

Навыки профессиональной и личной эффективности

Максимова Наталья Вячеславовна

Квест, или Как использовать приключенческие игры в решении образовательных задач



2018, Москва

Педагогический университет «Первое сентября»

Максимова Наталья Вячеславовна

Квест, или Как использовать приключенческие игры в решении образовательных задач

Учебно-методическое пособие

Электронное издание

Редактор *Г.А. Стюхина*

Корректор *Ю.А. Мифаева*

Верстка *А.Ю. Черепнева*

Иллюстрации *фотобанк shutterstock*

Педагогический университет «Первое сентября»,

ул. Платовская, 4, Москва, 121151.

<https://курсы.1сентября.рф>

© Н.В. Максимова, 2018

© Педагогический университет «Первое сентября», 2018

Квест, или Как использовать приключенческие игры в решении образовательных задач

Содержание

Что такое квест

Структура образовательного квеста

Алгоритм составления и проведения образовательного квеста

Примеры образовательных квестов

- Тема: «Одежда говорит о человеке»
- Тема: «Парки, скверы, бульвары»
- Тема: «Искусство шрифта»
- Тема: «Народная расписная картинка-лубок»
- Тема: «Правила построения перспективы. Воздушная перспектива»

Подходы к оцениванию учебной деятельности обучающихся в квесте

Вопросы и задания для самостоятельной работы слушателей

Список рекомендованной литературы и Интернет-источников

Что такое квест

Технология квестов востребована в современном мире и применяется в системе образования для решения задач обучения и воспитания. Материалы данного курса призваны познакомить читателей с приемами создания квестов и использования данной технологии в учебном процессе.

Квест (от англ. *quest* – поиск, приключение) – это командная приключенческая игра с интересным сюжетом, где каждый участник играет определенную роль и выполняет отведенные для этой роли задачи. Квест в учебном процессе – проблемное задание с элементами ролевой игры, для решения которого используются информационные ресурсы в том числе и Интернет.

Игровыми элементами в образовательном квесте являются:

- сюжет;
- поиск информации и работа с ней от лица исполняемой роли;
- решение головоломок и задач, требующих от участника умственных усилий и творческого подхода.

При использовании данной технологии мы приходим к решению проблемного задания через самостоятельный поиск и анализ информации, эксперимент и как результат – познание.

Рассмотрим виды квестов, которые могут быть использованы для решения образовательных задач.

Образовательный квест реализуется в процессе урока или во внеурочной деятельности. Это командный квест, где каждый участник играет роль и решает учебные задачи от лица исполняемой роли.

«Живой» квест реализуется внутри класса на уроке или внутри школы в процессе внеурочной деятельности и предусматривает движение команды учеников по «станциям», на которых им необходимо выполнять определенные задания от лица исполняемой роли для решения проблемной задачи квеста. «Живой» образовательный квест внутри школы может быть посвящен какому-либо празднику, например «Предметной неделе», поэтому рационально проводить его 1–2 раза в год.



Квест-проект – продукт проектной деятельности и реализуется на уроке или вне его.

Использование на уроке элементов квест-технологии предусматривает возможность частого применения отдельных элементов данной технологии.

Веб-квест – внеурочный вид образовательной деятельности, основанный на использовании интернет-технологий. Веб-квест ориентирован на поиск, в котором большая часть или вся информация, с которой работают ученики, поступает из сети Интернет.

Структура образовательного квеста

Как и любая технология, квест имеет свою структуру и содержит следующие компоненты:

1. **Проблемное вступление**, или игровой сюжет, в который мы включаем обучающихся.
2. **Интересные задания.** В рабочей тетради, поурочных разработках и в методических рекомендациях есть много заданий, которые можно использовать при разработке квеста, а основное или творческое задание – задание по теме данного урока из учебника.
3. **Информационные ресурсы.** Это ссылки, справочные материалы, наглядные пособия и другие источники, из которых обучающиеся черпают информацию по теме заданного квеста.

4. **Правила игры или руководство к действию.** Под правилами понимается план работы обучающегося – что нужно сделать, чтобы достичь цели.
5. **Заключение (оценивание).** Отчет команды о прохождении квеста с использованием презентации и демонстрацией основного или творческого задания с последующей оценкой за работу в ходе квеста.

Алгоритм составления и проведения образовательного квеста

Как составить образовательный квест? С чего начать? Чтобы ответить на эти вопросы, необходимо определить последовательность действий. Важно отметить, что успех технологии зависит в первую очередь от педагога.

Последовательность действий по разработке квеста может быть следующей.

Шаг 1. Определяем вид квеста, который будет создан (образовательный, «живой», веб-квест и пр.). Можно использовать не квест целиком, а отдельные элементы квест-технологии. От вида квеста зависит форма его проведения (на уроке или вне урока), количество времени и творческих усилий на его подготовку.

