников, продвигающихся по маршруту, то можно использовать баллы, ключи, шифры, фрагменты картинок, слова, фразы и др.





СЛОВАРЬ

Время прохождения - время, которое тратится на прохождение игры.

Задания - этап сценария игры, который состоит из одного или нескольких вопросов.

Капитан - обязательный участник команды, который представляет ее интересы перед организаторами.

Агент - тот, кто дает задание (как правило, агента нужно найти).

Карта - карта местности.

Модератор - тот, кто контролирует выполнение заданий.

Квестер - игрок в один из видов квеста.

Код - буквенно-цифровая информация, которая служит для подтверждения прохождения задания и получения следующего, или фиксации времени его прохождения.

Команда - добровольное объединение, зарегистрированное для участия в игре.

Рейтинг - количественный показатель (или показатели) участия команды в игре на протяжении периода игры.

Сценарий - совокупность всех заданий, последовательность решений которых определяется в ходе прохождения уровней игры.

Чек-пойнт - пункт присутствия команды на определенном задании.

Экипаж - участники, которые находятся во время игры в одном транспортном средстве.



Методический потенциал квестовых технологий



С вами путешествовала

**Самаринская Светлана Леонидовна, методист
МБУ ДО Дом детского творчества № 3**

- **Электронная почта: оос-27@yandex.ru**

- **Рекомендую найти и послушать:**

Международный вебинар

«Живые» квесты в образовании

(современные образовательные технологии)»

22.01.2013,

Жебровская Ольга Олеговна,

доцент кафедры психологии и педагогики

личностного и профессионального развития СПбГУ.

