

# Технология образовательного квеста

**N** КВЕСТ  
KVEST

---

# 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.



# Целевая аудитория

- Студенты

## Основная идея

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



# 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)**
-

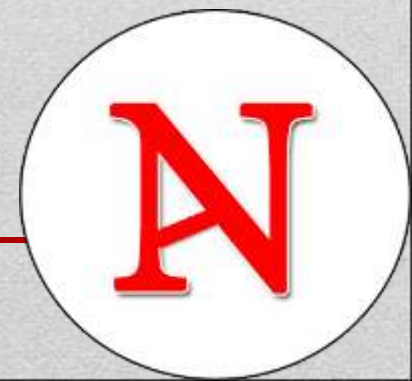
# Стратегия и механизм реализации квеста

- 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**



# РОДИНА-МАТЬ ЗОВЕТ!



# Tb

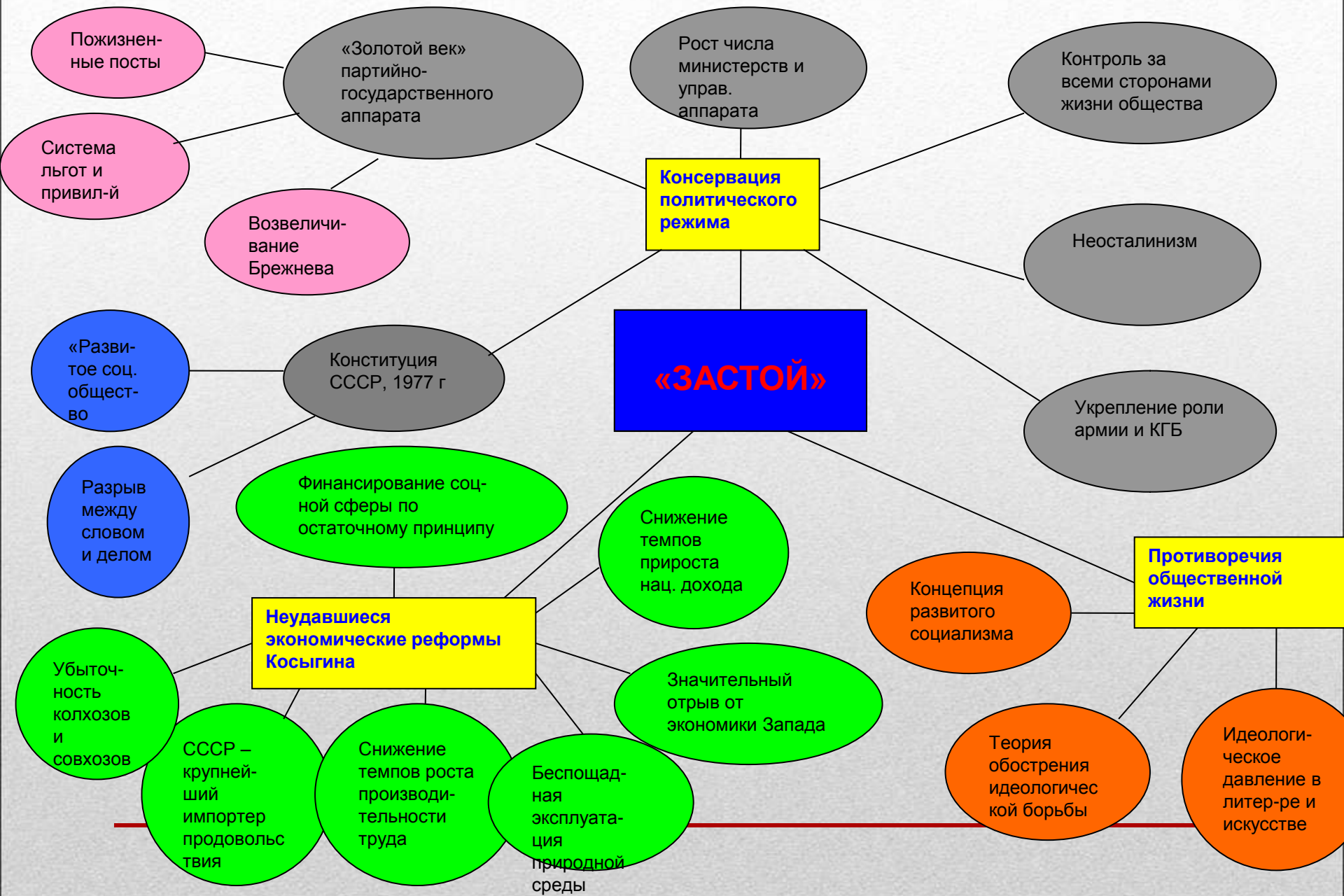


## ЧЕМ ПОМОГ ФРОНТУ?

## II Станция Мыслительная

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







# **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

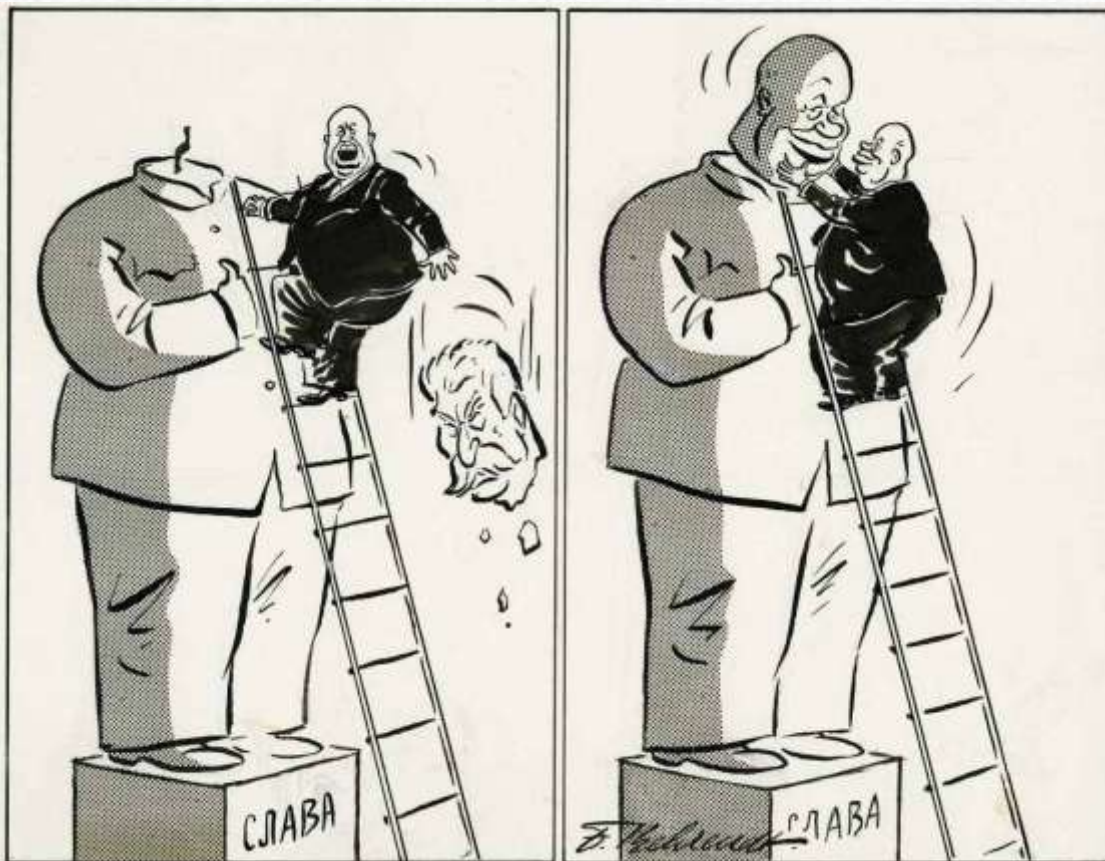