Шаг 2. Определяем тему и название квеста. Тема квеста выбирается из учебной программы. Как правило, она соответствует теме урока по программе. К выбору названия квеста стоит подойти творчески. Оно должно вызывать любопытство, содержать интригу, пробуждать интерес и желание узнать: «Что дальше?» Название квеста учитель придумывает, как правило, самостоятельно.

Рассмотрим примеры тем и названий образовательных квестов.

Пример 1

4-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Т.Я. Шпикаловой.

Тема по программе: «Народная расписная картинка-лубок».

Образовательный квест: «Загадка мастера».

Пример 2

6-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского.

Тема по программе: «Правила построения перспективы. Воздушная перспектива».

Урок с элементами квест-технологии: «Тайны и секреты обыденных явлений».

Пример 3

7-й класс. Биология.

Тема по программе: «Рыбы: общая характеристика и внешнее строение»

Веб-квест: «Рыбы – кто они?»

Пример 4

5-й класс. УМК «История» (авторы: Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С.).

Тема по программе: «Древнейшая Греция. Поэма Гомера “Илиада”».

Урок с элементами квест-технологии: «Его нет на греческой вазе».

Шаг 3. Готовим проблемное вступление. Квест – это сюжет, включающий в себя проблемное задание, которое должно быть составлено с учетом возрастных и психологических особенностей обучающихся. Так, для обучающихся основной и старшей школы сюжет квеста может быть профориентационным. Сюжет может носить приключенческий и/или детективный характер, содержать загадку или тайну, которую необходимо разгадать. Это может быть путешествие, странный случай или история из современной жизни, но обязательно захватывающая, способная вызвать желание у обучающихся экспериментировать, размышлять, искать.

Рассмотрим примеры сюжетов.

Пример 5

7-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского.

Тема: «Искусство шрифта».

Веб-квест: «Смысл абстрактных линий».

Сюжет квеста

Учитель: «Этот разговор состоялся с дизайнером одной из студий графического дизайна. Он убеждал меня в том, что свободные формы – пятна и линии – никакой информации не содержат, в отличие от абстрактных линий, которые имеют конкретный смысл. С этими абстрактными линиями мы знакомимся в начальной школе и не расстаёмся никогда. Что это за линии, как вы думаете?».

Пример 6

2-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Т.Я. Шпикаловой.

Тема: «Найди оттенки красного цвета».

Идея приключения: отыскать оттенки красного цвета. Обучающиеся с помощью подсказок и эксперимента находят (составляют) их, смешивая краски друг с другом. Есть приметы этих оттенков – их название: малиновый, алый, гранатовый, бледно-розовый и т.д.

Сюжет урока с элементами квест-технологии «Где скрывается красный?»

Учитель: «Какой любопытный набор предметов каждому из вас передал художник *(все предметы находятся на столах обучающихся)*. Рассмотрите их:

- изображение незаконченной декоративной композиции *(творческая тетрадь с закладкой на с. 22)*;
- четыре краски *(красная, желтая, синяя, белая)*;
- открытки с изображением *(мак, рябина, брусника, вишня, помидор)*;
- карточки со словами *(малиновый, алый, гранатовый, бледно-розовый и т.д.)*;

Как вы думаете, что нам надо сделать? *(Завершить декоративную композицию)*.

Можем ли мы ее завершить теми красками, что стоят на ваших столах? *(Нет, потому, что нет нужного цвета и его оттенка)*.

Догадались ли вы, для чего художник передал нам эти предметы? *(Это подсказки для выполнения задания)*.

Художник отправляет нас на поиски оттенков одного из основных цветов. Интересно какого? У нас есть первая подсказка художника – краски! Назовите основные цвета *(красный, желтый, синий)*. Оттенки какого из основных цветов нам надо найти? *(Нет ответа)*. Художник дал нам вторую подсказку – открытки с изображениями. Рассмотрите их. Ответьте: на поиски оттенков какого цвета отправил нас художник? *(Красного)*. Какие оттенки красного цвета нам надо найти? *(Нет ответа)*. Подсказка третья: приметы оттенков – это их название *(малиновый, алый, гранатовый, бледно-розовый и т.д.)*

Пример 7

4-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Т.Я. Шпикаловой.

Тема: «Народная расписная картинка-лубок».

Сюжет квеста «Загадка мастера»

Учитель: «Рассматривая иллюстрации к русским народным сказкам, собранные в альбоме художника И.Я. Билибина, мой сосед Гена и его друг Андрей (они тоже учатся в четвертом классе) заинтересовались одним изображением.

На иллюстрации к сказке «Пойди туда не знаю куда» художник изобразил на фоне стены интересные картинки.

«Любопытно», – сказал Гена. «Хорошо бы узнать о них», – предложил Андрей. Мальчики показали иллюстрацию и попросили нас помочь им узнать о том, что это за картинки и что на них изображали».

Пример 8

7-й класс. Биология.

Тема по программе: «Рыбы: общая характеристика и внешнее строение».

Веб-квест: «Рыбы – кто они?»

