Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования

«Дворец творчества детей и молодёжи»

Муниципального образования г. Братска



Методическое пособие

«Пошаговое руководство создания образовательных web-квестов «Выберись из комнаты» и викторин «Твоя викторина»

на платформе Learnis.ru»

Автор:

Чертова Галина Владимировна,

педагог дополнительного образования ДТДиМ

Братск – 2021г.

**АННОТАЦИЯ**

В методическом пособии «Пошаговое руководство создания образовательных web-квестов «Выберись из комнаты» и викторин «Твоя викторина» на платформе Learnis.ru» представлен материал для педагогов по использовании сервиса Learnis.ru в создании образовательных квест-игр и викторин для учащихся.

Сервис Learnis.ru - это эффективный и одновременно простой в использовании обучающий инструмент, обладающий функцией обратной связи. С помощью данного сервиса можно провести учебное занятие или внеклассное мероприятие интересно и нестандартно. При этом не нужно устанавливать программу или владеть навыками программирования, достаточно выбрать уже готовый шаблон квеста или викторины из каталога и адаптировать задания.

Методическое пособие представляет интерес для педагогов образовательных организаций общего и дополнительного образования, педагогов-организаторов, а также методистов и заместителей директора по учебно-воспитательной работе.

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ВВЕДЕНИЕ | 4 |
| 1. I
 | 1. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВЕБ-КВЕСТА
 | 5 |
|  | 1. РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОЗДАНИЮ ПРЕЗЕНТАЦИИ
 | 10 |
|  | 1. ПРИМЕРЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ ПО МАТЕМАТИКЕ

3.1Инструкции для учащихся по прохождению веб-квеста«Вычислить»3.2 Инструкции для учащихся по прохождению веб-квеста«Вероятность»* 1. Инструкции для учащихся по прохождению веб-квеста «Формулы»
 | 10 |
|  | ЗАКЛЮЧЕНИЕ | 13 |
|  | ЛИТЕРАТУРА | 14 |

**Пояснительная записка**

Применение и использование в образовательной деятельности современных мультимедийных, интерактивных технологий позволяет повысить наглядность, а также восприятие учебного материала, что положительно отражается на учебной мотивации и эффективности обучения.

ИКТ открывают новые возможности для организации обучения в игровой форме. Интерактивные упражнения и задания, данные в игровой форме, усиливают мотивацию обучения. Игровое обучение – это форма образовательной деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально – оценочной деятельности. Высокий уровень активности учащихся достигается почти всегда добровольно, без принуждения и очень быстро.

Одной из форм интерактивной игры в образовательном процессе является квест-технология. «Квест»- в переводе с английского языка означает «целенаправленный поиск». История появления квестов связана с одним из жанров компьютерных игр, представляющих управление главным героем, которые выполняет проблемное задание в виде головоломок, задач, требующих умственных усилий. При этом игра может включать старинные математические, занимательные, геометрические, практические задачи, которые необходимо решить. Форма игры может быть различной: как групповой, так и индивидуальной.

Квесты можно разделить на 4 типа:

* *реальный*
* *электронный*
* *смешанный*
* *образовательный*

Использование на занятиях веб - сервисов для создания квеста:

- повышает мотивацию учащихсяся;

- внедрение современных технологий;

- быстрая подготовка к занятиям.

Использовать веб-квест можно на учебных занятиях, для домашнего задания и как форму аттестации.

Для того чтобы составить квест, необходимо:

- определить основную сюжетную линию;

- продумать последовательность или нелинейность игрового процесса;

- сформировать организационную и графическую основу;

- наполнить квест материалами;

- проверить результат.

Методика проведения веб- квеста заключается в**:**

* создании игровой атмосферы;
* использовании веб-технологии;
* обеспечении наполнения квеста предметным содержанием.

Отличным помощником в создании электронных веб-квестов служит образовательный сервис **Learnis.ru.** Он позволяет создавать квесты подвида жанра «выход из комнаты».

Задача - выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Есть три основных шага для прохождения квеста:

1. Найти поставленные задачи и решить их.
2. Запомнить варианты ответов, т.к. именно они будут являться комбинацией для открытия двери.
3. Подобрать верную комбинацию, для выхода из комнаты.

Для того чтобы создать веб-квест необходимо:

1. Подготовить файлы изображений задач.
2. Получить номер квеста.
3. Загрузить файлы.
4. Ввести верную комбинацию кода.

