

Рекомендации по разработке образовательных квестов по изобразительному искусству

Квест (англ. Quest) — продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой.

Квест можно охарактеризовать как приключенческая игра с особым сюжетом, где каждый участник выполняет отведенные ему задачи.

В образовании квест - проблемное задание с элементами ролевой игры. **Игровыми элементами являются сюжет, работа с информацией, решение головоломок и задач**, требующие от обучающегося умственных усилий и творческого подхода.

Виды квестов, которые могут быть использованы в образовательном процессе.

Веб-квест – интернет-технология, ориентируемая на поиск, в которой большая часть информации или вся информация, с которой работает команда учеников, поступает из Интернета. Этот формат образования ориентирован на развитие познавательной, исследовательской деятельности обучающихся и является одним из популярных и современных видов образовательных интернет-технологий. Художественно-творческие веб-квесты предполагают создание какого-либо продукта в заданном формате (картина, постер, изделие, анимация и так далее).

«Живой» квест — командная динамическая, активная игра, предполагающая следование по маршруту. Проходя маршрут, отвечая на вопросы и работая с заданиями, обучающиеся самостоятельно находят и систематизируют информацию, фиксируют её и по результатам полученных знаний выполняют художественно-творческую работу.

Урок с элементами линейного образовательного квеста: только разгадав и выполнив одно задание возможен переход к следующему, т. е. задачи решаются одна за другой.

Структура квеста

1. Введение (проблемное вступление, сюжет игры).
2. Основное общее (творческое задание) и дополнительные задания (вопросы, практические задания).
3. Порядок выполнения (действия для достижения цели).
4. Заключение (оценка результатов, подведение итогов).

Разработка квеста

Приступая к созданию квеста учителю необходимо:

- выбрать вид квеста, который будет им разработан;
- определить тему квеста;
- подготовить интересное вступление;
- разработать и сформировать интересные задания;
- составить критерии оценки результатов квеста;
- установить правила игры;
- подобрать список информационных ресурсов;
- определить роли для участников квеста;
- собрать папки для участников, в которые войдут составленные вопросы, задания, подобранный справочный материал и иллюстрации по теме квеста и методические рекомендации по выполнению заданий;
- продумать порядок организации и проведения квеста; для «живого» квеста выбрать и подготовить локации, при необходимости звуковые эффекты.

Практические примеры фрагментов разных видов квеста

Веб-квест

Тему не только для веб-квеста, но и для других его видов целесообразно выбрать из учебной рабочей программы по предмету «Изобразительное искусство». Помимо темы в содержании УМК «Изобразительное искусство» есть большое количество вопросов и заданий, которые можно использовать при составлении квестов.

Этот вид квеста предполагает дистанционную работу. Учитель собирает обучающихся дважды:

- первый раз, когда погружает их в игру;
- второй — для презентации результатов их работы в квесте и подведения итогов.

Взаимодействие учителя с участниками квеста и взаимодействие учеников в команде осуществляется посредством электронной почты, мессенджеров и соцсети в Интернете. Личная встреча происходит между учениками (мастером и художником) с целью передачи глиняной игрушки для росписи.

1. Выберем тему для разработки веб-квеста из модуля «Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы» (образ и символ в народных глиняных игрушках) 5 класс и придумаем название с загадкой или тайной, например, «Загадка глиняных черепков» или «Тайное значение символов».

2. Сочиним вот такой сюжет:

Учитель говорит: «При раскопках найдены осколки глиняных изделий с изображением загадочных символов. Наша задача: определить по орнаменту, частично сохранившемуся на осколках глиняной формы, что это за предметы. Восстановить элементы росписи, узнать и восстановить эти предметы; разгадать тайное значение символов».

На столе разложены карточки- «черепки» изображением вниз. Учитель предлагает обучающимся взять по одной карточке и сравнить изображения фрагментов росписи на них. Ученики, чьи изображения на карточках оказались схожи (относятся к одной из народных глиняных игрушек), становятся командой и будут выполнять задания по этой игрушке.

