




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

A parchment map with a compass rose and various symbols. The map is drawn in black ink on a textured, brownish parchment background. It features a central compass rose with four cardinal directions labeled with Cyrillic letters: 'С' (Север), 'Ю' (Юг), 'В' (Восток), and 'З' (Запад). The map shows a coastline with several islands and a path marked with red dashed lines. There are also some small symbols and markings scattered across the map.

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.

A treasure map on aged parchment with a skull and crossbones, a compass rose, and a ship.

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

The background of the slide is a collage of historical and exploratory elements. It features several overlapping maps with various geographical lines and text. A piece of aged, yellowed parchment with faint, illegible handwriting is draped across the center. A magnifying glass with a wooden handle and a brass frame is positioned over the parchment, focusing on a small area. The overall color palette is warm, dominated by browns, yellows, and oranges, evoking a sense of antiquity and discovery.

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.

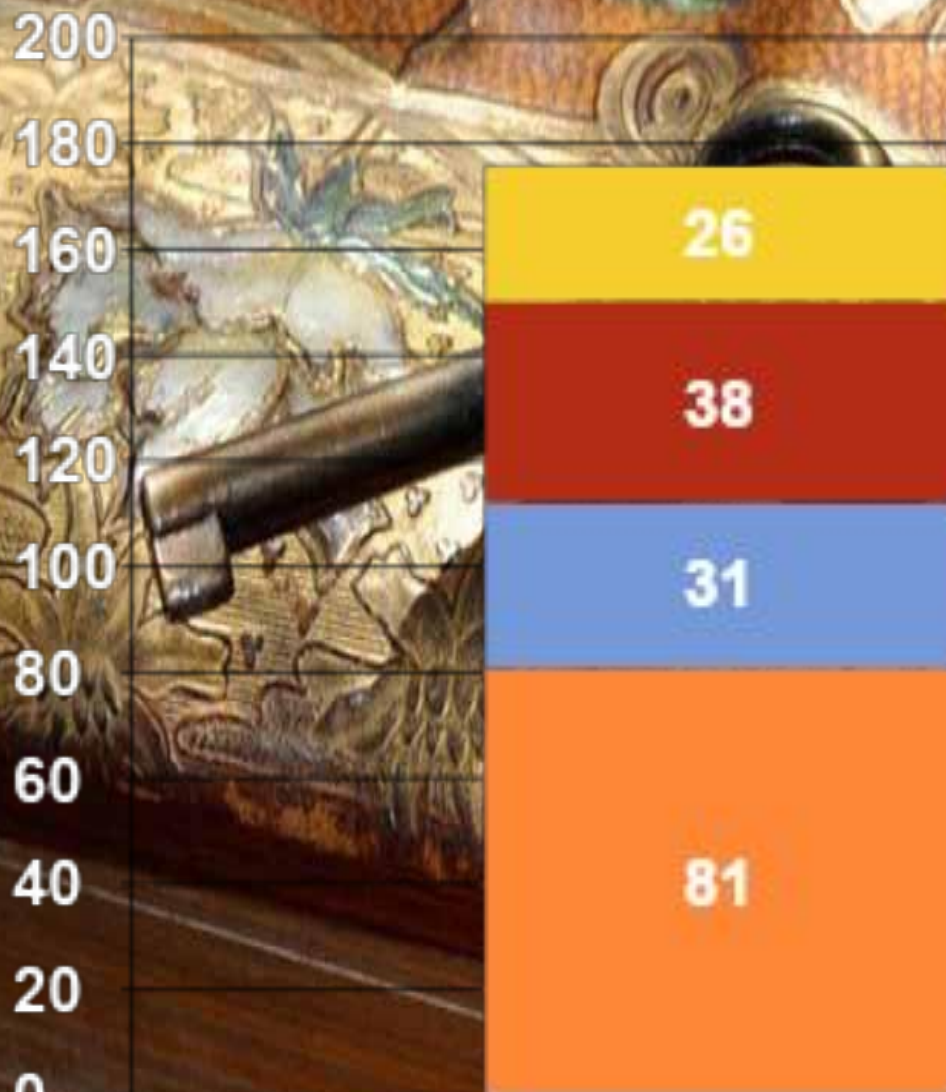


1. Знаете ли вы, что такое квест?

2. Когда-нибудь участвовали в квесте?

3. Если да, понравился ли вам квест?

