# Образовательные онлайн-квесты в школе: практика

С.А. Кутузов координатор проекта "Школа, открытая инновациям", педагог-организатор в ОЧУ "Газпром школа" kutuzov@ocgaz.ru

# Экспериментальный проект «<u>Школа, открытая инновациям</u>»

При поддержке корпорации "Российский учебник" и платформы LECTA

Участники: учащиеся 5-х классов, учителя

Оборудование: личные планшеты учащихся

Учебники в электронной форме:

Математика, История, Биология, Музыка,

Английский язык, География, Русский язык, Литература

Образовательные сервисы и приложения:

Google (Classroom, документы, формы и др.), «ЯКласс», LearningApps.org,

Quizizz, Kahoot, linoit.com, Garage Band, Explain Everything и др.

Модель применения:

индивидуальное использование на личных устройствах в школе и дома.

# Для чего нужны онлайн-квесты и викторины в школе?

- 1. Развитие интереса к изучению предмета.
- 2. Выявление учащихся, интересующихся предметом.
- 3. Повышение результатов за счет соревновательного формата;
- 4. Развитие умения работать и принимать решения в команде;
- 5. Развитие волевых и лидерских качеств учащихся;
- 6. Получение и совершенствование навыков использования образовательных приложений и сервисов;
- 7. Стимулирование использования школьниками электронных устройств в образовательных целях.

#### Что такое квест?

- В образовательном процессе квест это специальным образом организованный вид образовательной деятельности обучающихся.
- Квест (англ. Quest) поиск, приключение.
- В мифологии, литературе путешествие персонажей к определенной цели через преодоление испытаний и трудностей.
- Образовательный онлайн-квест это сайт (или сайты) в интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.
- Образовательный квест интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения.

# Основные этапы образовательного квеста

- 1. Разработка квеста, подготовка материалов;
- 2. Знакомство с сюжетом, формирование команд, распределение ролей;
- 3. Выполнение заданий, решение задач, прохождение этапов;
- 4. Подведение итогов, награждение победителей;
- 5. Анализ результатов, последующие педагогические действия в зависимости от цели и рез-та.
- Развитие интереса к изучению предмета.
- Выявление учащихся, интересующихся предметом.
- Повышение результатов за счет соревновательного формата;
- Развитие умения работать и принимать решения в команде;
- Развитие волевых и лидерских качеств учащихся;
- Получение и совершенствование навыков использования образовательных приложений и сервисов;
- Стимулирование использования школьниками электронных устройств в образовательных целях.

# ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ

# ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

ТОЛЬКО ДЛЯ 5 КЛАССОВ



ДЛЯ УЧАСТИЯ НЕОБХОДИМЫ:

І.ДРУЖНАЯ КОМАНДА

II.ПЛАНШЕТ ИЛИ СМАРТФОН

III.ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ

IV.ПРИЛОЖЕНИЕ QR READER

V.ПРИЛОЖЕНИЕ QUIZIZZ

VI.УЧЕБНИК ЗНАНИЕ ИСТОРИИ

# Основная информация об "Историческом квесте"

Организаторы: учителя истории Т.В. Колосова, Е.О. Кудленок, педагог-организатор С.А. Кутузов Поддержка: участники IT-отряда из 5-х классов.

Участники: учащихся 5-х классов (вся параллель).

Условия участия: участие в онлайн-квесте добровольное.

К участию допускаются команды пятиклассников от 2 до 5 человек.

Команды формируются самими учащимися.

Порядок проведения. Каждый день квеста – отдельный этап с подсчетом и публикацией промежуточных результатов (командных баллов).

Место проведения: в школе после уроков.

Продолжительность и время: ежедневно с 14:00 до 19:00 в течение 5 дней.

# Используемое оборудование и цифровые ресурсы

Организаторы (учителя)

Компьютер или ноутбук с интернетом

+ смартфон/планшет для теста работоспособности

Сервис Quizizz

Формы Google

Сайты Google

Генератор QR-кодов (например, <u>qrcoder.ru</u>)

