

Министерство образования РФ
Комитет по образованию администрации Санкт-Петербурга
Информационно-методический центр
администрации Санкт-Петербурга
ГБОУ гимназия № 66 Приморского района Санкт-Петербурга

Учебно-методическое пособие:

Новые технологии в образовании

«Живые» квесты в образовании

Разработчик:

Савчук Елена Владимировна,

учитель начальных классов

ГБОУ гимназия № 66 Приморского района Санкт-Петербурга

Санкт-Петербург

2018 г.

Описание работы

Название работы: новые технологии в образовании.

Предметная область: педагогика.

Участники (возраст, класс): педагогический коллектив.

Цели и задачи:

- объяснить, что такое «живой» квест;
- понять структуру и узнать информацию о форме квеста;
- использовать существующие квесты;
- создавать собственные квесты.

Аннотация: знакомство с понятием «квест», создание собственных квестов.

Список используемого программного обеспечения и готовых электронных образовательных ресурсов: ПК, презентация.

Ключевые слова: квест, образование.

Автор (авторы): Савчук Елена Владимировна, учитель начальных классов.

Место работы: РФ, г. Санкт-Петербург, ГБОУ гимназия № 66 Приморского района.

«Живые» квесты в образовании

Мы попробуем научиться:

- объяснить, что такое «живой» квест;
- понять структуру и узнать о форме квеста;
- использовать существующие квесты;
- создавать собственные квесты.

Вспомним определение

Квест (транслит. англ. quest — *поиски*),— один из игровых, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределённым или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.

Что такое **квест**?

• Quest (англ.) - продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

- специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр.

Попытка определения «живого» квеста в образовании

Проблемное задание, реализующее образовательные цели, с элементами сюжета, ролевой игры, связанное с поиском мест, объектов, людей, информации, для выполнения которого используются ресурсы какой-либо территории, в границах которой происходят перемещения или иные действия участников, или информационные ресурсы

Что такое «живые» квесты)?

К «живым» квестам могут быть отнесены игры разных жанров:

- квесты в замкнутом помещении, например, в кафе, классе;
- квесты в музеях, внутри зданий, в парках;
- квесты на местности (городское ориентирование – «бегущий город»);
- квесты на местности с поиском тайников (геокэшинг) и элементами

ориентирования (в т.ч. GPS) и краеведения

- смешанные варианты, в которых сочетается и перемещение участников, и поиск, и использование информационных технологий, и сюжет, и опережающее задание – легенда.

Цели:

- **Образовательная** — вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности школьников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по какой-либо теме.

- **Развивающая** — развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

• **Воспитательная** — воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, краеведению, здоровьесбережение и здоровьесозидание.

Формирование УУД

- работа с информацией;
- самообучение и самоорганизация;
- работа в команде;
- умение находить способ решения проблемной ситуации;
- развитие навыков исследовательской деятельности

Структура квеста

Введение (сюжет, роли)

Задания (этапы, вопросы, ролевые задания)

Порядок выполнения (бонусы, штрафы)

Оценка (итоги, призы, эмоции)

Живые квесты — новый вид досуга

Живые квесты — это сюжетные игры, проходящие в кафе.

На три часа вы погружаетесь в атмосферу приключения, и развязка зависит только от ваших действий!

У каждого игрока — своя роль и уникальные цели.
Опытный детектив, дерзкий пират, голливудская дива.
Пробуйте новые образы, играйте, знакомьтесь!

Сыграть!

«Тень Фараона»

Долина Царей, Луксор, Египет. 30 июня 1894 года.

Команда археологов Оксфордского университета под руководством сэра Вильяма Савиля совершила потрясающее открытие! Найдена гробница прежде неизвестного фараона XVI династии.

Но пока археологи празднуют открытие, вокруг собираются тёмные тучи. Одного из местных рабочих находят убитым!.. Кто убил несчастного? В чем секрет Глаза Гора? Какие жуткие тайны хранит в себе гробница фараона? И кто такой зловецкий «Мистер Главный»? Узнайте всё это в игре... «Тень Фараона»!