3. Разработаем и сформируем интересные задания. Используем для этой цели состав УМК «Изобразительное искусство» (учебник, поурочные разработки, рабочую тетрадь) и материалы из своей методической «копилки». А так как мы разрабатываем веб-квест, то подбираем интернет-ресурсы по теме глиняных игрушек (обязательно просматриваем все ссылки, потому что по ним будут работать ученики!).

4. Определим роли для участников квеста. Принимаем во внимание способности обучающихся (хорошо лепят, хорошо рисуют или в теории сильнее, чем в изобразительной практике), поэтому могут быть определены следующие роли и задания в соответствии с ней:

- Мастер (рассмотреть в источниках (ссылки в том числе) образцы народных глиняных игрушек, лепка игрушки похожей на один из игрушечных промыслов).

- Художник (обратившись к материалам источников (ссылки в том числе) сделать зарисовку основных элементов узора и расписать игрушку в традиции промысла)

- Искусствовед (рассмотреть представленные материалы (ссылки в том числе) по росписи глиняных игрушек. Найти и перечислить древние образы и мотивы, знаки и символы, украшающие игрушки, найти в интернете значение этих символов и знаков)

- Историк (найти в Интернете исторический очерк о возникновении игрушечного промысла. Указать на карте России места зарождения игрушек из керамики)

- Эксперт (составить и оформить отчет о работе команды)

5. Подготовленные материалы по каждой игрушке поместим в папки и передадим командам для работы, определив сроки исполнения и дату отчета по веб-квесту.

6. Контролируем ход веб-квеста, отвечаем на возникшие у участников вопросы, интересуемся этапами работы и т. д. Находимся на «связи».

7. В назначенную дату подведения итогов, команды представляют отчет о проделанной работе и готовый арт-объект (расписанную глиняную игрушку). В результате каждая из команд узнает о трех традиционных народных глиняных игрушках.

Что делают обучающиеся в ходе веб-квеста?

- объединяются в команду, ставят задачу коллективной работы в квесте;
- выбирают роль;
- изучают материалы источников;
- пользуются ссылками, которые подготовил учитель;
- выполняют задачи и задания в соответствии со своей ролью;
- взаимодействуют в команде;
- составляют и предоставляют отчет команды о выполненном задании квеста.

Урок с элементами линейного образовательного квеста

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

«Древние образы в народном искусстве» 5 класс

«Заколдованный сосуд»

Сюжет. Учитель говорит: «Совершим виртуальное путешествие в музей Декоративно-прикладного искусства, в нем находится древний сосуд, в орнаменте которого зашифровано послание. Попробуем разгадать значение элементов орнамента и узнать, что хотел сказать художник в своем послании.



Первое линейное задание

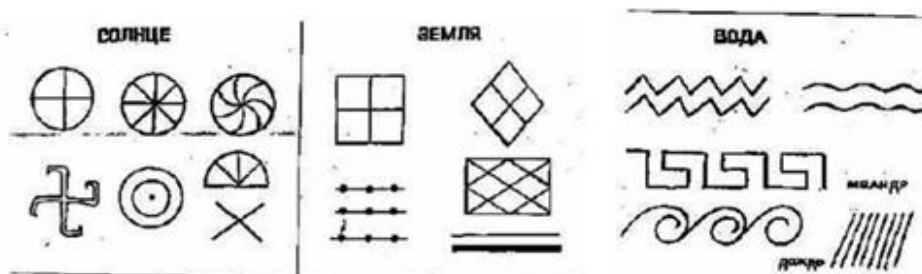
Древнему земледельцу жизненно важен хороший урожай. От чего же зависит урожай? От каких проявлений погоды? (ответы учащихся)

Второе линейное задание

1. Рассмотрите эти природные явления:



2. С помощью графических линий (прямая горизонтальная линия, волнистая или зигзагообразная линия, вертикальная линия, крест или круг с крестом) сделайте условное изображение (знаки) этих явлений. Загляните в подсказку – таблица с изображением древнерусских символов.