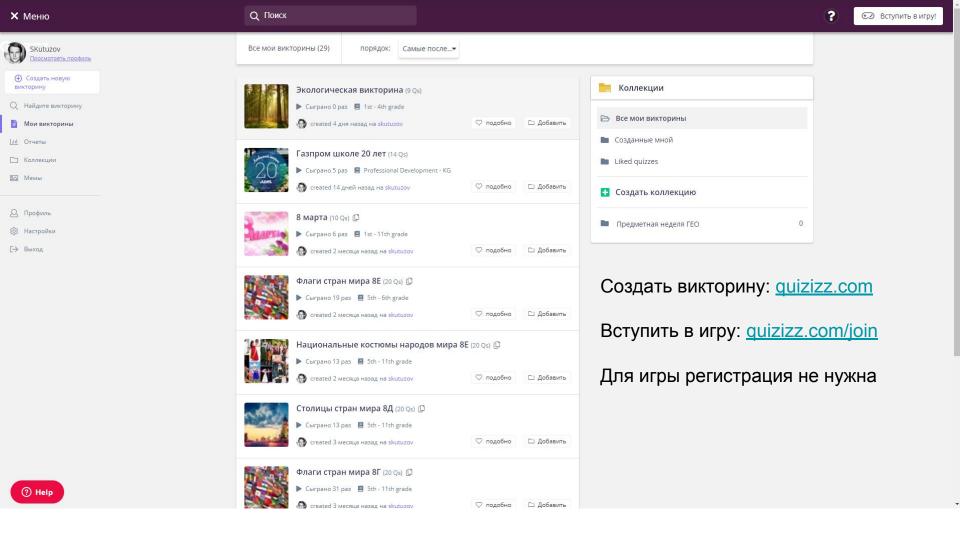
Приложение для считывания QR-кодов (например, «QR-reader» или стандартное "Камера")

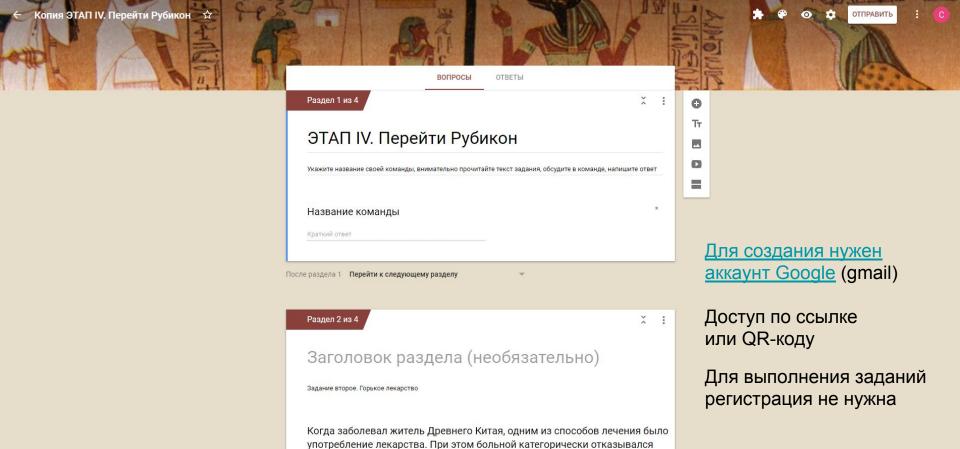
Участники (дети)

Смартфон или планшет с интернетом

Приложение Quizizz

Приложение для считывания QR-кодов (например, «QR-reader» или стандартное "Камера")





его пить, капризничал, морщился, кричал: «Какая гадость, лекарство вяжет, горчит, имеет странный запах!». На что врач отвечал больному: «Лекарство очень редко бывает приятным на вкус. Но оно способно вернуть тебе силы, поможет встать на ноги! Целебные свойства этого

# Программа квеста

день	название этапа	содержание этапа	ресурс	макс.балл
1	«Жребий брошен»	Формирование и регистрация команд, девиз команды, входной вопрос (счет лет)	Формы Google	5
2	«Пришел, увидел, победил»	Викторина с выбором ответа	Quizizz	5
3	«Быстрее, выше, сильнее»	Создание 3-х вопросов с выбором ответа от каждой команды	Формы Google	9
4	«Марсово поле»	Викторина с выбором ответа по вопросам, созданными учащимися	Quizizz	5
5	«Перейти Рубикон»	Задания с открытым ответом	Формы Google	6

# Подготовительный этап

# Задачи:

- привлечь внимание школьников;
- обеспечить техническую готовность (установка приложений).

За 3-5 дней до начала квеста – размещение листовки (A4) в кабинетах истории и/или классных кабинетах с информацией о проведении квеста.

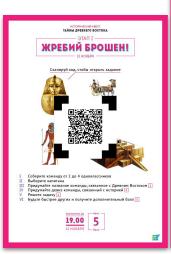
В листовке для каждого класса указаны помощники из ІТ-отряда.



# Старт квеста

В первый день квеста в кабинетах истории и/или классных кабинетах размещаются две листовки (А4 каждая):

- Этапы квеста и QR-код со ссылкой на текущие результаты команд (остается в течение всего квеста).
- 2. Инструкция к заданию этапа (меняются ежедневно).



#### ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ

# ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

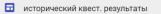
ТОЛЬКО ДЛЯ 5 КЛАССОВ

 $\triangle$ 

ДЛЯ УЧАСТИЯ НЕОБХОДИМЫ: ПЛАНШЕТ ИЛИ СМАРТФОН, ИНТЕРНЕТ, ПРИЛОЖЕНИЯ QR READER, QUIZIZZ

ДАТА	ЭТАПЫ КВЕСТА	МАКС. БАЛЛ	
13.11_		5	
14.11_	_ <mark>II.</mark> ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОБ	ЕДИЛ5	
15.11_	<b></b>	ЬНЕЕ9	
16.11_	_IV.МАРСОВО ПОЛЕ	5	
17.11	V.ПЕРЕЙТИ РУБИКОН	6	





Все изменения на Диске сохранены 🗠 🗀 🛈 СЭ 🔩 : ОПУБЛИКОВАТЬ 🔻 ВСТАВКА СТРАНИЦЫ ТЕМЬ



Исторический квест завершен. Поздравляем всех участников и победителей!

#### ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ

# ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

- РЕЗУЛЬТАТЫ КОМАНД -

КОМАНДА УЧАСТНИКИ

I II III IV V БАЛЛОВ

1 БАСТЕТ ЕКАТЕРИНА, МАРИЯ, ВАРВАРА

4 4 8 4 6

2 ЦАРСКИЙ ПУРПУР ДАША, ДАША, СОФИЯ

5 3 8 3 6

25

Tr Встроить Компоненты Google Диск № Объект на Google Диске Другие Сервисы Google Видео на YouTube Календарь Google Документы **Д**окумент Таблица Форма 11. Диаграмма

# Первый этап

#### Форма Google для заполнения

QR-код можно сканировать!

#### Задачи:

- формирование команд;
- сплочение команд;
- проверка умения решать задачи на счет лет.

## Критерии оценивания:

- 1. Название команды: 2/1/0 баллов
- 2. "Исторический" девиз команды: 1/0 баллов
- 3. Решение задачи (счёт лет): 1/0 баллов
- 4. Скорость выполнения (с верным ответом на задачу):

1/0 баллов

Максимальный балл: 5



- II Выберите капитана
- III Придумайте название команды, связанное с Древним Востоком 2
- IV Придумайте девиз команды, связанный с историей 1
- V Решите задачу **1**
- VI Будьте быстрее других и получите дополнительный балл 1





# Второй этап

#### Викторина Quizizz

# Викторина активна до 30 апреля

#### Задачи:

- проверка знаний по пройденным темам;
- развитие волевых качеств.

#### Условия и критерии оценивания:

Количество попыток не ограничено.

Участнику необходимо указать имя и фамилию.

Если по указанному имени идентифицировать участника не удалось, то его результат не засчитывается.

Учитывается лучший результат, показанный одним из участников команды. Баллы начисляются в соответствии с местом, которое заняли участники викторины на момент ее завершения (19:00).

- 1-е место 5 баллов
- 2-е место 4 баллов
- 3-е место 3 балла
- 4-6-е места 2 балла
- 7-10-е места 1 балл

