



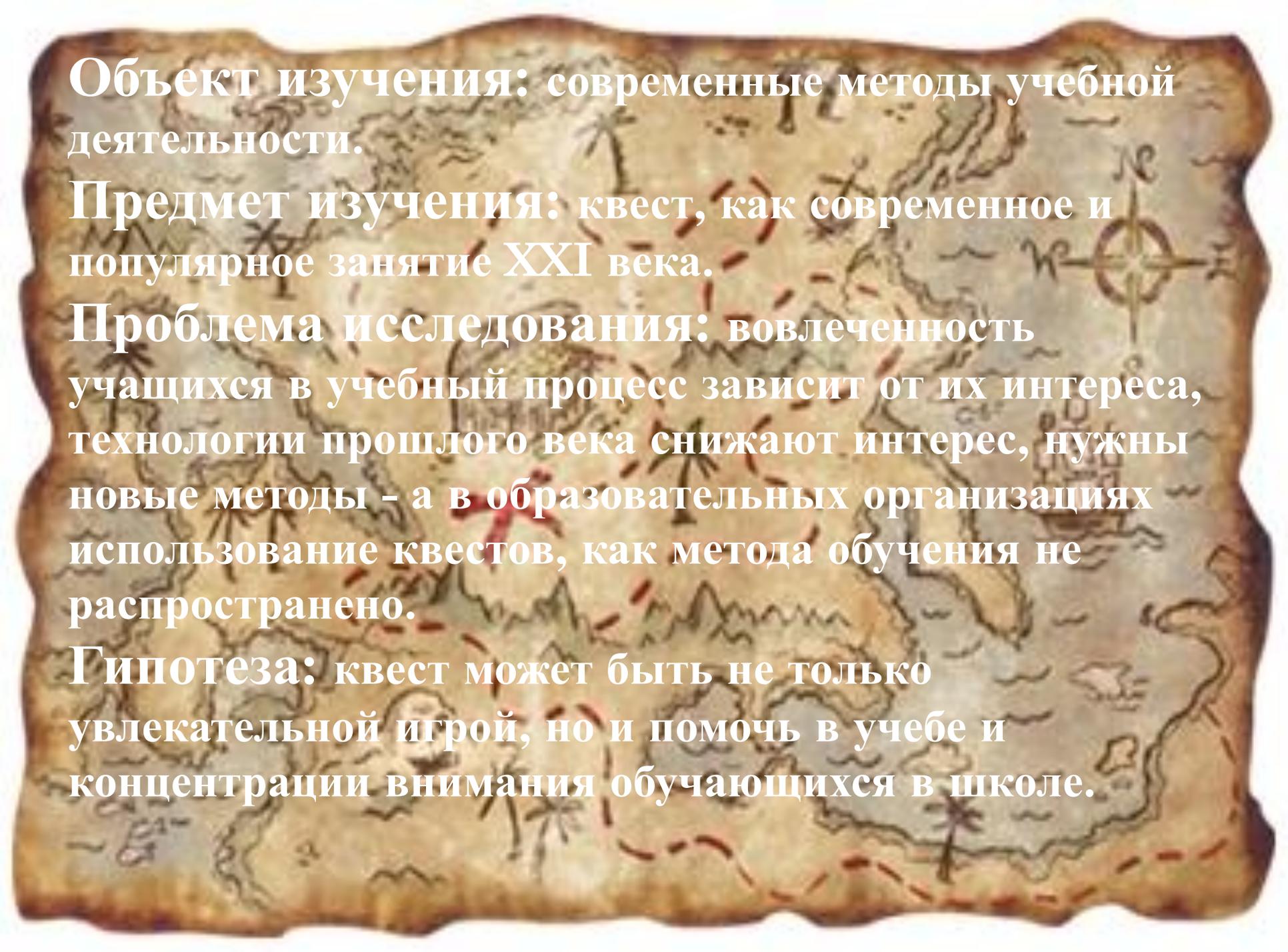
Квест
это просто игра,
или...

Автор - Щекина Л.В.