Сюжет квеста

Учитель: «В животном мире есть удивительные существа. Они умеют различать цвета, чувствовать боль, некоторые умеют ползать по деревьям, имеют очень большие и очень маленькие размеры, обитают в воде и имеют множество приспособлений для жизни в своей стихии.

Рыбы – кто они?»

Пример 9

5-й класс. УМК «История» (авторы: Вигасин А.А., Годер Г.И., Свенцицкая И.С.).

Тема по программе: «Древнейшая Греция. Поэма Гомера “Илиада”».

Урок с элементами квест-технологии: «Его нет на греческой вазе».

Сюжет квеста

Учитель: «Если внимательно рассмотреть изображения на древнегреческих сосудах (керамике), то можно заметить, что на них запечатлены важные героические события в истории Древней Греции: подвиги воинов, главные сражения. Нарисованы сюжеты из мифов и легенд, но нет изображения Троянского коня... Почему? Какова его роль в истории Древней Греции?»

Шаг 4. Составляем основное проблемное и промежуточные задания. Основное проблемное задание – это задание урока, которое можно взять из учебника.

Промежуточные задания к этой теме вы найдете в УМК (рабочей тетради, методических рекомендациях, поурочных разработках). Задания для квеста можно дополнить заданиями из вашей методической копилки. В УМК авторы предлагают разные варианты творческих заданий. Каждый вариант может быть основным заданием для команд.

Шаг 5. Придумываем роли для участников квеста. Нужно помнить, что роли нужны не всегда, их наличие зависит от вида квеста. Например, в «живом» или веб-квесте они необходимы, а на уроке с элементами квест-технологии роли не нужны. Роли придумываются исходя из той деятельности, которую должны совершать ученики, или заданий, которые вы подготовили. Роли назначаются в зависимости от способностей обучающихся. Например, рисующий ученик может быть в квесте художником, а тот, кто лепит, клеит, вырезает лучше, чем рисует, – мастером. Не умеющие рисовать участники квеста могут стать историками, искусствоведами, литературоведами, путешественниками и т.д., то есть теоретиками.



Шаг 6. Готовим конверт со справочным, иллюстративным, дидактическим раздаточным материалом – кейс (накопитель). В зависимости от вида и темы образовательного квеста готовим вопросы (если предусмотрены роли, то вопросы для каждой роли), подбираем справочный материал и иллюстрации по теме квеста, составляем список информационных ресурсов и формируем справочные материалы и другие информационные источники (это могут быть ссылки на интернет-источники, закладки в справочниках или энциклопедиях на материал по теме квеста, рисунки, схемы, иллюстрации и др.). См. примеры в приведенных разработках.

Шаг 7. Составляем правила игры. В квесте правило игры – это то, что нужно сделать обучающимся, чтобы узнать или найти решение задачи. Правила игры должны включать в себя этапы работы с подготовленным учителем материалом в кейсе.

К правилам могут относиться следующие действия: выбор роли (если это предусмотрено); составление плана самостоятельных действий; сбор необходимых материалов по заданиям квеста; исследование информационных ресурсов и других источников; работа со справочным материалом; решение задач и ответы на вопросы; выполнение творческого задания, задания с текстом, иллюстрациями; подготовка отчёта по результатам квеста.

Правила командной игры: объединиться в команду, поставить задачу коллективной работы в квесте; выбрать роль; исходя из выбранной роли, изучить материал источников и получить информацию из ссылок на интернет-источники, которые подготовил учитель; выполнить задание в соответствии с выбранной ролью; составить и представить отчет о выполненном задании квеста.

Все спланированные учителем действия (инструкции), которые должны совершить обучающиеся во время прохождения квеста, и есть правила игры.

Шаг 8. Проводим квест. Время проведения зависит от вида квеста (на уроке или во внеклассной деятельности).

Подготовка к проведению квеста включает: составление плана действий по проведению; продумывание и подготовка каждого пункта (этапа) плана; расчет времени на проведение всего квеста и отдельных его этапов; организация пространства для проведения игры.

Шаг 9. Подводим итоги и оцениваем работу обучающихся. Подведение итогов и оценивание работы осуществляется в следующей последовательности.

- Для подведения итогов веб-квеста назначается день и время для представления результатов работы командами и оценки этих результатов.
- Подведение итогов и оценка работы обучающихся в «живом» квесте осуществляется сразу после его проведения.
- В остальных видах квеста работа обучающихся оценивается непосредственно на уроке по результату выполнения творческого задания.

Примеры образовательных квестов¹

Тема: «Одежда говорит о человеке»

5-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского (по программе на данную тему отведено несколько уроков).

Образовательный квест «Что может рассказать одежда, или Путешествие в прошлое» (долгосрочный квест, реализуется в классе)

Сюжет квеста

Учитель: «Перебирая старые вещи на чердаке дачи, мой сосед нашёл в коробке несколько открыток с изображением людей в старинных одеждах. На одних костюмах были символические нашивки фантастических животных, другие поразили его своей пышностью и богатством, третьи – своей строгостью и необычностью. Ему стало интересно узнать, к какой эпохе и к какой стране относятся эти костюмы, кто эти люди по сословию и профессии и что означают изображённые знаки на одежде.