#### Максимальный балл: 5

#### исторический квест ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

# ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОБЕДИЛ

Открой приложение Quizizz, и введи код

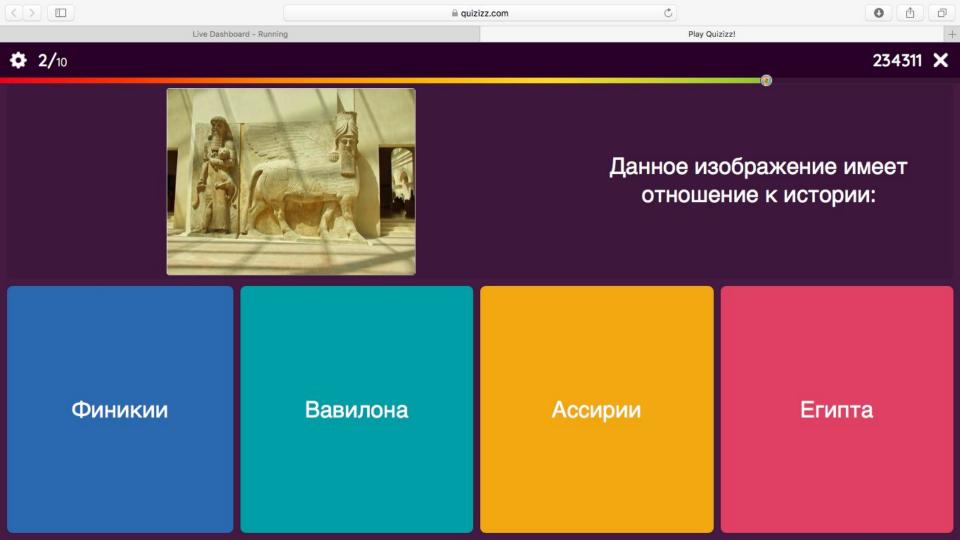


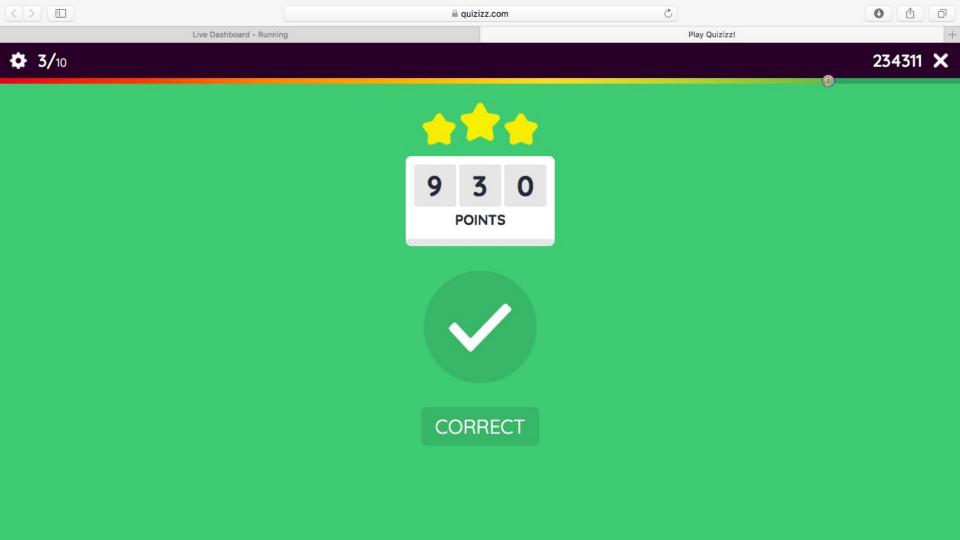
- Откройте приложение Ouizizz
- Введите код (Game Code)
- Играть может вся команда или каждый из участников
- IV Укажите Имя и Фамилию, чтобы ваша команда получила баллы
- Быстрый правильный ответ дает больше баллов
- VI Количество попыток не ограничено
- VII Один игрок, оказавшийся к 19:00 в числе 10 лучших приносит своей команде баллы: 1 место — 5 баллов. 2 место -4 б., 3 место -3 б. 4-6 места -2б., 7-10 места -1б.

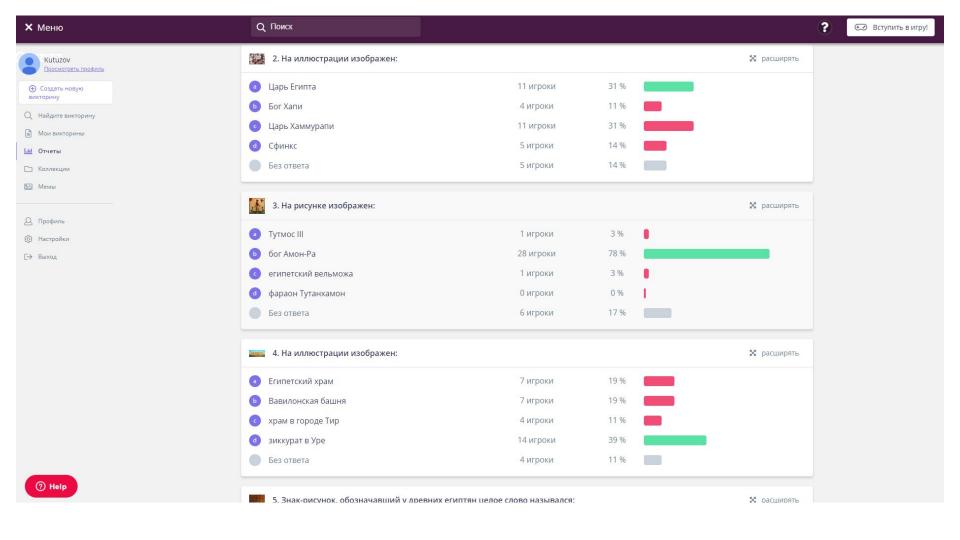












# Третий этап

#### Форма Google для заполнения

# QR-код можно сканировать!

#### Задачи:

- проверка знаний по пройденным темам;
- разв. умение принятия решений в команде.