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

Я. А. Каменский

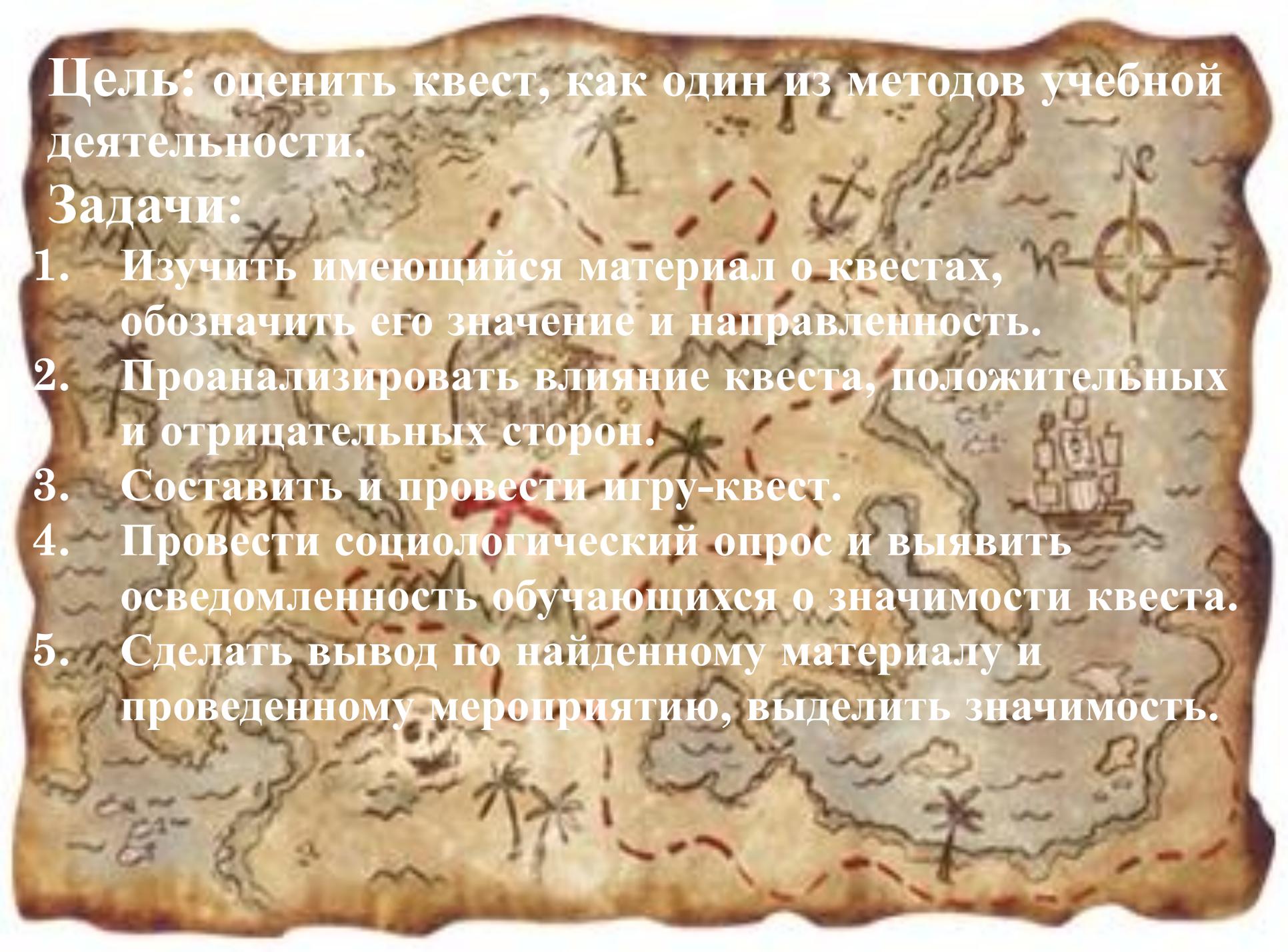
A parchment map with a compass rose and various symbols. The map is drawn on aged, yellowish-brown parchment with irregular edges. It features a central compass rose with four cardinal directions labeled with Cyrillic letters: 'С' (Север) at the top, 'Ю' (Юг) at the bottom, 'З' (Запад) on the left, and 'В' (Восток) on the right. The map shows various geographical features like mountains, rivers, and trees, drawn in black ink. There are also some red markings, possibly indicating a path or specific locations. The overall appearance is that of an old, hand-drawn 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 markings and text. A prominent piece of aged, yellowed parchment is draped across the center, with a magnifying glass resting on it. The magnifying glass has a wooden handle and a brass frame. 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.**
- 
- The background of the slide features a collection of treasure items. In the upper left, there is a pile of gold coins. To the right, a leather-bound scroll is partially unrolled. In the lower right, a brass compass with a four-pointed star design is visible. The entire scene is set against a backdrop of an old, textured map with various markings and colors.

