

Технология образовательного квеста

N КВЕСТ
КВЕСТ

Образовательный квест

- интеллектуальная игра, игровое приключение, во время которого студентам нужно пройти череду препятствий для достижения определенной цели
 - временные рамки – учебное занятие
 - место проведения: аудитория, музей, улицы и парки
-

- 1. В реальности** (обучающиеся взаимодействуют с окружающей обстановкой)
- 2. Электронный или web-квест** (только с виртуальной средой)
- 3. Смешанный**

ВИДЫ КВЕСТОВ

1. Есть определенная **цель**, к которой движутся участники (**центральное задание**).
2. События и испытания – **разнообразны и неожиданны**.
3. Каждый сделанный шаг либо **приближает**, либо **отдаляет** участников от **конечной цели**.

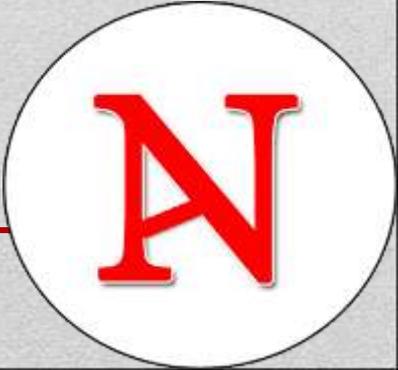
Как устроен квест?

Цель квеста

- продемонстрировать важную роль знаний по изучаемой дисциплине

Задачи квеста

1. проверить знания студентов в развлекательно-интерактивной форме;
2. способствовать изучению дисциплины;
3. сформировать навыки коллективной работы.



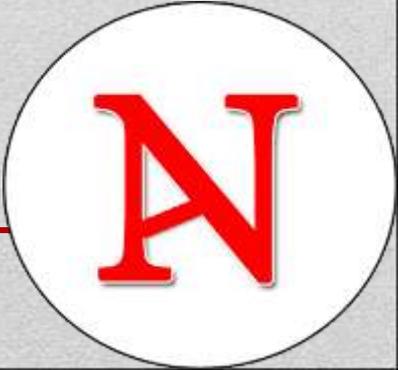
N

Целевая аудитория

- Студенты

Основная идея

- В интерактивной форме с применением современных технологий проверить уровень грамотности студентов.



N

Что нужно подготовить педагогу

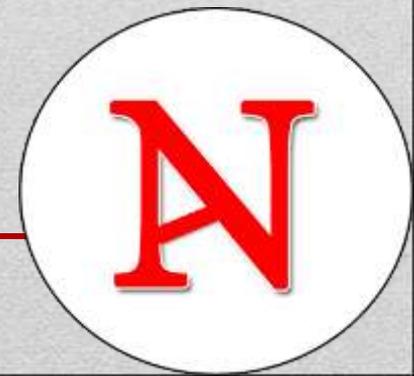
- 1. Сформулировать проблемные ситуации по тематике квеста**
 - 2. Определить конечный результат прохождения каждого этапа**
 - 3. Определить правила для прохождения квеста**
 - 4. Разработать критерии оценки заданий и всего квеста в целом**
 - 5. Подготовить раздаточный материал (таблицы, плакаты, инфографики, анекдоты, фильмография)**
-

Стратегия и механизм реализации квеста

- Все участники квеста делятся по ролям:
 - 1. Ведущий квеста (преподаватель)** – объясняет правила, формирует команды. Проводит проверку финального задания.
 - 2. Гуру знаний** отвечают за станции, координируют прохождение командами того или иного испытания.
 - 3. Участники квеста** – студенты, разделенные на команды.



- Перед началом квеста ведущий знакомит участников с правилами игры и выдает маршрутный лист.
- Важно! Получить бонусы на каждом этапе.



| Станция | Баллы (МАХ-5) | Подпись гуру |
|----------------------|----------------------|---------------------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |
| Итоговый балл | | |

Маршрутный лист

[Главная](#) [Как пользоваться?](#) [Поддержать](#) [О нас](#)



Образовательный сервис Learnis – это...

электронный набор инструментов
для эффективного обучения
на основе игровых методов.