«Серебряный век»

1 марта 1902 года. Москва. Ужасный взрыв прогремел в пять часов вечера в резиденции московского генерал-губернатора Великого князя Сергея

Александровича. Группа неизвестных прорвалась через охрану в парадную, и один из нападавших бросил бомбу. К счастью, ни сам Великий князь, ни его петербургский гость министр внутренних дел Плеве не пострадали. Участники группы разыскиваются. Эта новость всколыхнула волну споров в московских салонах. Приверженцы монархии осуждают кровавый террор, но есть и те, кто оправдывает бомбистов. В салоне Анны Павловны Финиковой гости поделились на два лагеря. В салоне проходит поэтический турнир...

Квесты по Санкт-Петербургу для школьников, студентов, знатоков истории
Интеллектуальные квесты. Командам необходимо будет найти необычные архитектурные стили, постройки, ответить на вопросы ведущего об истории создания города. Квесты различаются разным уровнем сложности.

Квесты с прохождением дистанции на скорость: команда получает задание пройти путь из точки А в точку В, отметившись на контрольных пунктах и выполнив определенные задания. Разрешается использование наземного транспорта, необходимо продумать оптимальный маршрут. Такой тип квеста будет особо интересен гостям Санкт-Петербурга, которые не знают город и должны будут сориентироваться только с помощью карты!

Экстремальные квесты за чертой города.

Экстремальные квесты для детей

[Тайна форта - игра-квест на форте Красная Горка](#)

[Сокровища форта - игра-квест на форту Константин](#)

[Корона короля Карла - игра-квест в крепости Копорье](#)

[Спасение штаба - игра-квест в Шуваловском парке](#)

[Индейскими тропами - обучающая игра для детей](#)

[В гостях у Робин Гуда – игра-квест для детей](#)

[Щелкунчик и волшебный орех - Новогодняя игра для младших школьников](#)

«Сокровища нации»

Сокровища нации – захватывающее приключение на улицах Санкт – Петербурга, игра, в которой игроки перемещаются по “точкам” с заданиями, объединенными общим сценарием. Игра представляет собой маршрут, построенный на загадках и ребусах.

Цель игры – добраться до финиша, разгадав кодовое слово и номер телефона с помощью промежуточных заданий-подсказок, используя свои знания, интеллект, смекалку. Задания подбираются таким образом, что бы не требовали специальных знаний или умений, но в то же время были максимально оригинальными и интересными. Так что чтобы найти заветный клад, за которым идет охота, игрокам придется немало потрудиться.

В разгадке каждого задания зашифрована цифра, обозначающая номер следующего задания. Победителем считается игрок, который первый дозвонится по собранному номеру телефона и назовет кодовое слово. Игра проходит в четыре этапа по выходным дням:

Приблизительная продолжительность каждого этапа – 5 часов. Это лучше, чем сидеть в квартире =)

«Километры строк»

Задания на станциях могут носить как интеллектуальный, так и интерактивный характер. Например, участникам может быть предложено на станции разыграть немую сцену из произведения, соответствующего станции, на которой они находятся, или будет проведен конкурс на лучшую пародию. Участникам также не запрещается выяснять у случайных прохожих недостающую информацию. Помочь в выполнении заданий участникам могут мемориальные доски, объявления на водосточных трубах (специально наклеенные заранее), случайные прохожие (игротехники), невзначай роняющие носовой платок с кодом от ворот двора-колодца, в который необходимо попасть и т.д. Таким образом, на протяжении всего времени игры участникам необходимо быть предельно внимательными, быстрыми и сообразительными.

На основании полученной от игротехника информации и кода следующей станции, команда выясняет адрес следующей игровой станции и двигается туда. Побеждает сильнейший!

Геологический квест в метро

Метро - это огромный **геологический музей**, экспонаты которого предстают перед нами каждый день по дороге на работу или учёбу. Приглашаем Вас спуститься в залы метрополитена, просторные и не переполненные посетителями в выходные дни.

Мы внимательно приглядимся к облицовке залов. На полированных плитах известняка притаились спирали раковин древних моллюсков. На стенах из крупнокристаллического мрамора внимательному наблюдателю открываются картины, нарисованные природой более 2,5 миллиардов лет назад. А под ногами, на, казалось бы, скучном чёрном полу, виден интересный оптический эффект – **призация**.

