

МКОУ ДО «Сухиничский Дом детского творчества»

Квест-технологии в краеведческой деятельности

Руководитель структурного подразделения (музей боевой и трудовой славы)

Илюшина Мария Викторовна

Квест (Quest) – в переводе с английского обозначает «поиск» или «приключение».

Цель – пройти определенный этап, найти спрятанные предметы и подсказки, выполнить задания, разгадать загадки и головоломки за отведенное время.



**Берни Додж – разработчик
образовательных веб-квестов**

Основные виды заданий для веб-квестов:

- **Пересказ** – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
- **Планирование и проектирование** – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- **Самопознание** – любые аспекты исследования личности.
- **Компиляция** – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
- **Творческое задание** – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
- **Аналитическая задача** – поиск и систематизация информации. Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.
- **Достижение консенсуса** – выработка решения по острой проблеме.
- **Оценка** – обоснование определенной точки зрения.
- **Журналистское расследование** – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
- **Убеждение** – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
- **Научные исследования** – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников.

Отличия квеста от игры по станциям

Квест - игра	Станционная игра
Интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий	Игра по этапам (станциям). На каждом этапе есть человек, который будет давать задания и отмечать результаты в путевом листе.
Игроки заранее не знают маршрут, по которому будут идти, на каждой локации они самостоятельно находят подсказки, в которых зашифровано следующее задание.	У каждой команды свой маршрут и последовательность.

Модель квест-игры



Виды квестов по структуре:

- - *последовательные квесты*, в них шаг за шагом предлагается головоломка, разгадав которую участники получают подсказку для прохождения следующего этапа;
- - *квесты-проекты*, позволяющие организовать исследовательскую деятельность школьников в игровой форме;
- - *квесты-бродилки*, где нужно не только проходить очередной этап, но и собирать подсказки, которые, возможно, пригодятся для выполнения заданий.

Виды квестов по сюжету:

- *линейные*, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;
- *штурмовые*, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;
- *кольцевые*, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Квест-игра «Знамя Победы»



Квест-игра «Знамя Победы»



Квест-игра «Знамя Победы»



Квест-игра «Знамя Победы»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Победа. Освобождение Сухиничского района»



Квест-игра «Освобождение»



Квест-игра «Освобождение»



Квест-игра «Освобождение»



Квест-игра «Освобождение»



Квест-игра «Освобождение»



•

Спасибо за внимание!