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.

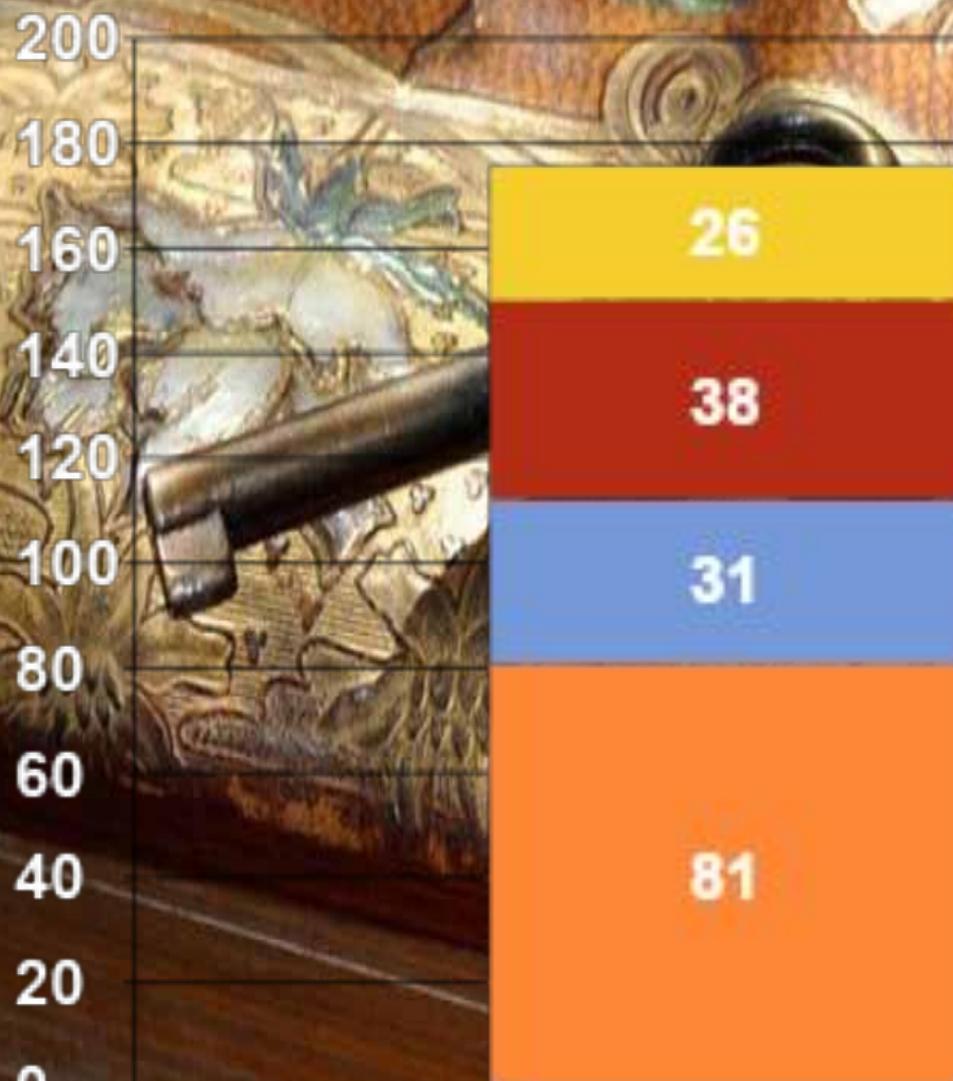


1. Знаете ли вы, что такое квест?

