

Понятие и структура квеста



ЧТО ТАКОЕ КВЕСТ?

Квест (от англ. Quest - «поиск, предмет поисков, поиск приключений») – это вид сюжета (литературного, компьютерного, игрового), в котором путешествие к намеченной цели проходит через преодоление ряда трудностей. Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания, сталкиваются с различными проблемами и в конце игры подходят к определенному результату.

Смысл квеста

заключается в выполнении всевозможных заданий



из истории квестов

«Прародителями» реальных квестов стали их компьютерные собратья – т.е. изначально игрокам предлагалось решать головоломки и ребусы в виртуальном мире, с тем, чтобы «выйти» из комнаты и таким образом успешно завершить прохождение квеста.

Идея выйти за границы виртуальной реальности впервые пришла создателям квестов в Японии, Китае и Гонконге в 2007 году.

Вслед за азиатскими странами квесты стали уверенно завоевывать популярность в США и Европе, причем «столицей» нового вида развлечений на европейском континенте стал Будапешт, в котором подобные квесты в комнатах стали открываться с 2011 года.

В России же первый квест был открыт в 2013 году неизвестной компанией «Клаустрофобия».



Универсальность квестов

Сюжеты квестов может быть

- линейными, в которых игра построена по цепочке: разгадав одно задание, участники получают следующее, и так до тех пор, пока не пройдут весь маршрут;

- штурмовыми, где все игроки получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач;

- кольцевыми, они представляют собой тот же «линейный» квест, но замкнутый в круг. Команды стартуют с разных точек, которые будут для них финишными.

Формы проведения: компьютерные игры-квесты, веб-квесты, медиа-квесты, квесты на природе, комбинированные;

Режим проведения: в реальном режиме; в виртуальном режиме; в комбинированном режиме;

Срок реализации: краткосрочные; долгосрочные;

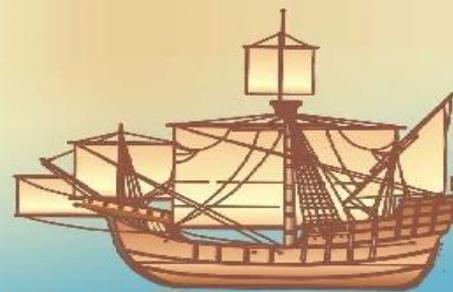
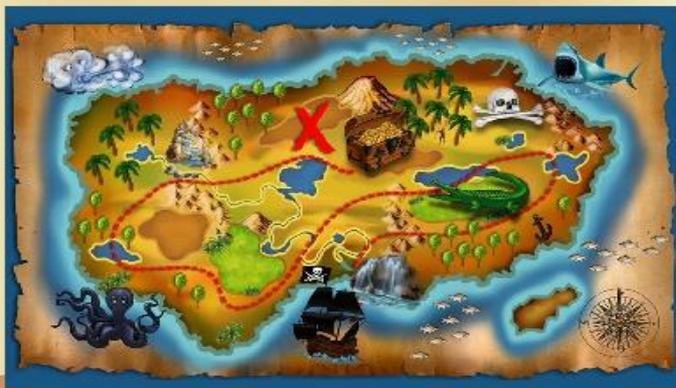
Форма работы: групповые; индивидуальные;

Предметное содержание: моноквест; межпредметный квест;

образовательная среда: традиционная образовательная среда; виртуальная образовательная среда.

Варианты квестов

1. Поиск по запискам.
2. Поиск по карте.
3. Поиск по подсказкам.



Как подготовить квест

1. Положение о проведении квеста, правила игры
2. Интересный захватывающий сценарий с кроссвордами, загадками, ребусами, ролевыми сюжетами
3. Формирование команд, распределение ролей между игроками
4. Описание маршрута по которому будут проходить команды. Подготовка карт маршрутов для команд
5. Продумывание системы оценивания
6. Расчет времени игры. Не более 3 часов
7. Продумывание вопросов безопасности игры
8. Подготовка правил и памяток игры
9. Продумывание вопросов обратной связи с командами

СЦЕНАРИЙ КВЕСТА

- Сценарий содержит в себе описание маршрута, по которому проходят команды. Маршрут состоит из ряда контрольных точек, на которых вы оставляете для игроков задания-головоломки. Разгадка содержит информацию о следующей контрольной точке, в которой нужно найти и разгадать следующую головоломку, и так далее, пока команда не достигнет финиша. Участникам победившей команды выдаются недорогие памятные призы.
- Чем интереснее будет сценарий квеста, тем большим успехом будут пользоваться ваши игры. Если сценарий будет скучным - игру не спасут ни клоуны, ни гидроциклы.

Общая игровая цель



Целью

выполнения каждого задания является получение уникального кода, который дает право команде получить следующее задание.