#### Критерии оценивания:

Каждой команде необходимо предложить три вопроса и варианты ответов с указанием правильного. Каждый вопрос оценивается от 3 до 0 баллов по критериям:

Вопрос относится к тематике квеста, нет ошибок в использовании терминов и обозначении верного ответа, даны 4 варианта ответов, относящиеся к теме -2 балла.

Вопрос относится к тематике квеста, нет ошибок в использовании терминов или обозначении верного ответа, но дано менее 4 вариантов ответов, относящихся к теме – 1 балл.

Вопрос не относится к теме квеста или есть ошибка в использовании терминов или неверный ответ указан как верный -0 баллов.

#### Максимальный балл: 9

#### ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

— ЭТАП III————

# БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

15 НОЯБРЯ



- Всей командой придумайте до трех вопросов по изученным темам истории Древнего Востока
- Для каждого вопроса придумайте четыре варианта ответов
- ІІІ Укажите верный ответ
- IV Вопрос не засчитывается, если допущена ошибка в указании верного ответа
- Форму по ссылке заполняет капитан команды
- VI Каждый вопрос и ответы к нему оцениваются от 0 до 3 баллов
- VII Оценивается соответствие вопроса и вариантов ответов теме, точность использования терминов







# Четвертый этап

### Викторина Quizizz по вопросам учащихся

Викторина активна до 30 апреля

#### Задачи:

- проверка знаний по пройденным темам;
- развитие умения формулировать вопрос;
- развитие волевых качеств.

#### Условия и критерии оценивания:

Количество попыток не ограничено.

Участнику необходимо указать имя и фамилию.

Если по указанному имени идентифицировать участника не удалось, то его результат не засчитывается.

Учитывается лучший результат, показанный одним из участников команды. Баллы начисляются в соответствии с местом, которое заняли участники викторины на момент ее завершения (19:00).

- 1-е место 5 баллов
- 2-е место 4 баллов
- 3-е место 3 балла
- 4-6-е места 2 балла
- 7-10-е места 1 балл

## Максимальный балл: 5



- Откройте приложение Quizizz
- II Введите код (Game Code) 872381
- III Играть может вся команда или каждый из участников
- IV Укажите имя и фамилию, чтобы ваша команда получила баллы
- / Быстрый правильный ответ дает больше баллов
- VI Количество попыток не ограничено
- VII Один игрок, оказавшийся к 19:00 в числе 10 лучших приносит своей команде баллы: 1 место — 5 баллов, 2 место — 4 б., 3 место — 3 б. 4–6 места — 26., 7–10 места — 16.







## Пятый этап

#### Форма Google для заполнения

сканировать!

#### Задачи:

- проверка знаний по пройденным темам;
- разв. умение принятия решений в команде;
- разв. умение строить письменное высказывание.

#### Критерии оценивания:

Лидеру команды необходимо с помощью формы Google отправить ответы на три вопроса.

Задание оценивается по критериям:

Ответ точный, полный - 2 балла

Ответ неточный или неполный – 1 балл

Ответ неверный - 0 баллов

Максимальный балл: 6

QR-код можно



исторический квест ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

- Укажите название своей команды
- Внимательно прочитайте текст заданий
- III Обсудите ответы в группе
- Форму заполняет капитан или один участник группы
- Если поняли, что ошиблись в одном из заданий, еще раз отсканируйте код, напишите ответы и заново отправьте форму



# Завершение квеста

После окончания квеста суммируются баллы команд, набранных в каждом из этапов:

- 1. Результаты команд (места и баллы) публикуются на сайте квеста.
- 2. Подведение итогов проходит на уроках истории согласно действующему расписанию.
- Участники команд, занявших призовые места получают грамоты победителей и призеров викторины.

