

Презентация игры
Веб-квест «Территория детства»
(<https://brposchlida.wixsite.com/teritoriyadetstva>)

*Соболевская Наталия Ивановна,
педагог-организатор
ГУО «Средняя школа №1 г.Лиды»*

Образование в информационном обществе приобретает новое качество благодаря наличию информационных и телекоммуникационных технологий, информационного пространства, которые создают невиданные до сих пор возможности для каждого человека получать информацию в том объёме, который необходим ему для саморазвития и самосовершенствования.

Одна из уникальных возможностей использования всемирной сети для обучения это – Web-квест (webquest) – задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Особенностью образовательных веб-квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб-сайтах. Технология разработки веб-квеста – процесс достаточно трудоемкий и длительный.

Сайт веб-квеста «Территория детства» создан с использованием возможностей конструктора сайтов Wix.com – это сервис для создания и редактирования сайтов с достаточно большим количеством удобных функций. Без труда можно поместить изображения, сделать ссылки на другие источники, вставить видео, таблицы и т.д. Также для создания интерактивных заданий использованы сервисы интерактивных модулей приложения learningapps.org и interacty.me.

Квест состоит из разнообразных интерактивных заданий, выполняя которые участники могут проверить свои знания по пионерской тематике (история, символика, традиции, ритуалы и др.), по историческим памятникам архитектуры Беларуси, по экологическому воспитанию, а также проявить свои интеллектуальные способности

Игра состоит из 8 блоков – туров игры. Туры игры необходимо проходить последовательно как индивидуально, так и в команде. После выполнения каждого задания участник получает часть фразы, которую он должен собрать в финале и записать в правильном порядке в соответствующее поле.

Главная страница.

В начале, участник попадает на главную страницу, на которой ему встречается Рысёнок Огонёк, который представляется и предоставляет возможность подробнее узнать о нём путём «клика» на слово «здесь», которое направляет на сайт Youtube.com с видеороликом о том, кто такой Огонёк. Далее рысёнок вводит игрока в курс дела и направляет его на следующую страницу. Участник нажимает на кнопку «В путь» и сразу же попадает на страницу под названием «Инструкция».

Инструкция.

На данной странице Рысёнок Огонёк участнику игры подробно объясняет условия, в результате выполнения которых ему необходимо будет проявить свою внимательность, смекалку и знания. Также предлагает изучить карту и прогуляться по «улицам», «переулкам», «бульварам» и «площадям», которые на ней

расположены. В сообщении указано, что после выполнения каждого задания участник будет получать часть фразы, которую в обязательном порядке нужно запомнить, а лучше записать. Ниже расположена карта маршрута с названиями улиц, переулков, бульваров и т.д. Игроку предлагается начать путь с улицы Пионерской. Чтобы перейти на данную станцию участнику необходимо нажать на кнопку с надписью «В путь» либо нажать на кнопку на карте, которая расположена на улице с идентичным названием. Также участнику предоставлена возможность вернуться на главную страницу путем нажатия на действующую кнопку под названием «Главная». Важный момент: на карте, которая расположена на данной странице, действующей является только кнопка улицы «Пионерская», т.к. станции необходимо проходить последовательно.

1 тур «улица Пионерская»

Перед игроком разворачивается страница с заданием. Рисунок Огонёк поясняет условия прохождения: участнику необходимо ответить на 15 вопросов об ОО «БРПО»: на каждый вопрос даётся три варианта ответа, участник выбирает ответ и нажимает на кнопку в правом нижнем углу окна вопроса. Если ответ верный то появляется улыбающийся смайлик, если нет – грустный. После того, как появится грустный смайлик игрок может выбрать другой вариант ответа до тех пор, пока не ответит верно. Когда задание будет выполнено полностью – появится сообщение с частью фразы: «Пионер». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «переулок Пионера-героя» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками 2-х улиц: «ул.Пионерская» и «пер. Пионера-героя». Также под картой расположены две кнопки: «переулок Пионера-героя», которая направляет на следующий уровень и кнопка «Назад», которая направляет на страницу с инструкцией.

2 тур «переулок Пионера-героя»

Вначале перед игроком появляется сообщение о пионерах-героях, далее расположено «окно» с кроссвордом, ответив на вопросы которого участник узнаёт имя белорусского пионера – Героя Советского Союза (Марат Казей). Когда задание будет выполнено полностью – появится сообщение с частью фразы: «К делам». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «улицу Игровую» и ниже расположена карта с кликабельными кнопками уже 3-х улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионера-героя» и «ул.Игровая». Также под картой расположены две кнопки: «ул.Игровая», которая направляет на следующий уровень и кнопка «ул.Пионерская», которая направляет на предыдущий уровень.

3 тур «улица Игровая»

Переходя на данную страницу, учащийся видит перед собой картинку, на которой изображён октябрёнок, а также условия задания: найти отличия. Сначала участнику необходимо изучить все детали первой картинки, а потом на картинке, расположенной чуть ниже найти 10 отличий по сравнению с предыдущей картинкой. После того, как все отличия будут найдены, появится сообщение с частью фразы: «... на благо...». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «переулок Вариативный» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками уже 4-х

улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионера-героя», «ул.Игровая» и «пер. Вариативный». Также под картой расположены две кнопки: «пер.Вариативный», которая направляет на следующий уровень, и кнопка «пер.Пионера-героя», которая направляет на предыдущий уровень.