Третье линейное задание

3. Выстройте эти изображения в единую картину мира – небо, вода, земля.

Четвертое линейное задание

4. Рассмотрите орнамент на сосуде. Сопоставьте свои рисунки с элементами рисунка орнамента.

(Зигзагообразная линия вверху – символ неба с запасами воды)

(Посередине движущееся солнце и косые линии – дождевые струи)

(Внизу две параллельные линии - земля)

О чём он нам «говорит»?

Пятое линейное задание

Если мысли древнего человека-земледельца были проникнуты заботой об урожае, от которого зависела жизнь его рода, то какое желание мог зашифровать в орнаменте художник?»



Обучающиеся предлагают разные варианты пожеланий. Учителю важно заметить и выбрать вариант близкий к ответу.

Ответ: «Пусть прольется дождь». Тайна разгадана.

Далее выполняется практическая творческая работа.

«Живой» квест

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

«О чем рассказывают нам гербы и эмблемы» 5 класс

Сюжет: «Давным-давно в старой доброй Англии правил могущественный и храбрый король Артур. Жил он в славном замке, который назывался Камелот. После смерти короля Артура замок был заколдован. А расколдовать его может тайный шифр оставленный Артуром. Давайте разгадаем тайну Камелота и найдем в замке послание короля с шифром».

(Ответ: Зашифрованные в символическом изображении на щите человеческие качества).

Основное задание: в Средние века герб являлся отличительным знаком человека. Украшал щит и носил символический характер. Каждая фигура и цвет на гербе наделены особым смыслом. Используя язык символов, нужно придумать и создать герб для рыцаря – капитана своей команды; форму щита, его деление, фигуры-символы, девиз, которые наиболее полно отражают интересы и увлечения капитана и команды. Украсить рукоятку рыцарского меча для завершения образа.

Роли для участников квеста

- Герольд - 3 человека (ведает составлением гербов, систематизирует знания о гербах, вырабатывает общие принципы и правила их составления и распознавания).

- Рыцарь – капитан команды (ведет команду по маршруту, распределяет участников состязаний, принимает решение в сложных ситуациях).

- Бакалавр - 2 человека(знаток, составляет летопись испытаний).

- Магистр ордена - 2 человека (знаток).
- Великий мастер (выполняет художественные работы, высокой сложности).
- Звездочёт (помогает добывать знания, составляет отчёт команды по квесту).

Каждая команда идет по плану-карте замка Камелота, участвует в турнирах (выполняет задания и получает подсказки (ключи) к выполнению основного творческого задания) на обозначенных в карте локациях.

Задания для турниров, иллюстративный материал с изображением щитов, гербов, животных, оружия и т. д. можно взять из учебника, поурочных разработок и рабочей тетради.

Что делают обучающиеся в ходе «живого» квеста?

- для участия в игре создают команды;
- выбирают капитана и роль в команде;
- капитан команды получает план-карту локаций с названиями и папку с заданием, иллюстрациями, текстовым материалом, ссылками по теме квеста;
- выстраивают порядок прохождения локаций каждым участником команды;
- выполняют задание в соответствии с выбранной ролью и в рамках отведенного на него времени;
- по результатам прохождения испытания на безымянной локации дают ей название;
- выполняют основное общее творческое задание;
- составляют отчет команды о прохождении испытаний и представляют выполненное творческое задание квеста (рыцарский герб).

Порядок выхода команд на маршрут определяем по жребью.

Подведение итогов. При подведении итогов используем балльную систему оценки. МАХ- 100, в которых учитываем художественно-творческой подход обучающихся к выполнению основного общего задания, командный подход к решению поставленных задач и результат.