#### ИСТОРИЧЕСКИЙ КВЕСТ

# ТАЙНЫ ДРЕВНЕГО ВОСТОКА

ТОЛЬКО ДЛЯ 5 КЛАССОВ

 $\triangle$ 

ДЛЯ УЧАСТИЯ НЕОБХОДИМЫ: ПЛАНШЕТ ИЛИ СМАРТФОН, ИНТЕРНЕТ, ПРИЛОЖЕНИЯ QR READER, QUIZIZZ

ΔΑΤΑ	ЭТАПЫ КВЕСТА МАКО		۸۸
(505) (80,468)		MARO. DA	_
	120		_ 5
14.11_	_ <mark>II.</mark> ПРИШЕЛ, УВИДЕЛ, ПОЕ	БЕДИЛ	_ 5
15.11_	III.БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИ <i>л</i>	PHEE	9
16.11_	IV.МАРСОВО ПОЛЕ		_ 5
17.11	V.ПЕРЕЙТИ РУБИКОН		6





Национальные костюмы

Флаги стран мира

Мировые столицы

# Цели ГЕО-викторины

- 1. Развитие интереса к изучению предмета.
- 2. Выявление учащихся, интересующихся предметом.
- 3. Привлечение внимания детей к этнографической коллекции кабинета географии;
- 4. Развитие умения поиска и отбора информации;
- 5. Получение и совершенствование навыков использования образовательных приложений и сервисов;
- 6. Стимулирование использования школьниками электронных устройств в образовательных целях.

# Основная информация о "ГЕО-викторине"

Организаторы: учитель географии Е.В. Кузнецова, педагог-организатор С.А. Кутузов

Создание викторины в Quizizz: участники IT-отряда из 5-х классов.

Участники: учащихся 5, 8, 10-х классов.

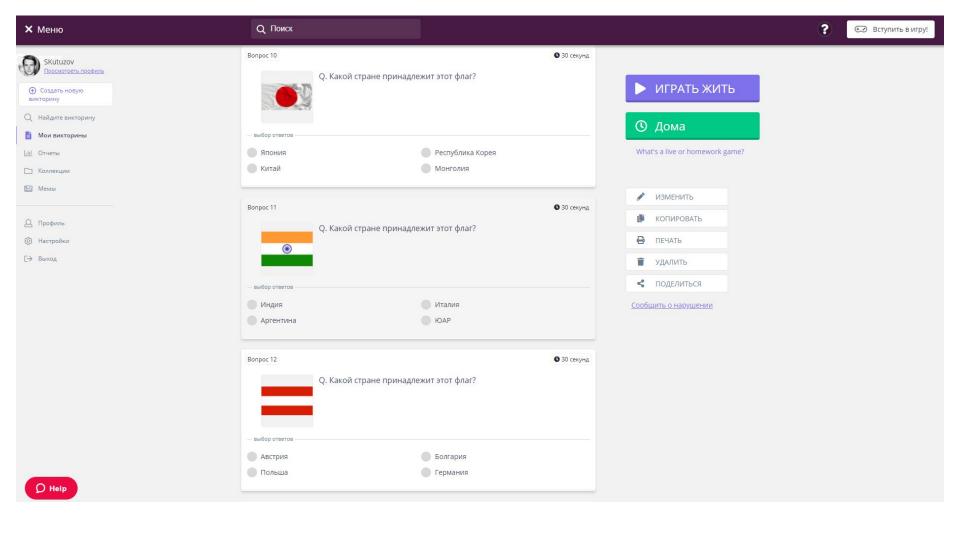
Условия участия: индивидуальное участие. Количество попыток не ограничено.

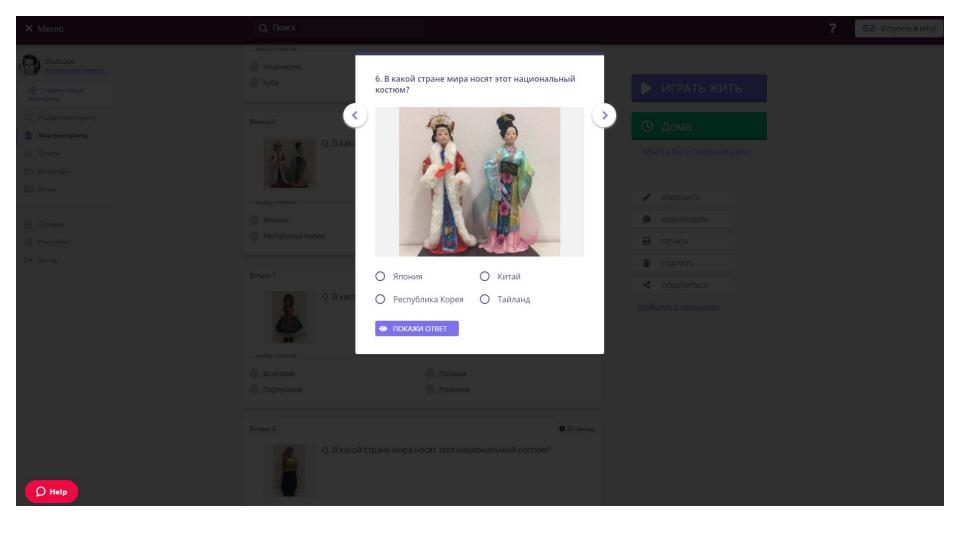
Время выполнения – 15 минут.