Запись вебинара!



Откройте мир игрового обучения!

[Создать игру](#)

[Войти в игру](#)

[Войти](#)

[Зарегистрироваться](#)

Ваш логин

Ваш пароль

[Войти](#)

WEB - КВЕСТЫ

Выберите локацию для квест-комнаты



WEB – КВЕСТ <https://www.learnis.ru/>
641173/ 311880



Исторический квест

«Назад в СССР»

Концепция

- Квест состоит из станций, каждая отвечает за определенное направление исторической действительности
- 1. Станция Советский плакат** – проверка знаний в области важных и влиятельных исторических событий, изображенных на агитационных плакатах эпохи СССР;
 - 2. Станция Мыслительная** – составить кластер (карту-мышления) из набора слов;
 - 3. Станция Фильмографическая** – кадры из советских фильмов и современных фильмов, посвященных событиям советского периода;
 - 4. Станция Карикатур**– карикатуры политических лидеров XX века.
 - 5. Станция Анекдотическая** – анекдоты о политических деятелях XX века.



Описание квеста

I Станция Советский плакат

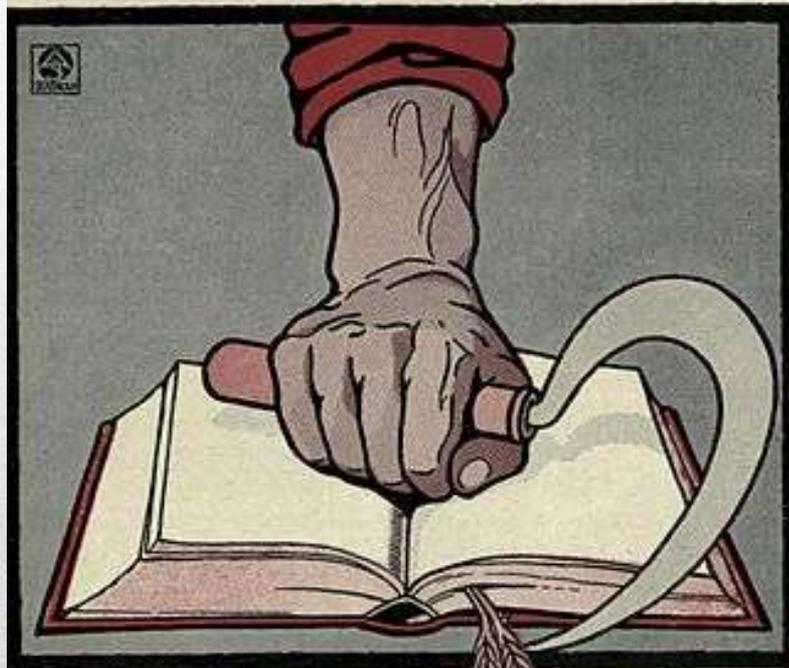
- Плакат является одним из основных символов Советской эпохи. Яркий, выразительный, он был призван «воспитать» советского человека. Плакат являлся уникальным средством агитации и пропаганды. Плакаты советской эпохи – это не просто изобразительное искусство, это удивительный памятник данному времени.
 - **Задание:** Объяснить идейный смысл плаката, и какому историческому событию он посвящен
-

ВСЕ В БИБЛИОТЕКУ



КАЖДЫЙ БАТРАК, БЕДНЯК, КОЛХОЗНИК ДОЛЖЕН СТАТЬ ЧИТАТЕЛЕМ БИБЛИОТЕКИ!