Давайте постараемся вместе выяснить, о чем может рассказать одежда. Для этого нам надо отправиться в исследовательское путешествие на несколько веков назад в разные эпохи и разные страны. Объединимся в команды, выберем капитана. А направление путешествия каждой команде укажет жребий».

Класс можно поделить на команды по рядам, а капитана выбрать с помощью считалки. Капитанам вручаются «билеты» на путешествие, выпавшее по жребию, – конверт с надписью «Древний Китай», «Европа. Средневековье», «Европа. Барокко». В каждом конверте – картинки с изображениями людей в одежде той эпохи и той страны, которая

выпала по жребью, роли, вопросы и **основное творческое задание**: выполнить элемент одежды или макет театрального костюма или костюм в технике коллажа или прорезной аппликации.

Роли: капитан, художник, стилист, модельер-конструктор, дизайнер, историк, искусствовед.

Каждая команда отправляется к столу с табличкой, соответствующей названию путешествия: «Древний Китай», «Европа. Средневековье» или «Европа. Барокко».

На каждом столе подготовлен раздаточный материал: учебник по ИЗО и/или электронная форма учебника «Изобразительное искусство. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека. 5 класс» для каждого участника квеста с **заранее отмеченными** отрывками для чтения, рабочая тетрадь «Твоя мастерская» и другие справочные материалы, подготовленные учителем. Что еще может быть на столе? Цветовая палитра (набор можно сделать из цветной бумаги, нарезанной в виде квадратов), присущая времени и сословию всех эпох и стран по теме квеста. Изображения людей в костюмах всех эпох и стран квеста, а также и в современном военном костюме, костюме жениха и платье невесты. Интерьеры, архитектура, предметы украшений всех эпох и стран квеста. Карточки-задания. Все это учитель продумывает, создает и готовит на этапе разработки квеста.

Роли и задания для команды, «путешествующей» по Древнему Китаю

Художник (группа художников) – рассмотреть изображения нашивок на одежде, сделать зарисовки символических животных, выполнить рисунок нашивки фантастического животного для костюма императора, военного чиновника, гражданского чиновника, учёного, знатной дамы (на выбор).

Стилист (группа стилистов) – на основе представленных изображений предметов, архитектуры, украшений, одежды и др. определить стилевое единство, относящееся к Древнему Китаю.

Историк (группа историков) – найти материал о социальной роли костюма в Древнем Китае. Ответить на вопрос: можно ли по одежде судить о месте и роли человека в современном обществе? Привести примеры.

Искусствовед (группа искусствоведов) – в справочных материалах найти значение символических нашивок фантастических животных, определить значение цвета в одежде человека в Древнем Китае.

Капитан должен руководить деятельностью игроков, составить и оформить отчет о работе команды и выполненном **основном творческом задании**.

Примерные карточки-задания для команды, «путешествующей» по Древнему Китаю (для ответа на вопросы нужно воспользоваться учебником и другими справочными материалами, подготовленными учителем)

1. Определи знаки отличия императора, высших чиновников, помогавших императору, военных чиновников, гражданских чиновников, членов императорской фамилии, учёных, знатных дам.
2. Выбери изображения, которые говорят о месте и роли человека в современном обществе. Какие предметы одежды служат знаком отличия?

3. Из представленных изображений выбери те, которые схожи по стилю с Древним Китаем.

Роли и задания для команды, «путешествующей» по Европе эпохи Средневековья

Художник (группа художников) – рассмотреть изображения людей в средневековых костюмах. Используя приём изображения человека (с. 133 учебника), нарисовать фигуры людей в костюмах эпохи Средневековья. Выполнить коллективную работу «Улица средневекового города».

Стилист (группа стилистов) – на основе представленных изображений предметов, архитектуры, украшений, одежды и др. определить стилевое единство, относящееся к Европе эпохи Средневековья.

Модельер-конструктор (группа модельеров) – рассмотреть изображения сделанных из бумаги деталей костюма эпохи Средневековья, вырезать из бумаги детали костюма или сделать макет театрального костюма эпохи Средневековья.

Дизайнер (группа дизайнеров) – украсить вырезанные из бумаги детали костюма эпохи Средневековья или украсить макет театрального костюма эпохи Средневековья. Можно сделать костюм в технике коллажа или прорезной аппликации.

Внимание! *Модельеры-конструкторы и дизайнеры работают сообща.*

Историк (группа историков) – найти материал о социальной роли костюма в Европе эпохи Средневековья. Ответить на вопрос: можно ли по одежде судить о месте и роли человека в современном обществе? Привести примеры.

Искусствовед (группа искусствоведов) – в справочных материалах найти символическое значение цвета и элементов костюма эпохи Средневековья.

Капитан руководит деятельностью игроков, должен составить и оформить отчет о работе команды и выполненном **основном творческом задании**.