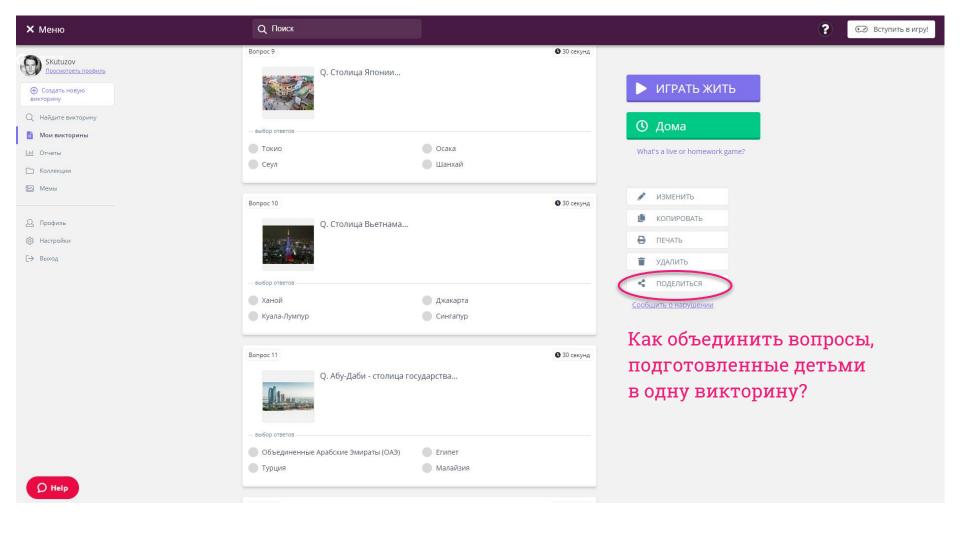
Место и порядок проведения: в школе на уроках географии в течение предметной недели.