**ЧТОБЫ БОЛЬШЕ ИМЕТЬ-
НАДО БОЛЬШЕ ПРОИЗВОДИТЬ**

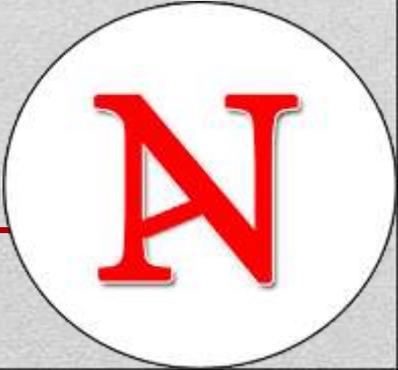


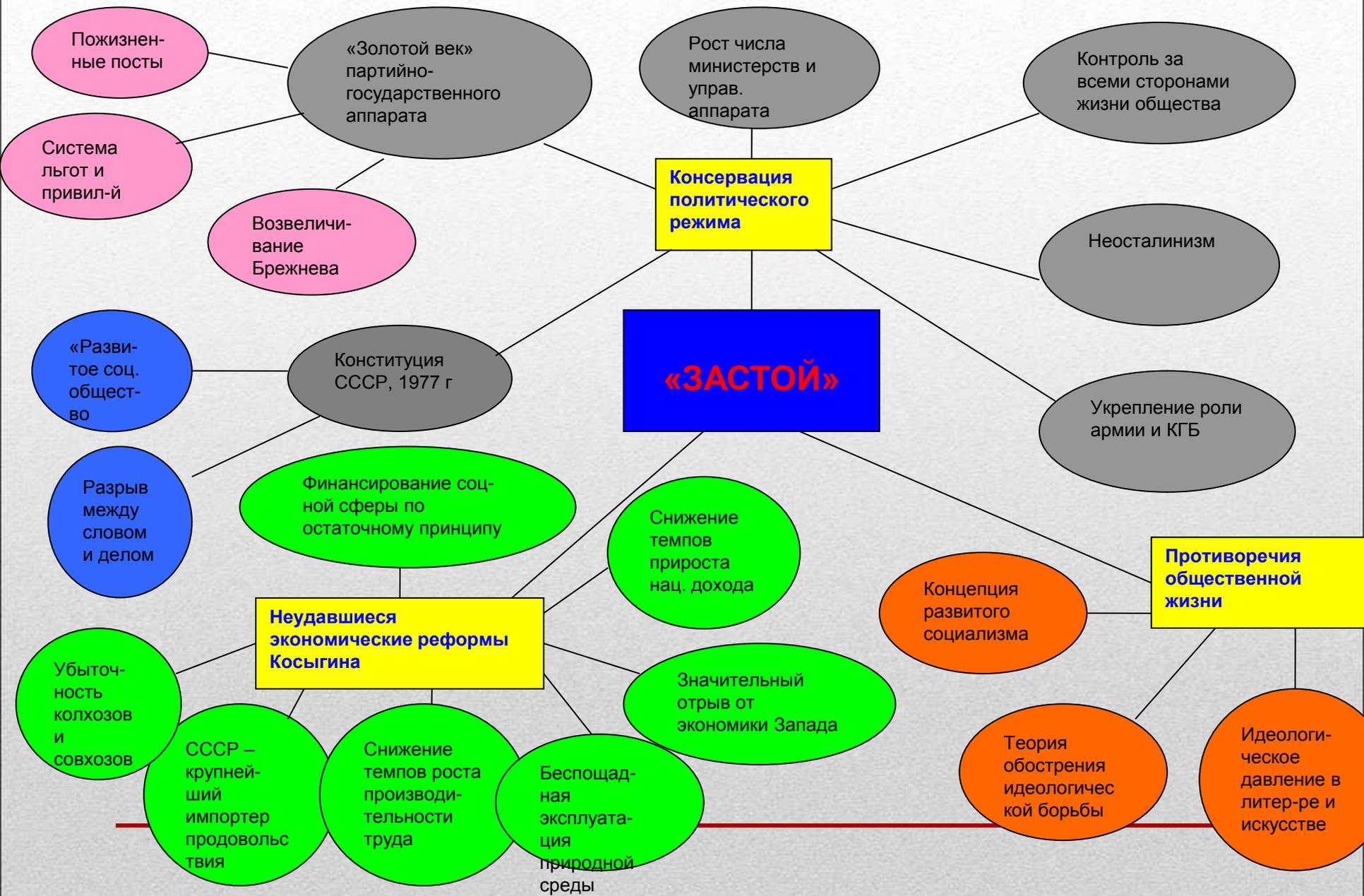
**ЧТОБЫ БОЛЬШЕ
ПРОИЗВОДИТЬ-
НАДО БОЛЬШЕ
ЗНАТЬ**



II Станция Мыслительная

- **Задание:** Составить кластер (карту мышления) из предложенных слов по теме «Оттепель» и «Застой».