Примерные карточки-задания для команды, «путешествующей» по Европе эпохи Средневековья (для ответа на вопросы нужно воспользоваться учебником и другими справочными материалами, подготовленными учителем)

1. Выбери изображения, которые говорят о месте и роли человека в современном обществе. Какие предметы одежды, служат знаком отличия?
2. Из цветовой палитры выбери цвета, которые подбирались для костюма эпохи Средневековья.
3. Из представленных изображений выбери те, которые схожи по стилю с Европой эпохи Средневековья.

Примерные роли, вопросы и задания для команды, «путешествующей» по Европе эпохи барокко, могут быть составлены по образцу «путешествия» по Средневековью.

Это долгосрочный квест, рассчитанный на несколько уроков по данной теме. Необходимо подводить промежуточные итоги каждого урока. Итогом первого урока – погружения в тему – может быть короткий отчет капитанов о том, что команда сделала и ученики узнали. Результат оценивается по 100-балльной системе за весь квест. Баллы за каждый этап-урок

суммируются. Окончательные итоги подводятся на заключительном уроке после показа элементов костюма или макета костюма, т.е. основного творческого задания.

Тема: «Парки, скверы, бульвары»

3-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского.

Образовательный «живой» квест «Тайна трёх парков» (реализуется в классе)

Для «живого» квеста учителю нужно подготовить песочные часы или секундомер, конверты-папки с заданиями для команд, бейджики с указанной ролью и номером точки для участия, карту-план с обозначенным маршрутом.

Перед началом мероприятия требуется разложить на точках (столах) необходимый для работы материал.

На всех точках: учебник и его электронная форма, рабочие тетради.

1-я точка: фотографии современных скверов, бульваров, мемориалов, детских площадок, парков отдыха, изображения элементов паркового искусства;

2-я точка: карточки-задания и справочный материал;

3-я точка: задачи по передаче пространственных планов;

4-я точка: творческая мастерская.

Сюжет

Учитель: «Эта история произошла с друзьями Таней, Витей и Лёней на летних каникулах. Гуляя по паркам города, они заметили, что в каждом парке есть своя тайна. Ребята побывали в детском парке, парке аттракционов и в парке воинской славы. Давайте разгадаем эту тайну и узнаем, какие тайны хранят парки.

Чтобы разгадать тайну трёх парков, разделимся на три команды. У меня в руках фрагменты планов парков. Выберите фрагмент и соедините его с фрагментами одноклассников. Если собрался план, вы – команда. А сложившийся план – это план парка, тайну которого вам надо разгадать. Прошу учесть, что игра идет на время! Все делаем предельно быстро!»

Учащихся класса разбиваются на три команды. Каждая команда выбирает капитана с помощью считалки: кто первым вышел, тот капитан.

Для экономии времени в команды можно объединиться по рядам, как сидят обучающиеся в классе.

Капитану вручается карта-план парка с обозначенным маршрутом и временем, которое команда может использовать на каждой точке; бейджики с определённой ролью и номером точки для участия; папка для сбора материала для выполнения основного задания квеста.

В каждой команде – архитекторы, художники, скульпторы. Эти роли указаны на бейджиках. Номер точки на бейджике с надписью «архитектор» говорит о том, что на этом этапе участвуют обучающиеся, которые играют эту роль.



Участники квеста выбирают роль и прикрепляют соответствующий бейджик.

Команда отправляется в путь согласно указанному в карте маршруту. Работа идет на время. Учитель следит за временем, которое ученики могут затратить на той или иной точке.

Примерные задания на точках:

1-я точка (скульпторы): из представленных изображений парков и элементов паркового искусства выбрать те, которые относятся к проекту парка команды (выбранный материал складывается в папку капитана); на рисунке в учебнике (с. 53) найти и назвать основные элементы паркового искусства.

2-я точка (архитекторы): ответить на вопросы карточек-заданий. Почему о парках говорят «зелёное строительство»? Что такое сквер? Бульвар? Парк? Выбрать из ряда слов слова, характеризующие назначение и характер парка: отдых, память о героях, развлечение, сдержанность, весело, торжественная красота, радость, приключения, тишина и т.д.

3-я точка: задачи по передаче пространственных планов. Участникам даются текстовые описания. Например: «за фонтаном фонарь», «перед каруселью скульптура», «лавочка у клумбы», «в центре вольер со слоном, за ним вдалеке клетка жирафа, а ближе к нам – киоск с мороженым», «дерево в форме шара загораживает беседку» и т.д. Дети должны передать плановость схематично (кружочками, квадратами, треугольниками). Можно использовать материал рабочей тетради (с. 21).

4-я точка: творческая мастерская. Используя собранный материал и полученные знания, нужно изобразить в технике аппликации, смешанной технике парки: парк для сказочных героев (1-я команда); детский парк аттракционов (2-я команда); аллею воинской славы (3-я команда).

Тема: «Искусство шрифта»

7-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского.