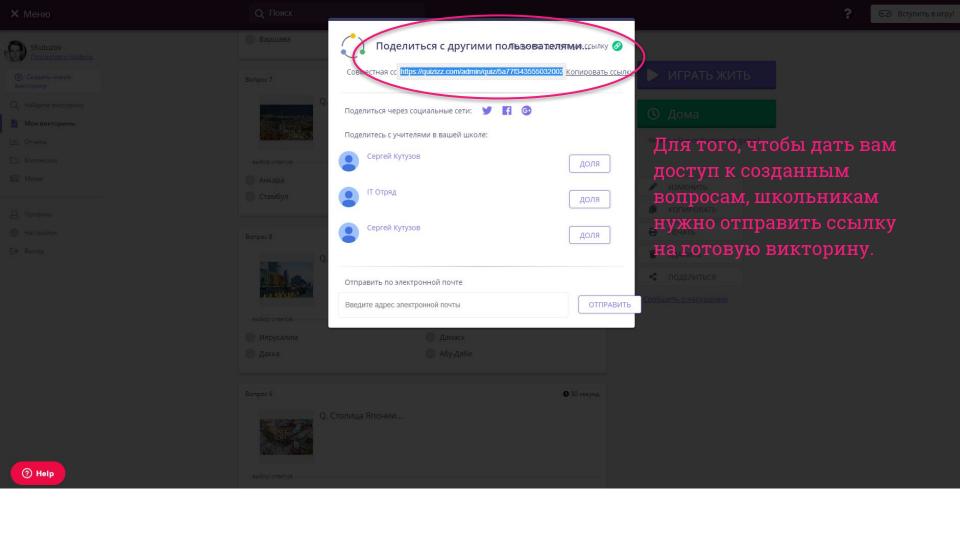
# Процесс работы над викториной

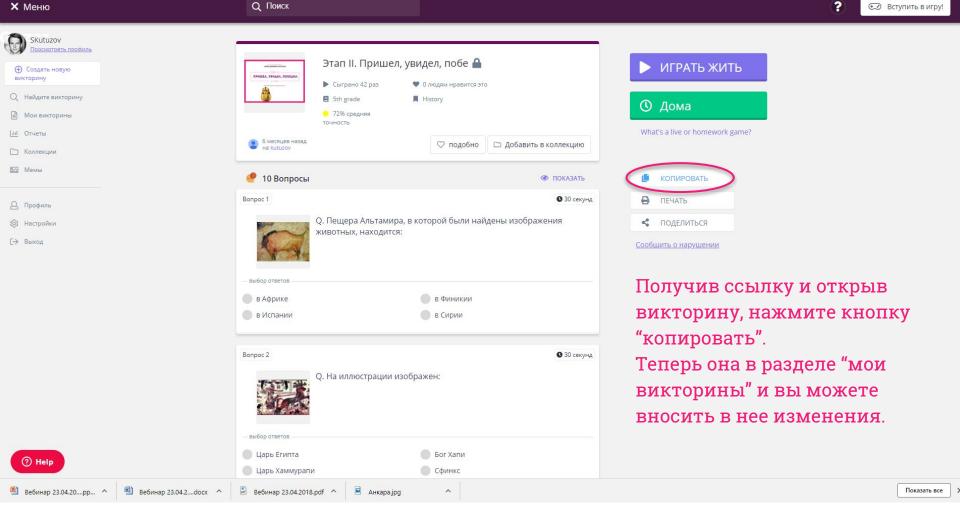
- 1. Выбор заданий для викторины.
- 2. Распределение задач среди участников IT-отряда.
- 3. Фотографирование коллекции, поиск иллюстраций учащимся;
- 4. Создание викторины на Quizizz.com;
- 5. Тестирование викторины;
- 6. Проведение викторины на уроках географии в течение предметной недели;
- 7. Формирование отчета о результатах:
  - индивидуальный зачет внутри класса;
  - индивидуальный зачет внутри параллели;
  - индивидуальный зачет среди всех классов;
  - командный зачет (по классам).

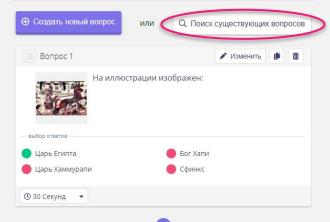


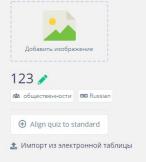




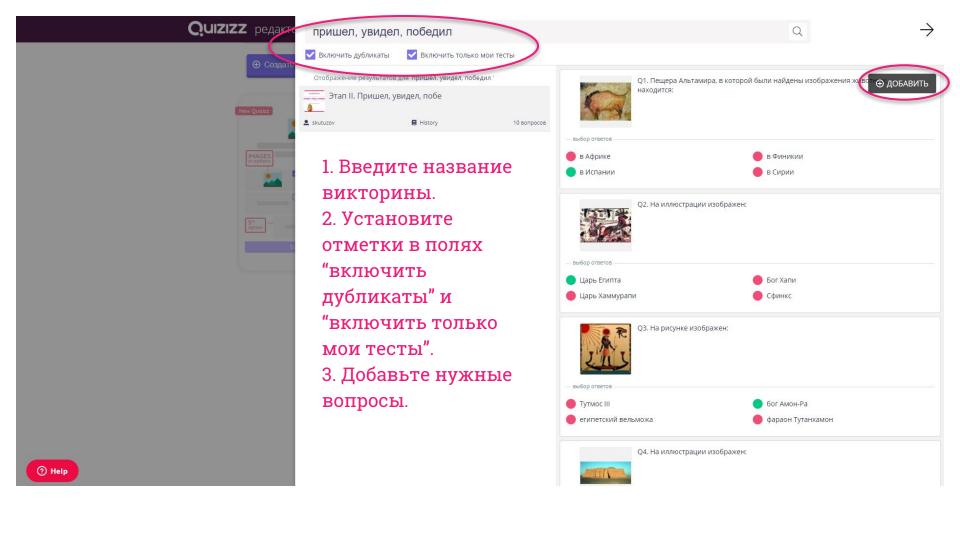


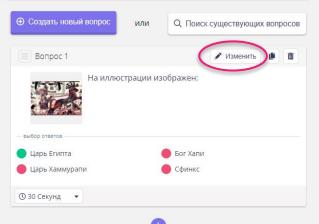


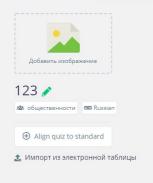




Создавая новую викторину, воспользуйтесь инструментом "поиск существующих вопросов", чтобы добавить задания из викторин, подготовленных детьми.







После добавления вы сможете внести в них изменения.



Откройте приложение Quizizz



Флаги стран мира

408133

Национальные костюмы

317122

или зайдите на join.quizizz



викторины активны до 30 апреля

**Мировые столицы** 

637060

# Образовательные онлайн-квесты в школе: практика

С.А. Кутузов координатор проекта "Школа, открытая инновациям", педагог-организатор в ОЧУ "Газпром школа" kutuzov@ocgaz.ru