A red letter 'N' is centered within a white circle. A horizontal red line is positioned below the circle, extending from the left edge of the slide towards the circle.





III Станция Фильмографическая



III Станция Фильмографическая

- Вопросы к фрагменту фильма:
 - Какое событие отражено во фрагменте фильма?
 - С именем какого политика связаны описанные в фильме события

III Станция

Фильмографическая



IV Станция Исторический портрет



Алгоритм характеристики и оценки исторического деятеля

1. Историческая обстановка
2. Качества личности (интеллектуальные, нравственные, волевые)
3. Политическая деятельность (цели, методы)
4. Результаты деятельности
5. Причины успеха или неуспеха личности.
6. Оценка деятельности

IV Станция

Исторический портрет

- Карикатура, основанная на юморе и иронии, является полноценным источником, с помощью которого возможно понять историческую ситуацию и настроения людей.

V Станция карикатур

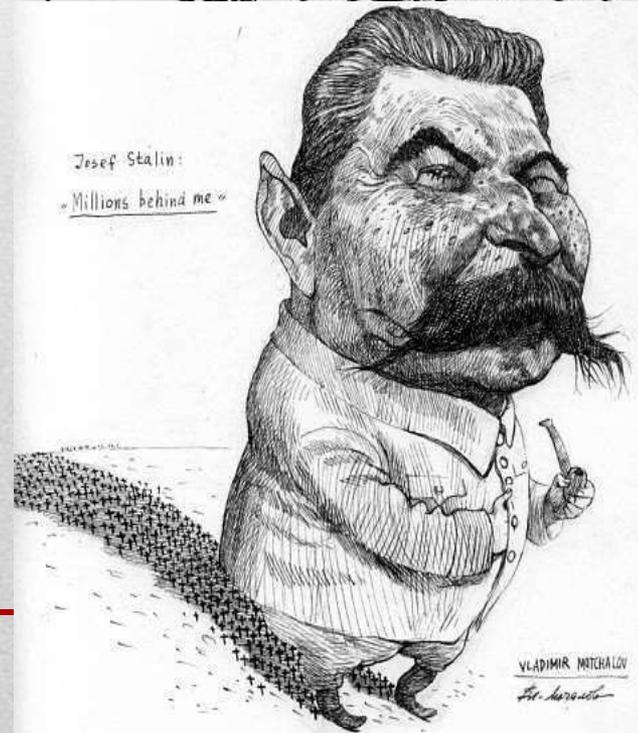


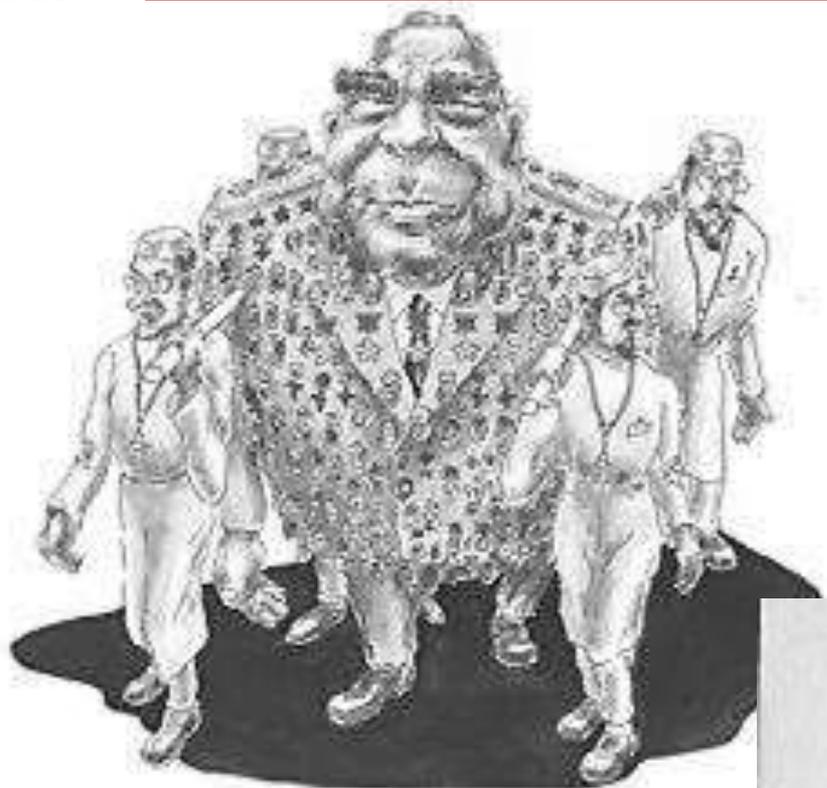


анекдотов.мир.ру с.ил



1937)





Vallman '25

