Квест
это просто игра, или…

Автор - Щекина Л.В.


«Всеми возможными способами нужно воспламенять в детях горячее стремление к знанию и к учению».
Я. А. Каменский

Объект изучения: современные методы учебной деятельности.

Предмет изучения: квест, как современное и популярное занятие XXI века.

Проблема исследования: вовлеченность учащихся в учебный процесс зависит от их интереса, технологии прошлого века снижают интерес, нужны новые методы - а в образовательных организациях использование квестов, как метода обучения не распространено.

Гипотеза: квест может быть не только увлекательной игрой, но и помочь в учебе и концентрации внимания обучающихся в школе.

Цель: оценить квест, как один из методов учебной деятельности.

Задачи:

1. **Изучить имеющийся материал о квестах, обозначить его значение и направленность.**
2. **Проанализировать влияние квеста, положительных и отрицательных сторон.**
3. **Составить и провести игру-квест.**
4. **Провести социологический опрос и выявить осведомленность обучающихся о значимости квеста.**
5. **Сделать вывод по найденному материалу и проведенному мероприятию, выделить значимость.**

Методы:

1. Поиск и сбор материала.
2. Анализ и изучение найденного материала.
3. Выявление микровыводов по каждому отдельному блоку и общего вывода по всей работе.
4. Составление сценария и подготовка проведения квест-игры.
5. Проведение квест-игры.
6. Проведение социологического опроса.

Структура работы

Введение
Глава 1. Теоретические аспекты квеста.
Глава 2. Главная суть квеста.
Глава 3. Как создать свою квест игру?!
Глава 4. Создание и проведение своей квест-игры.
Заключение

Quest означает ***«поиск, выполнение поручений»***.

Глава 2. Главная суть квеста.

Виды:

- ***Одноразовые*** – квесты, единожды выполняемые за игру.
- ***Многоразовые*** – квесты, регулярного прохождения (ежедневно, еженедельно, периодически, раз в несколько дней).

Разновидность квестов:

- ***Одиночные*** – прохождение единолично.
- ***Групповые*** – прохождение в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков, в составе клана, например не менее 10-ти игроков, альянсовые, например, не менее 15 игроков.

2.2. Виды квестов и их особенности

Квест-румы
Эскейп-рум
Перформанс
Морфеус
Спортивный квест или экшн-игра
Квест в реальности – «живой» квест
Квест на компьютере
Квест-экскурсия

Глава 3. Как создать свою квест игру?!

1. Выбор темы.
2. Определение целевой категории и определение масштаба.
3. О композиции.
4. Работа по командам.
5. Как сделать так, чтобы квест запомнился?
6. Об ошибках.
7. О вдохновении.

Главные инструменты для создания квеста:

Время. Это лучший друг игродела и достойный соперник игрока.

Карта. Не знаете, как создать мир игры? Начните с карты. Карта мест или событий поможет вам не заблудиться в собственных идеях. А карта для игрока потом поможет ему не заблудиться в ваших придумках.

Знаки. Те, по которым вашу игру узнают среди множества других. И по которым игрок сможет отличить игровой объект от не игрового.

Правила. То, что делает игру игрой. Именно с их помощью вы создаете и регламентируете игровые действия. Помните, что не все правила должны носить запретительный характер.