Образовательный веб-квест «Смысл абстрактных линий» (реализуется во внеурочной деятельности)

Сюжет

Учитель: «Этот разговор состоялся с дизайнером одной из студий графического дизайна. Он убеждал меня в том, что свободные формы – пятна и линии – никакой информации не содержат, в отличие от абстрактных линий, которые имеют конкретный смысл. С этими абстрактными линиями мы знакомимся в начальной школе и не расстаёмся никогда.

Что это за линии, как вы думаете? (*Ответ: буквы*).

Дизайнер может создать из любой буквы целый образ или знак. Однако и строки, и буквы могут быть выразительными элементами композиции наравне со свободными линиями и пятнами.

Убедимся, так ли это. Для нас важно узнать историю шрифта; доказать, что буква – изобразительный элемент композиции; раскрыть изобразительно-композиционное превращение линии; выяснить, может ли буква быть знаком. Работать мы будем в командах!»

Обучающиеся делятся на команды с помощью слова «Буква». Каждый выбирает себе букву из этого слова: «А», «Б» и т.п. Когда одну букву выберет пять человек, команда считается собранной. Пять букв – пять команд. Если учеников в классе больше чем двадцать пять, то одну букву могут выбрать шесть человек.

Выбираем капитана с помощью алфавита. Капитаном становится ученик, чьё имя начинается на первую или последнюю буквы алфавита. Если в команде два и более участника, имена которых начинаются на одну и ту же букву, то учитывается и вторая буква имени.

Учитель вручает капитанам конверты с заданиями, иллюстративным и справочным материалом по теме квеста, ссылками на информационные ресурсы.

Каждая команда изучает искусство шрифта и создает образ из буквы; работает с буквой как с изобразительным элементом композиции; изучает изобразительно-композиционное превращение линии в строку; работает с буквой как знаком.

Примерные роли для каждой команды

Внимание! *Художник, дизайнер, стилист работают сообща.*

Художник работает с информационным материалом по ссылкам, создаёт образ из буквы. Создаёт графические композиции и логотип от руки (можно использовать материал рабочей тетради).

Дизайнер работает с информационным материалом по ссылкам, переносит выполненные художником композиции в графический редактор.

Стилист работает с информационным материалом по ссылкам, сравнивает шрифты разных дизайнеров и изданий, определяет отличия и характер шрифтов. Разрабатывает стиль эмблемы и логотипа команды.

Историк по ссылкам находит в Интернете исторический очерк об искусстве шрифта. Делает доклад с презентацией.

Капитан организует работу команды, составляет и оформляет в электронном виде отчет о её работе. Представляет выполненные творческие задания.

Примерные карточки-задания для каждой команды (задания из учебника, с. 31)

Основное задание: придумать название команды, создать эскиз эмблемы из одной или двух букв и символического изображения, сделать логотип своей команды.

Составить отчёт о работе команды.

Примерные информационные ссылки для работы каждой команды (прежде, чем дать командам ссылки на интернет-источники, учитель предварительно их просматривает)

- <http://rosdesign.com/design/font2ofdesign.htm>
- <http://berichnow.ru/stati/firmennyiy-znak-logotip-simvoliyi-uznavaemosti>
- <https://ru.wikipedia.org/wiki/Логотип>

Каждый участник команды выполняет свою часть заданий веб-квеста и отправляет капитану отчет по электронной почте, оставаясь на связи. Игра командная!

Результатом внеурочной учебной деятельности должен стать отчет команд о проделанной работе в форме презентации и выставка творческих работ.

Тема: «Народная расписная картинка-лубок»

4-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Т.Я. Шпикаловой.

Квест «Загадка мастера»

Сюжет

Учитель: «Рассматривая иллюстрации к русским народным сказкам, собранные в альбоме художника И.Я. Билибина, мой сосед Гена и его друг Андрей (они тоже учатся в четвертом классе) заинтересовались одним изображением.

На иллюстрации к сказке «Пойди туда не знаю куда» художник изобразил интересные картинки на фоне стены.

«Любопытно», – сказал Гена. «Хорошо бы узнать о них», – предложил Андрей. Мальчики передали нам иллюстрацию и попросили помочь им узнать о том, что это за картинки и что на них изображено. Разделимся на команды и выберем капитанов».

Каждая команда формируется с помощью скороговорки. Учащиеся по жребию выбирают отдельные слова из скороговорок. Из тех, кому достались слова одной и той же скороговорки, получается команда. Цифрами в скобках показано разделение скороговорок на части, которые должны собрать учащиеся, чтобы получилась команда.

Например, можно использовать такие хорошо знакомые скороговорки:

1. На дворе(1) трава,(2) на траве(3) дрова,(4) не руби дрова(5) на траве(6) двора.(7)
2. Карл(1) у Клары(2) украл кораллы,(7) Клара у(6) Карла(3) украла(5) кларнет.(4)
3. Кукушка(1) кукушонку(3) купила капюшон.(2) Надел кукушонок(4) капюшон,(7) как в капюшоне(5) он смешон!(6)

Капитан выбирается также с помощью скороговорки – он должен ее продолжить.