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?*

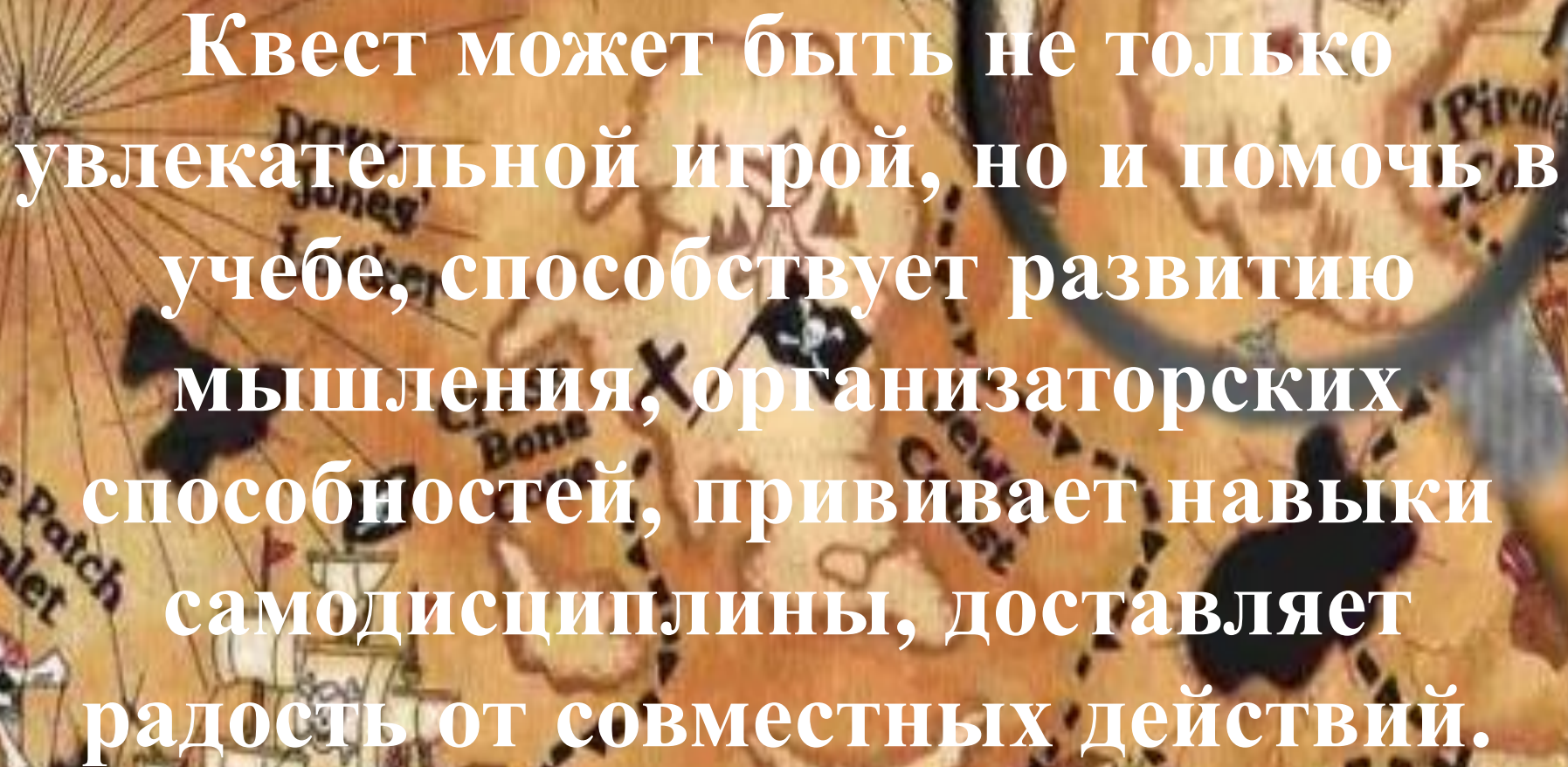
Ребятам запомнилось:

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

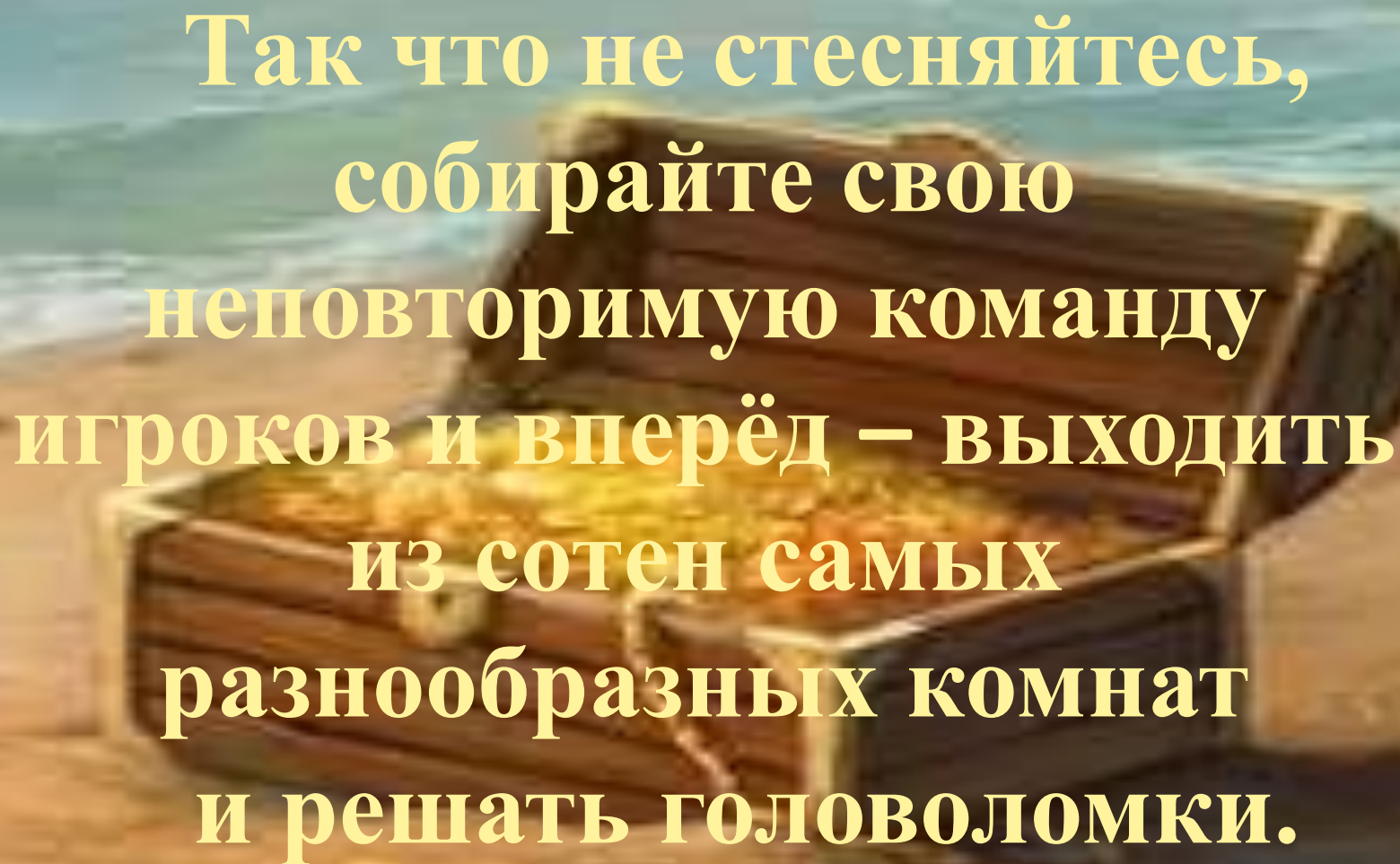
Элемент последней дислокации.



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

A hand-drawn treasure map on aged, yellowed parchment. The map features a central path marked with a dashed line and small black triangles, leading from the bottom left towards the center. Various locations are labeled in a stylized, handwritten font, including 'Davy Jones' (partially visible), 'Bona', 'Smuggler', 'Pirate's Cove', and 'Pirate's Cove'. There are several 'X' marks scattered across the map, likely representing treasure locations. A small illustration of a ship is visible on the left side, and a small figure is at the bottom. The map is framed by a decorative border of radiating lines on the left side.

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.

A wooden treasure chest overflowing with gold coins is the central focus, resting on a sandy beach. The chest is open, and gold coins are scattered on the sand around it. In the background, the ocean waves are visible under a clear sky. The text is overlaid on the image in a bold, yellow, serif font.

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