Задача

создать положительную психологическую атмосферу, которая позволит максимально раскрыться личности каждого участника квеста, вовлечь всех в поисковую и коммуникативную деятельность



Этапы квеста

- Последовательное движение по этапам, решая различные учебные задания (**активные, логические, творческие, поисковые и пр.**)
- Прохождение каждого этапа позволяет перейти на следующий
- Команда получает **необходимое снаряжение, информацию, подсказку и т.п. для этапа**
- Команда может и сама определить свой маршрут, но без успешного прохождения **определенного числа этапов**, она не сможет достигнуть конечной цели



Виды заданий для квестов

Пересказ



Демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в **НОВОМ** формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Планирование и проектирование



Разработка плана проекта на основе заданных условий

Самопознание



Различные аспекты исследования личности

Компильция



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



Выводы на основе противоречивых фактов

Достижение консенсуса



Выработка решения по острой проблеме

Убеждение



Склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц

Журналистское расследование



Объективное изложение информации (разделение мнений и фактов)

Оценка



Обоснование определенной точки зрения

Научные исследования



Объяснение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников

Примеры заданий для квестов



ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКЕ ФИЗИКИ

Предыстория игры:

В лаборатории мистера Фокса царил настоящий разгром. Бумаги валялись по всему кабинету, книги были выкинуты из шкафа. Вероятно, здесь кто-то что-то очень кропотливо искал?

Вхождение в игру: (неотправленное письмо)

Дорогой друг! Мне необходимо срочно покинуть эту страну. Мне кажется, что за мной кто-то следит. Я уверен, это из-за моего открытия. Я хочу, чтобы ты сохранил мой секрет. Он в кейсе под кодовым замком. Интересно, что там? Я спрятал ключи по всей лаборатории. Ты найдешь первый в моих глиняных любимцах.

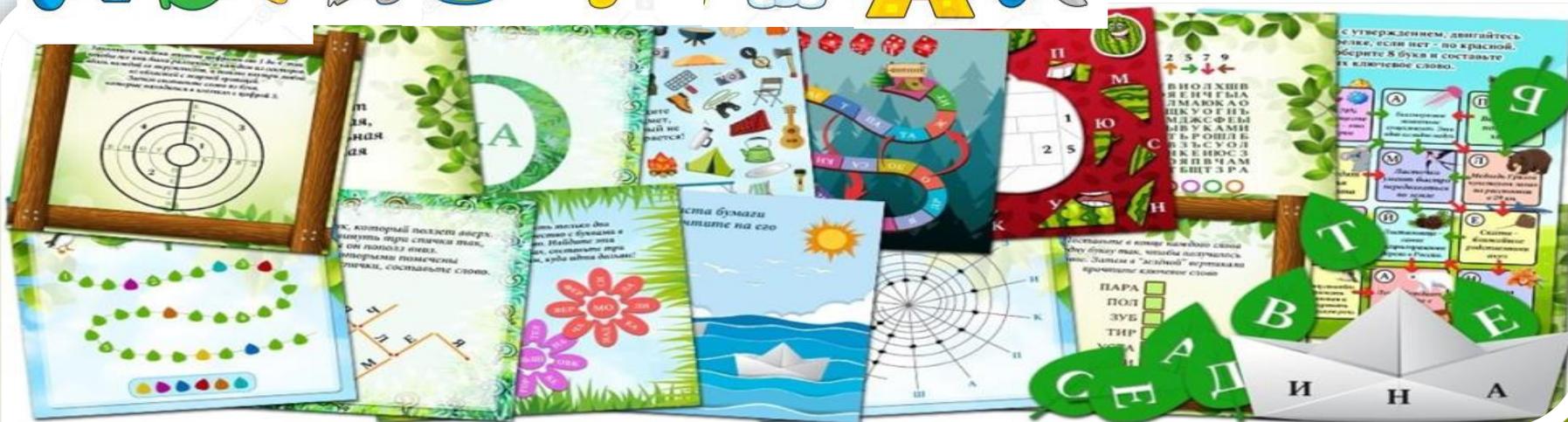
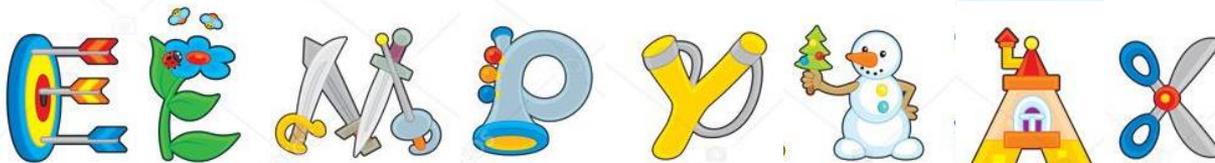
С уважением, твой друг, Никола Тесла

Вам необходимо разгадать кроссворд.

В кроссворде всего четыре загадки, ответы на которые вписываются в клеточки, и в результате в серых клеточках у нас должно получиться слово-ключ.

Именно это слово и приведет вас к следующей локации.

		1.				
2.						
		3.				
4.						





Конечный результат квеста -

выполнение всех заданий быстрее
команды соперников.

Вся фишка в заданиях!

Они подобраны таким образом, чтобы
быть максимально оригинальными,
интересными, подходящими под
ситуацию и не требующие специальных
знаний или умений от игроков..



ЗАДАНИЕ

Ответьте на вопросы письменно

1. Какой сюжет квеста вам понравился, почему?
2. Какие формы квестов подходят для проведения в Ёжкином парке?
3. Какой режим подходит для проведения квестов на природе?
4. Какие учебные задания нужно решать игрокам для продвижения по этапам квеста?
5. Как вы думаете, какие трудности могут возникнуть при разработке квеста?

СПАСИБО ЗА РАБОТУ!