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?*

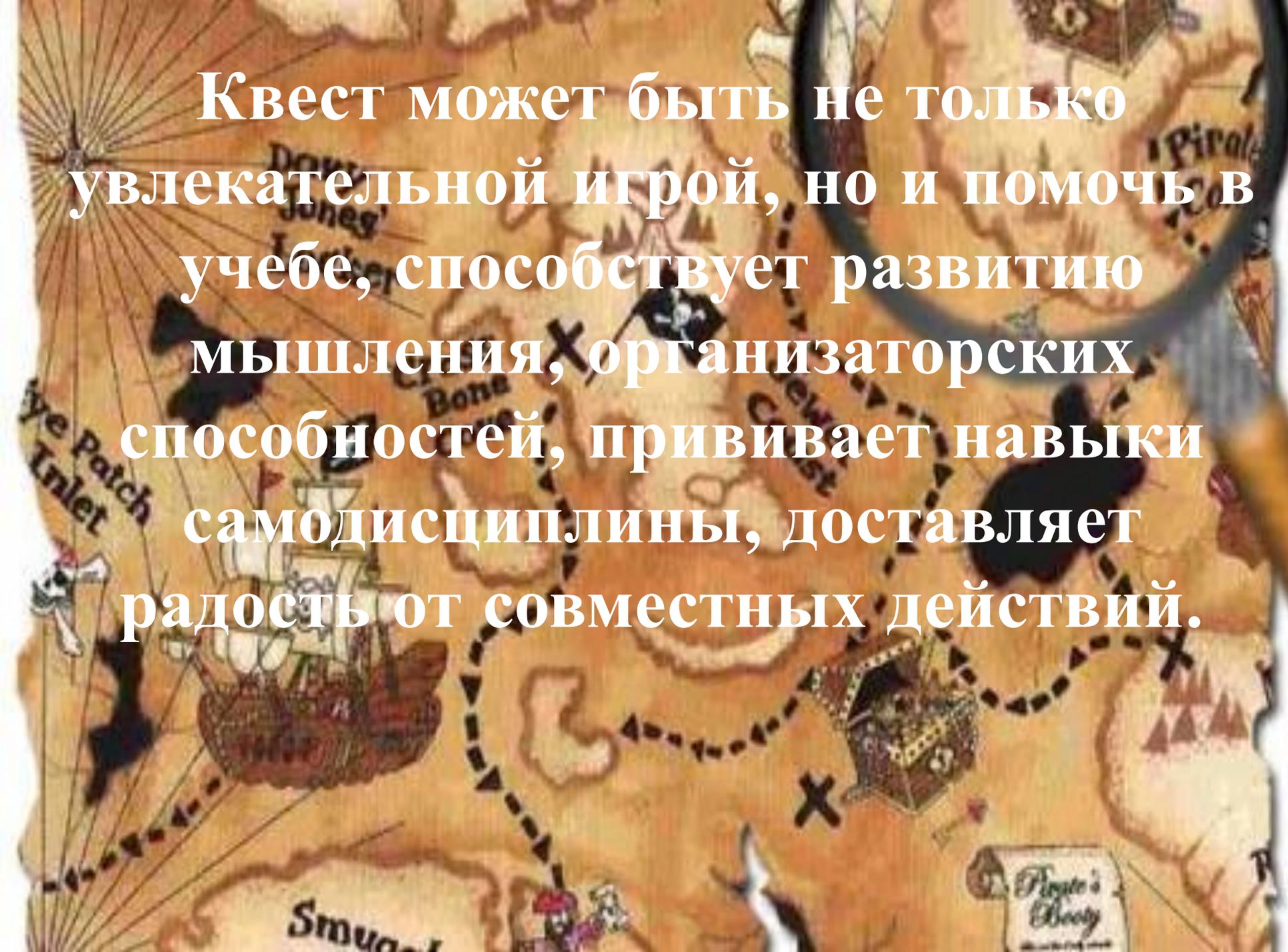
Ребятам запомнилось:

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

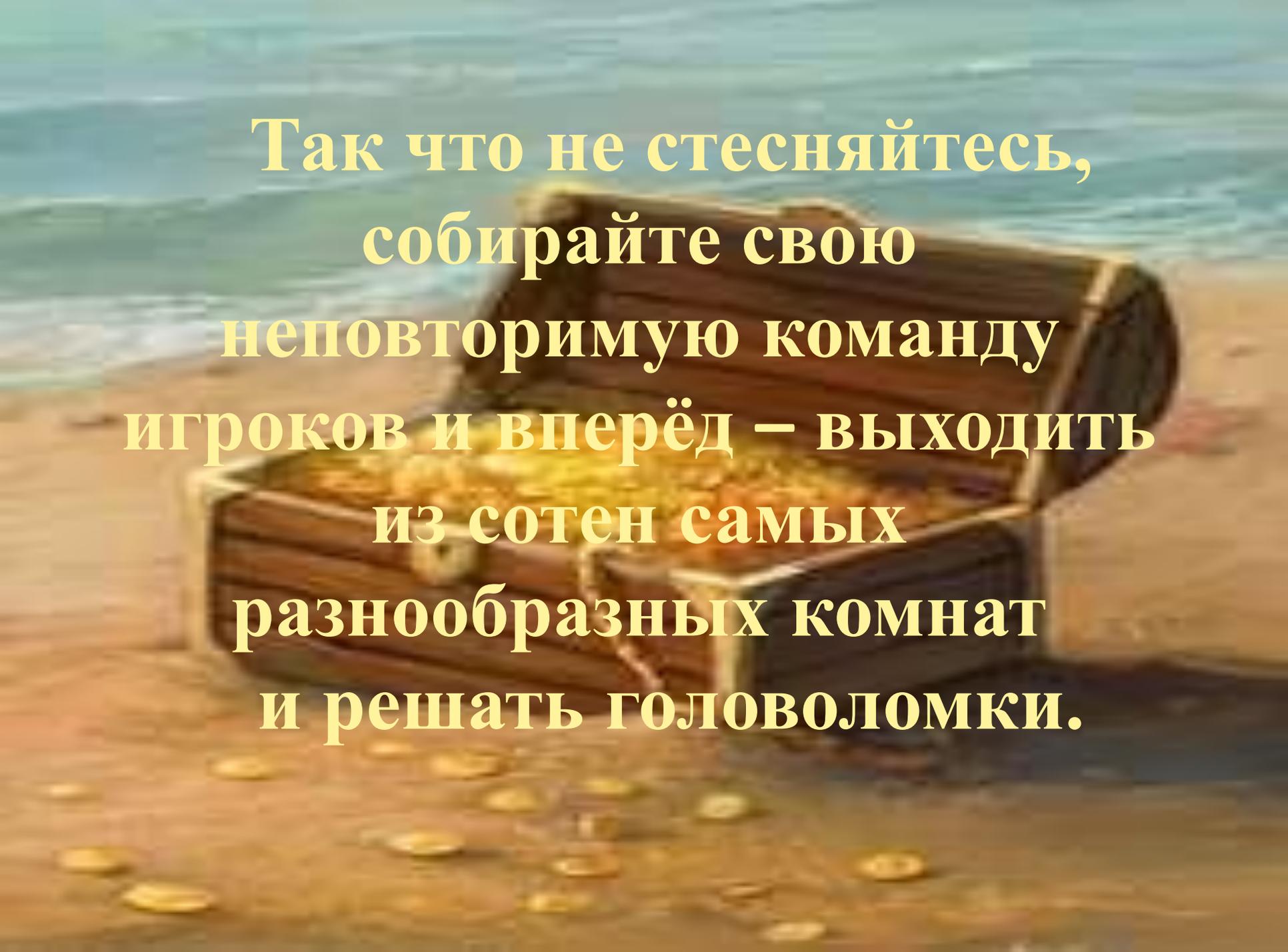
Элемент последней дислокации.



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 of black triangles leading to a treasure chest. Various locations are marked with 'X' and labeled, including 'Davy Jones' (with a skull and crossbones), 'Pirate's Cove', 'Smuggler's Den', 'Eye Patch Inlet', 'Bona', 'Smuggler's Den', and 'Pirate's Cove'. There are also illustrations of a ship, a treasure chest, and a skull and crossbones. The map is surrounded by a compass rose and other navigational markings.

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.**