Например,

1. Бык тупогуб, тупогубенький бычок, *(у быка бела губа была тупа)*.
2. Шла Саша по шоссе *(и сосала сушку)*.
3. От топота копыт *(пыль по полю летит)*.

Капитан получает конверт с перечислением ролей (искусствовед, литературовед, художник, историк), заданиями для каждой роли, наглядный и справочный материал со ссылками об искусстве лубка – его тематике, средствах выразительности, способу изготовления, карточки со скороговорками и пословицами и основным творческим заданием.

1-я команда создает лубок по скороговорке (изображение людей).

2-я команда создает лубок по скороговорке (изображение животных).

3-я команда создает лубок по пословице.

Роли и задания к ним

Литературовед с помощью Интернета должен найти сюжетные пословицы, поговорки, скороговорки, изображенные в лубке. Из представленных (перемешанные карточки с пословицами и скороговорками) литературных произведений нужно выбрать скороговорки или пословицы.

Также литературоведу нужно предложить три скороговорки или три пословицы для изображения в лубке (в соответствии с основным творческим заданием) и обсудить их с художником и искусствоведом.

Художник должен изучить таблицу в учебнике (с. 135), выполнить упражнение по изображению травки, кустиков, цветов и деревьев в стиле лубка (творческая тетрадь, с. 59). Помимо этого в его задачу входит набросать эскизы лубочной картинки по скороговорке, выбранной совместно с литературоведом и искусствоведом. Нарисовать картинку по выбранному сюжету скороговорки или пословицы в творческой тетради (с. 60–61).

Искусствовед по представленным образцам должен определить особенности декоративной композиции лубка.



Бова Королевич и Королева Дружневна. (<http://susa1959.gallery.ru/watch?ph=YXr-f5ZGr>)



Лубок. Вчера и сегодня. (http://www.susun.ru/rasnoe/lubochnye_kartinki_vchera_i_segodnja)

Необходимо обратить внимание на размер фигур (увеличены, уменьшены), линию горизонта (высокая, низкая), текст (включен в композицию или нет), цвет (яркий, насыщенный), линии, штрихи. Нужно выяснить, как изготавливали такие картинки.

По итогам работы необходимо ответить на вопрос: «Что такое расписная картинка – лубок и каково ее значение в народной жизни?» Можно пользоваться материалом учебника и материалом, подготовленным учителем.

Историк должен узнать, кто изображен на лубках в иллюстрации И.Я. Билибина «Пойди туда не знаю куда». Также ему необходимо выяснить, какое событие изображено, и дать историческую справку относительно этого события.

Капитан руководит командой, участвует в работе каждого участника команды, подводит итоги выполненной творческой работы. Готовит отчет с презентацией.

Команды работают каждая за своим столом. Все участники работают сообща. Пока художник выполняет задание, другие члены команды готовят отчет о своей работе и передают его капитану. В конце урока создается мини-галерея с отчетом о проделанной творческой работе.

Например, 1-я команда рассказывает о способе изготовления лубка, 2-я команда – о средствах выразительности и композиции, 3-я команда – о значении лубка в народной жизни. Историк дает историческую справку о событии.

Тема: «Правила построения перспективы. Воздушная перспектива»

6-й класс. УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского.

Урок с элементами квест-технологии «Тайны и секреты обыденных явлений» (для работы учащихся в парах)

Сюжет

Учитель: «В букинистическом магазине в одной из книг я прочитала этот текст (*карточка с текстом находится на столах обучающихся*). Какой загадочный текст! Прочитаем его! Помогите мне в нём разобраться.

«Она переводится с латыни как “смотреть сквозь” или “ясно вижу”, она делится на две.

Одна изображает глубину на плоскости, она нарушает закон геометрии, и параллельные прямые сходятся в точку, она меняет размер предметов, она властвует в рисунке и графике.

Вторая делит плоское на три плана, делая его глубоким, она делает цвет бледнее, она размывает очертания, властвует в живописи.

Итальянский художник эпохи Возрождения разработал её приём – сфумато».

О чём идёт речь? Кто этот художник? Что за приём? Давайте разберёмся вместе!»

На столах учебник или его электронная форма, раздаточный материал: открытки с изображением пейзажей в перспективе, калька, узкие полоски бумаги и справочный материал с закладками для чтения.

Рассмотрите репродукцию с картины М.Хоббема «Дорога». Картина плоская, отсюда и выражение – «плоскость картины», а художник добился визуальной глубины! Как?

Учитель предлагает провести исследование – наложить полоски бумаги:

1) на линию горизонта; 2) по линии обочины дороги; 3) по линии крон деревьев.

Есть ли точка, где полоски сходятся? Как она может называться? Эта точка называется точкой схода.