- КВЕСТ «Вокруг Михайловского замка»
- КВЕСТ в Царскосельском парке «Сказки золотой осени»
- КВЕСТ «Остров сокровищ» (путешествие по Васильевскому острову)
- КВЕСТ-ПРОГУЛКА по Невскому проспекту
- КВЕСТ по Петропавловской крепости

ИГРОВАЯ ЭКСКУРСИЯ-КВЕСТ «Каменный зоопарк»

Как сделать свой квест

1. Определить цели и задачи.
2. Определить целевую аудиторию и количество участников.
3. Определить сюжет и форму квеста, написать сценарий.
4. Определить необходимое пространство и ресурсы.
5. Определить количество помощников, организаторов.
6. Назначить дату и заинтриговать участников.

Квест «Незнайка и его друзья»

Где можно играть? Во дворе, в квартире, в школе, на природе, в лесу или на даче, в общем, где угодно. Главное, чтобы места хватило всем участникам.

Что нужно? Придумать интересные задания и, самое главное, сюжет игры. Было бы неплохо позаботиться о призах и сюрпризах, которые дети могут получить в конце игры.

Количество участников: 3–10 человек. Можно и больше, если у вас достаточно взрослых помощников.

Какой сюжет можно придумать? На ваш вкус или учитывая интересы собравшихся детей. «Остров сокровищ», «Форт Буайярд», «Таинственный остров», «Три мушкетера». Если все дети читали какую-то книгу, смотрели фильм или мультфильм,

то ваш квест может быть задуман по мотивам сказки или истории. Между прочим, прописать сценарий с заданиями можно даже по сказке «Три поросенка».

Продолжительность игры: от часа до двух в зависимости от возраста детей.

Итак, начинаем. Тему мы выбрали. Например, вам захотелось поиграть с детьми в квест по книге Н.Носова «Приключения Незнайки».

Для начала придумайте завязку. К ребятам может прийти сам Незнайка (это будет актер или папа, нарядившийся в шляпу) или доктор Пилюлькин. Дети обязательно должны что-нибудь искать, поэтому сочините историю о том, что Незнайка улетел на воздушном шаре и вам всем нужно обязательно его найти. Но поиски будут нелегкими, детям придется пройти немало трудных испытаний. Можете заготовить «маршрутный лист», чтобы детям было проще. «Маршрутный лист» представляет собой инструкцию к игре, по которой дети будут видеть, куда им следовать дальше. В маршрутном листе также можно накапливать наклейки или печати, которые показывают, что то или другое испытание пройдено.

Испытаний будет пять-семь, опять же в зависимости от возраста детей (чем младше, тем меньше). После каждого пройденного испытания команда будет получать что-то (например, кусочек карты или жетон). В конце игры дети по собранной карте смогут найти приз. То же самое можно сделать с жетонами — их можно обменять на сладкие подарки.

Испытание 1

Поскольку предполагается, что все участники игры книгу о Незнайке читали или хотя бы видели мультфильм, то задание не будет для них слишком сложным. Дайте детям картинку с изображением героев книги. Закрасьте корректором имена героев, и пусть дети сами впишут их.

Испытание 2

Выдайте детям вот такой текст.

Зелененький он был

Совсем как огуречик

В траве сидел кузнечик

Представьте себе,

Совсем как огуречик

Зелененький он был

представьте себе

Представьте себе,

представьте себе.

Задача: восстановить текст песни и спеть песенку, которую пели веселые человечки.

Испытание 3

Детям предлагается ответить на вопросы по книге.

- Кто автор книги о приключениях Незнайки и его друзей? (Николай Носов)
- Как назывались жители Цветочного города? (Которышки)
- Назовите имя и отчество Сиропчика. (Сахарин Сахаринич)
- Кто из коротышек придумал воздушный шар? (Шпунтик)
- На чем Незнайка и его друзья отправились в Солнечный город? (На воздушном шаре)
- Какого цвета шляпу носил Незнайка? (Синего)
- Как малыши-мальчики называли девочек-малышек? (Воображулями)

Испытание 4

Детям нужно с закрасить Незнайку.

Испытание 5

Распечатайте картинку с изображением Незнайки и его друзей. Можете наклеить ее на лист картона и разрезать на части так, чтобы получился пазл. Предложите детям собрать картинку и сосчитать количество изображенных на ней коротышек.

Испытание 6

Незнайке нравилось играть на музыкальных инструментах. Дайте детям несколько музыкальных инструментов по количеству участников. Это могут быть барабан, маракасы, дудочка, ксилофон и т. д. Предложите им стать маленьким оркестром и сыграть вместе простую мелодию, например «Жили у бабуся два веселых гуся» или какую-то другую. Можете подыграть детям на фортепиано или гитаре.