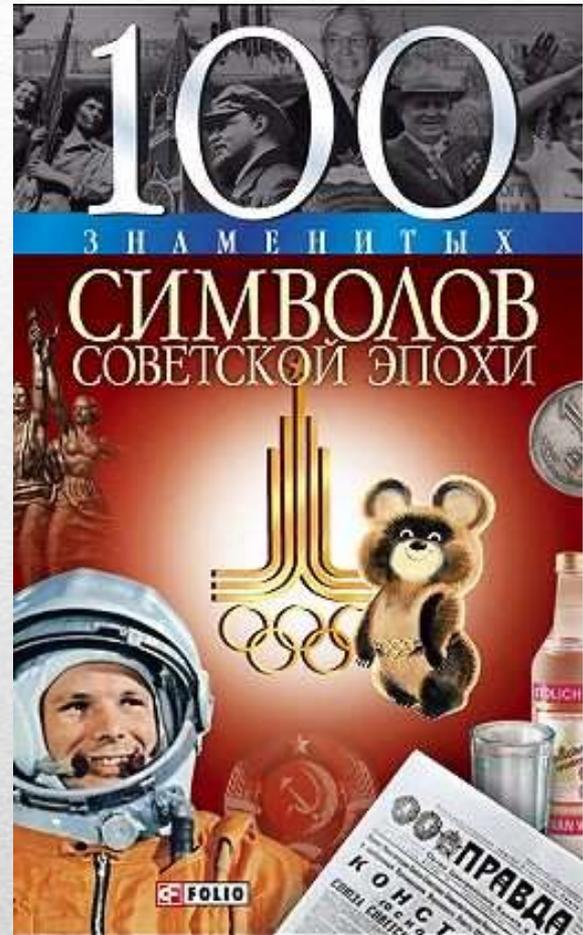
'WE WANT THE OLYMPICS TO BE A PURE SPORTING EVENT - NOT AN OPPORTUNITY FOR THE WESTERN NEWS MEDIA TO LIONIZE DISSIDENTS AND TO PLAY POLITICS'

- На Ялтинской конференции утром:
- Черчилль: – Мне приснилось, что я стал властелином всей планеты.
Рузвельт: – А мне приснилось, что я стал властелином всей Вселенной! А Сталин в ответ: – А мне приснилось, что я никого на эти посты не утверждал.

- Осенью 1935 года, возвращаясь из Гагры, Сталин заехал в Тбилиси и встретился с матерью. Она спросила:
- Я слышала, ты большой начальник в Москве. Кто же ты теперь?
- Секретарь Центрального Комитета ВКП (б).
- А что это значит?
- Помните, мама, нашего царя?
- Конечно.
- Ну, так вот я теперь вроде него.

VI Станция анекдотов

VII Символы советской эпохи



Задание: определить с какими событиями
связаны символы

VII Символы советской эпохи

- 1. Командообразование**
- 2. Обучение с увлечением – мотивационный компонент – «всякое знание превращать в деяние»**
- 3. Опыт поведения в нестандартных, изменчивых условиях, требующих креативности и стрессоустойчивости**

Эффекты