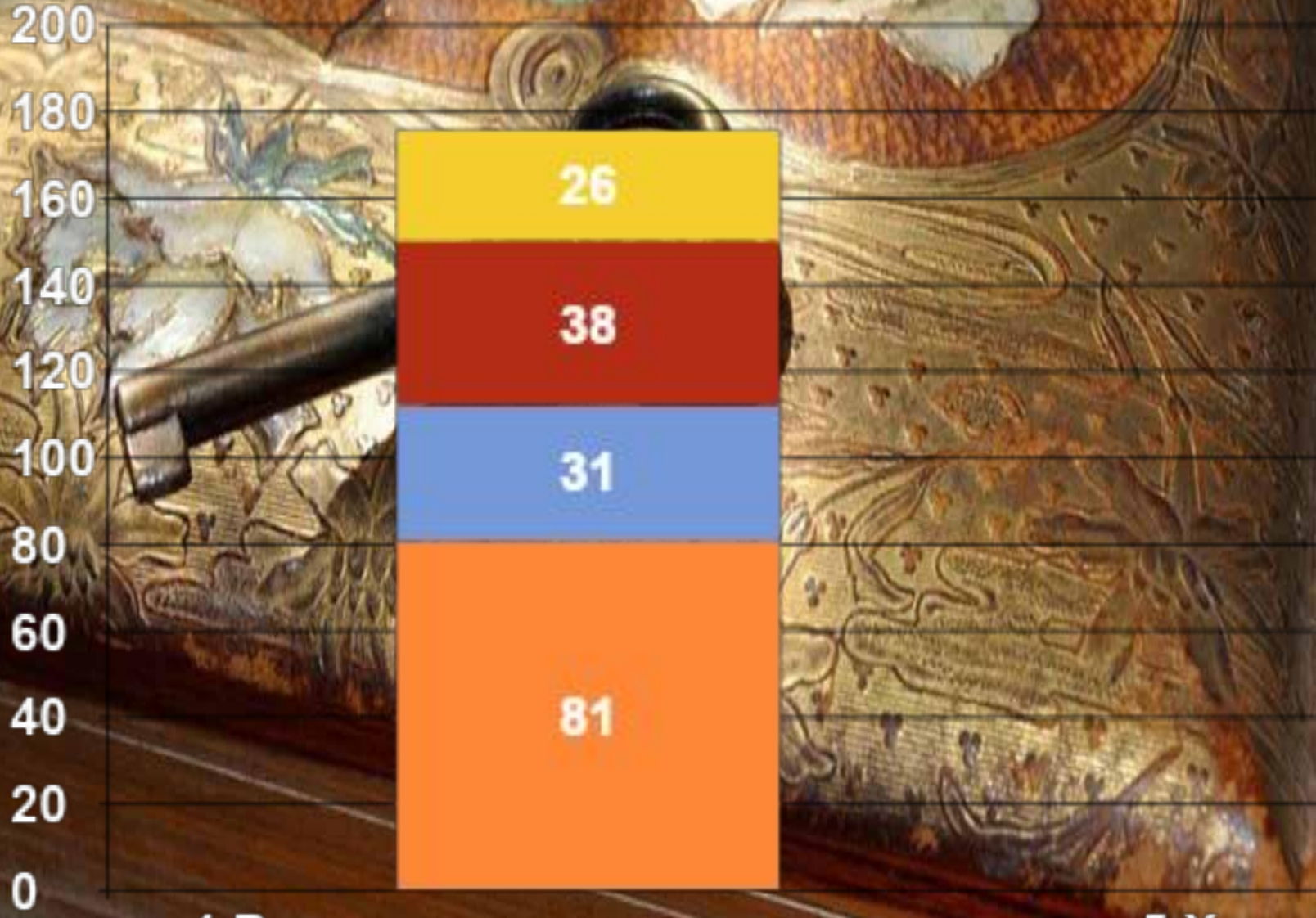
Главные инструменты для создания квеста:

Удивление. В сухом остатке игрок сохранит самые яркие моменты игры. Расскажите или покажите ему то, о чем он не знал, продемонстрируйте, что он способен на большее, чем думал о себе, или просто создайте в игре яркие моменты. Именно об этом игрок сможет вспоминать и рассказывать.
Свобода. Не отнимайте ее у игрока, и она станет вашим надежным союзником.
Финал. Точка в игре, от которой зависит общее впечатление игрока. Постарайтесь, чтобы она была поставлена четко, а результат игры был зафиксирован.

Игра-квеста «Разнообразный мир искусства».

4.2. Социологический опрос.

Социологический опрос.



4.В каком квесте участвовали:

5.Хотел

4.3. Сценарий квеста «Разнообразный мир искусства».

I. Вступление

Художники
Писатели
Музыканты

II. Основная часть квест-игры.

III. Финал

Социологический опрос (после квеста).

1. Понравился ли вам квест? 100%

2. Скажите, квест для вас был поучительным?

3. Какое задание было самое сложное?

- подобрать нужные картины, песни про детей,
- все задания были интересные и не сложные,
- на последнем этапе рассказать о том, что узнали нового,
- найти ведущую, когда она исчезла,
- сочинить стихотворение по предложенной рифме.

Социологический опрос (после квеста).

4. Что вам больше всего запомнилось?

Ребятам запомнилось:

- как рисовали портрет класса,
- разгадывать кроссворд, пароли
- искать в школе кабинет по фотоэлементу.

Элемент последней дислокации.

5. Хотели бы вы еще принять участие в школьном квесте? 100%

Квест может быть не только увлекательной игрой, но и помочь в учебе, способствует развитию мышления, организаторских способностей, прививает навыки самодисциплины, доставляет радость от совместных действий.

Так что не стесняйтесь, собирайте свою неповторимую команду игроков и вперёд – выходить из сотен самых разнообразных комнат и решать головоломки.