Затем можно предложить наложить кальку на ту же репродукцию и от руки мягким карандашом провести те же линии. Линии обочины дороги – это параллельные прямые. В геометрии есть закон о параллельности прямых. Назовите его (*параллельные прямые не пересекаются*). А на рисунке, сделанном вами? (*линии обочины дороги сходятся в точку*). Посмотрите на рисунок, сделанный вами на кальке. На что он похож? Получился чертёж или схема построения пространства в картине. Изобразите на этой схеме стоящие вдоль дороги столбы электропередач. Что происходит с их размером по мере удаления от нас? Деревья вдоль дороги в реальности одинаковые по высоте, а на репродукции? Какой можем сделать вывод? Размер предметов в рисунке меняется, чем предмет дальше, тем он меньше.

Учитель предлагает вернуться к загадочному тексту, ко второму абзацу. «Одна изображает глубину на плоскости, она нарушает закон геометрии, и параллельные прямые сходятся в точку, она меняет размер предметов, она властвует в рисунке и графике». Только что вы объяснили на практике эту часть текста, а теперь откроем учебник (с. 146) и прочтём два первых абзаца.

Для изображения пространства необходимы правила воздушной перспективы. Учитель предлагает ученикам прочесть два верхних абзаца на с. 147 учебника. Сопоставив два текста, учащиеся приходят к выводу о том, что загадочный текст – это описание перспективы линейной и воздушной.

Осталось узнать, что такое сфумато и кто из художников эпохи Возрождения разработал этот приём. Для этого учащиеся обращаются к справочным материалам, подготовленным учителем к уроку. Ответив на все вопросы, учащиеся приступают к выполнению творческого задания № 3 на с. 147 учебника.

Подходы к оцениванию учебной деятельности обучающихся в квесте

Образовательный процесс предусматривает оценивание учебной деятельности обучающихся. Как оценить эту деятельность в квесте?

Рассмотрим некоторые подходы к оцениванию.

Каждый подход имеет свои критерии, которые выражаются в баллах.

Итоговую оценку за работу в квесте можно представить формулой:

$$\text{КП (а+б+в+...)} + \text{ХТП (а+б+в+...)} + \text{Р (а+б+в+...)} = \text{ИО}$$

В любом квесте – балльная система оценивания. Максимальная оценка – 100.

Примеры критериев оценивания деятельности обучающихся в веб-квесте:

- командный подход – организация работы, отбор материала, использование информации из представленных учителем источников и т.д.
- художественно-творческий подход к выполнению задания – соответствие теме, хорошо знают...; могут воспроизвести...; могут соотнести...; имеют представление...; владеют навыком... и т.д.
- результат – что узнали, чему научились, чем овладели и т.д.; качество и художественный уровень выполненной творческой работы.

Примеры критериев оценивания деятельности обучающихся по результатам «живого» квеста:

- командный подход – организация работы, сплочённость команды, работа каждого ученика на этапе испытаний и т.д.
- художественно-творческий подход к выполнению задания – хорошо разбираются в материале, владеют изобразительной техникой. Используют материалы,

соответствующие художественному решению задания. При выполнении задания использовалась информация из представленных источников и т.д.

- результат – что узнали, чему научились. Качество и художественный уровень представленной творческой работы. Соответствие теме и т.д.

Вопросы и задания для самостоятельной работы слушателей

1. Определите игровые элементы в образовательном квесте.
2. Закончите определение или соотнесите название квеста с его определением:
 - вид квеста, который реализуется в процессе внеурочной деятельности внутри школы и предусматривает движение команды учащихся по «станциям», где выполняют задания от лица исполняемой роли, называется (веб-квест, «живой», образовательный квест);
 - вид квеста, который реализуется в процессе внеурочной деятельности и предусматривает дистанционную работу команды учащихся по поиску информации и работе с ней от лица исполняемой роли с помощью сети Интернет, называется (веб-квест, «живой», образовательный квест);
 - вид квеста, который реализуется в процессе урока и предусматривает оценивание работы команды непосредственно на уроке по результату выполнения задания, называется (веб-квест, «живой», образовательный квест)
3. В приведенных примерах составления образовательных квестов укажите моменты, относящиеся к правилам игры (п. 7 алгоритма)
4. В приведенных примерах образовательных квестов найдите моменты, относящиеся к организации проведения квеста (п. 8 алгоритма)
5. Какие педагогические задачи решают роли для обучающихся в квесте?
6. Выполните следующие задания:
 - выберите тему урока и придумайте название образовательного квеста;
 - сочините проблемное вступление в квест;
 - определите роли и задания к ним для данного квеста.

Список рекомендованной литературы и Интернет-источников

1. *Василенко А.В.*: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
2. *Жебровская О.О.* Международный вебинар «“Живые” квесты в образовании (современные образовательные технологии)». <http://ext.spb.ru/index.php/webinars/2209>
3. *Каравка А.А.* <https://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>
4. *Киселев Г.М.* Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник / Г.М. Киселев, Р.В. Бочкова. – 2-е изд., перераб. и доп. М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2014. 304 с.
5. *Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М.* Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 1–2.

¹ Представлены примеры квестов на материале УМК «Изобразительное искусство» под редакцией Б.М. Неменского и УМК «Изобразительное искусство» Т.Я. Шпикаловой