4 тур «переулок Вариативный»

На странице этого тура Огонёк даёт небольшую справку о вариативном логотипе ОО «БРПО», а также рассказывает о том, что для выполнения задания необходимо соотнести цветной элемент логотипа с его текстовым значением. После правильного соотношения цвета элемента логотипа и его значения появится сообщение с частью фразы: «... Родины...». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «бульвар Экологов» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками уже 5-х улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионера-героя», «ул.Игровая», «пер. Вариативный» и «бульвар Экологов». Также под картой расположены две кнопки: «б-р Экологов», которая направляет на следующий уровень и кнопка «ул.Игровая», которая направляет на предыдущий уровень.

5 тур «бульвар Экологов»

На данной станции перед игроком появляется поле с заданием найти мусор. Учащийся путём «клика» на элемент, похожий на мусор, расположенный на картинке, выполняет задание. После нахождения всех «мусорных» элементов на картинке появится сообщение с частью фразы: «... к добру...». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «улицу Замковую» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками уже 6-ти улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионера-героя», «ул.Игровая», «пер. Вариативный», «бульвар Экологов» и «ул.Замковая». Также под картой расположены две кнопки: «улица Замковая», которая направляет на следующий уровень, и кнопка «пер.Вариативный», которая направляет на предыдущий уровень.

6 тур «улица Замковая».

Рысёнок Огонёк сообщает игроку о том, что летом 2020 года благодаря проекту ОО "БРПО" "Летнее путешествие Огонька" и пионерам страны, ему удалось побывать во многих городах и замках нашей родной Беларуси, и о том, что он видел много нового и интересного. Также в сообщении есть ссылка, зашифрованная в слове «здесь», которая направляет на видеоматериал, размещённый на сайте Youtube.com о том, в каких городах побывал Огонёк. Далее следует описание условий выполнения задания: соотнести картинку и название замка. После того, как задание будет выполнено правильно, на картинке появится сообщение с частью фразы: «... и справедливости...». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на «площадь Эрудитов» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками уже 7-ти улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионера-героя», «ул.Игровая», «пер. Вариативный», «бульвар Экологов», «ул.Замковая» и «площадь Эрудитов». Также под картой расположены две кнопки: «площадь Эрудитов», которая направляет на следующий уровень и кнопка «б-р Экологов», которая направляет на предыдущий уровень.

7 тур «площадь Эрудитов»

На данной станции участнику предлагается проявить свои математические способности, ответив на 9 вопросов, связанных с датами ОО «БРПО» и государственных праздников Республики Беларусь. Правильный ответ на вопрос открывает, часть спрятанной картинке с изображением рысёнка Огонька и пожеланием достигать поставленных целей. После того, как задание будет выполнено правильно, на картинке появится сообщение с частью фразы «Будь готов». Участнику необходимо запомнить, а лучше записать её. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно во «Дворец Пионеров» и ниже будет расположена карта с кликабельными кнопками уже 8-ти улиц: «ул.Пионерская», «пер. Пионерагероя», «ул.Игровая», «пер. Вариативный», «бульвар Экологов», «ул.Замковая», «площадь Эрудитов» и «Дворец Пионеров». Также под картой расположены две кнопки: «Дворец Пионеров», которая направляет на следующий уровень и кнопка «ул.Замковая», которая направляет на предыдущий уровень.

8 тур «Дворец Пионеров»

Перед участником разворачивается поле с окошками, в которые необходимо вписать части фразы, которые игрок получал в процессе правильного выполнения заданий всех предыдущих туров. Полученная фраза – девиз ОО «БРПО»: «Пионер! К делам на благо Родины, к добру и справедливости, будь готов!» Ответ: «Всегда готов!» пионер должен записать сам. Далее игрок увидит инструкцию о том, куда следовать дальше: а именно на страницу «Финал». Также рядом будет расположена кнопка: «площадь Эрудитов», которая направляет на предыдущий уровень.

Финал

На этой странице Рысёнок Огонёк поздравляет участника игры с победой, предлагает забрать подарки, также принять участие в мероприятиях, конкурсах и проектах ОО «БРПО». Ниже расположены кликабельные кнопки:

- «Грамота» – это шаблон грамоты с вариативной печатью Огонька победителю веб-квеста «Территория детства», которую игрок может скачать, распечатать и записать свою фамилию;
- «Подарок» – это тематический календарь ОО «БРПО» на 2023 год;
- «Будь в команде Огонька» – это ссылка на видео Youtube.com о том, в каких проектах предлагает поучаствовать рысёнок Огонёк;
- «Дворец Пионеров», которая помогает вернуться на предыдущий уровень;
- «На главную», которая помогает вернуться на главную страницу и тем самым даёт возможность начать проходить веб-квест заново.

Бренд-бук проекта

Вариативный логотип ОО «БРПО» с бабочками, которые символизируют детство и беззаботность. В веб-квесте используется анимированная картинка, на которой бабочки подвижны.

Изображение талисмана ОО «БРПО» рысёнка Огонька в разных вариациях используется на различных турах.

После прохождения веб-квеста «Территория детства» участнику даётся возможность скачать и распечатать шаблон грамоты, в который можно вписать свою фамилию и имя.

Также в качестве подарка участнику предлагается скачать и распечатать календарь на 2023 год.

Использование веб-квестов вносит дополнительный вклад в модернизацию воспитательного процесса. Помимо того, что процесс такой деятельности расширяет кругозор учащихся, он еще способствует развитию ключевых компетенций – коммуникативной, социокультурной, а также медийной (без чего в наше время невозможна полноценная социализация индивида).

Введение веб-квестов в обучение заставляет взглянуть на воспитательный процесс по-новому, преодолеть устоявшиеся стереотипы в традиционной методике, так как построены они на основе современных информационных технологий и используют богатство и безграничность информационного пространства глобальной компьютерной сети в образовательных целях.