### **IV Станция**

### **Исторический портрет**

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

## **V Станция карикатур**

---

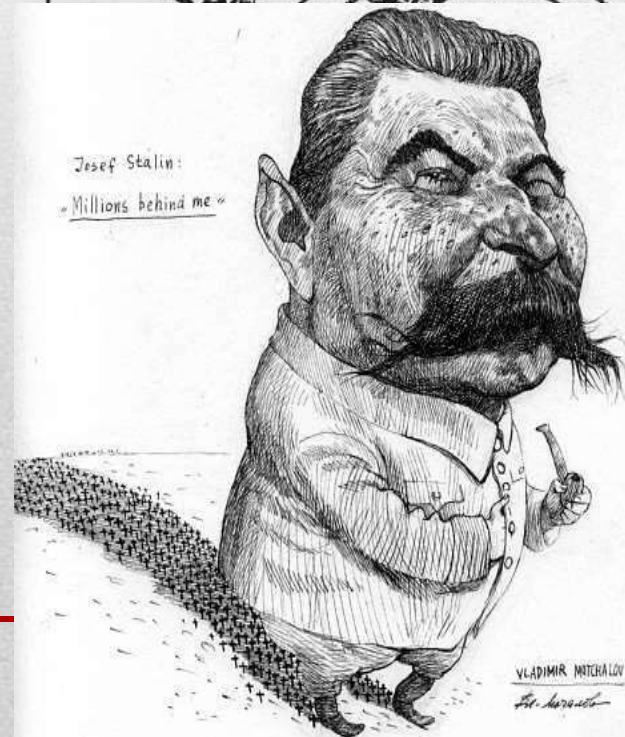


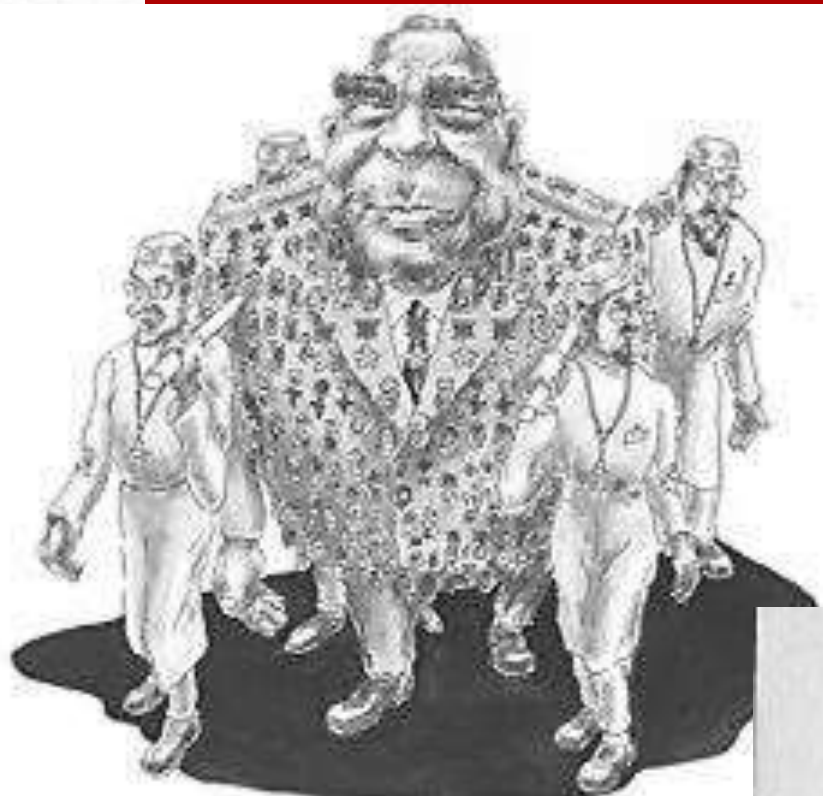


анекдотов.мир.ру cool



1937)





'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**

---