Интеллектуальная игра **«Твоя Викторина»** созданная на сервисе Learnis позволяет повторить учебный материал в увлекательной форме.

Использование викторины, как одного из видов интерактивных игровых технологий, способствует решению следующих задач:

- научить учащихся самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения ситуации;

- научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения;

- научить формировать собственное мнение, опирающееся на определенные факты;

- обеспечивать условия для приобретения учащимися знаний, умений, навыков, необходимых для успешного усвоения материала;

- развивать коммуникативные навыки.

Викторина поможет закрепить знания, полученные учащимися на занятиях. Занимательный материал и игровая форма работы активизирует развитие речи учащихся, расширяет кругозор, мотивирует учащихся.

**Этапы создания образовательной викторины.**

1) Создать игру

2) Ввести название игры

3) Выбрать и ввести название 1 темы вопросов

4) Загрузить задания (от простого к более сложному, от 100  до 500 баллов)

Формат для загрузки - графические файлы (изображения) популярных форматов: jpg, png, bmp и т.п.

Задания проще всего подготовить в редакторе презентаций и сохранить ее в формате изображений, аналогично квесту.

5) Выбрать и ввести название 2 темы вопросов, задания загрузить аналогично.

6)  Количество тем вопросов до 5 штук.

Получите номер викторины и сообщите его своим учащимся, или пройдите викторину вместе с ними.

* 1. **Инструкции для учащихся**

**Вероятность**

Здравствуйте. Я подготовила для Вас увлекательное занятие в форме Квест- игры. Ваша задача следовать инструкции и пройти её.

 **Инструкция**

Для прохождения комнаты Вам необходимо найти 5 чисел, они могут быть спрятаны под любым предметом, находящимся в комнате.

Чтобы найти и разгадать задания Вам нужно: пробовать, нажимать, перетаскивать, открывать, двигать, соединять предметы в комнате и решать логические задачи.

Когда разгадаете, введите число в домофон. Если правильно разгадали код, то дверь разблокируется, нажмите на нее и дверь откроется.

 ***Подсказка***

Код состоит из шестизначногочисла.

**Желаю Удачи!**

Если возникнут вопросы, я всегда на связи☺. Пройдите по ссылке на задание.

Прямая ссылка на квест: [https://www.Learnis.ru/252031/](https://www.learnis.ru/252031/)

* 1. **Инструкции для учащихся**

**Задания на знание формул**

Здравствуйте. Я подготовила для Вас увлекательное занятие в форме Квест- игры. Ваша задача следовать инструкции и пройти её.

 **Инструкция**

Для прохождения комнаты Вам необходимо найти задания, они могут быть спрятаны под любым предметом, находящимся в комнате.

Чтобы найти и разгадать задания Вам нужно: пробовать, нажимать, перетаскивать, открывать, двигать, соединять предметы в комнате и решать логические задачи.

Когда разгадаете, введите число в домофон. Если правильно разгадали код, то дверь разблокируется, нажмите на нее и дверь откроется.

 ***Подсказка***

Код от сейфа Вы сможете разгадать, если будете знать кто такой Д.И. Менделеев и годы его жизни.

Код состоит из букв. Количество букв 4.

**Желаю Удачи!**

Если возникнут вопросы, я всегда на связи☺. Пройдите по ссылке на задание.

Прямая ссылка на квест: [https://www.Learnis.ru/252039/](https://www.learnis.ru/252039/)

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игровые квест-технологии в системе дополнительного образования не только помогают обеспечивать высокое качество образовательного процесса, но и предоставляют педагогам уникальный инструментарий, позволяющий в интересной для учащихся игровой форме показать необходимость получения знаний и прочно сформировать у него устойчивые умения и навыки.

Использование игровой технологии в форме квеста и викторины способствует развитию критического мышления, раскрытию творческого потенциала, стимулированию познавательной мотивации, но и использование нестандартных методов для решения поставленной задачи на учебных занятиях.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Сайт <https://www.learnis.ru>
2. <http://www.sibvido.ru/node/40>
3. <https://www.yaklass.ru/p/algebra/9-klass>
4. <https://infourok.ru/sozdanie-kvesta-na-platforme-learnis-4033511.html>
5. <https://videouroki.net/razrabotki/viktorina-kak-odin-iz-vidov-intieraktivnykh-ighrovykh-tiekhnologhii.html>