

«950 лет Рыбинску: путешествие сквозь время и пространство»

**Web-квест игра «Рыбинск: любимый маршрут» в форме
сетевого образовательного события:
методические рекомендации**

Авторы:

1. Паршукова Наталья Вадимовна, учитель русского языка и литературы СОШ №44, первая квалификационная категория, контактный телефон (8) 9301043756;
2. Завьялова Елена Викторовна, учитель истории и обществознания СОШ №44, первая квалификационная категория, контактный телефон (8) 9108225671;
3. Смирнова Евгения Игоревна, учитель английского языка, соответствие занимаемой должности, контактный телефон (8) 9159726387

Образовательная организация:

муниципальное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №44, Ярославская область, город Рыбинск, ул. Гагарина, 22

Аннотация:

- Web-квест в процессе обучения – направление в использовании сетевых ресурсов, отказ только потреблять информацию из сети, привитие навыков групповой работы, возможность попробовать множество социальных ролей.
- Образовательный Web-квест – занимательная головоломка, для решения которой учащиеся обращаются к ресурсам Интернет, занятия в таком формате становятся для них живыми и занимательными.
- Web-квест помогает развить интерес к процессу познания, к проявлению творческой инициативы, желанию создать свой информационный продукт.
- Web-квест «Рыбинск: любимый маршрут», посвященный 950-летию юбилею родного города для учащихся 7–9 классов образовательных организаций г. Рыбинска имеет краеведческую направленность.

Цель: воспитание уважения к землякам, которые внесли значительный вклад в развитие и процветание родного города, осознание личной ответственности за судьбу Родины.

Задачи:

- **Обучающие:** организация активной самостоятельной групповой поисковой деятельности, углубление и расширение знаний о малой Родине.
- **Воспитывающие:** воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к региональной истории.
- **Развивающие:** развитие навыков познавательной, проектной и исследовательской деятельности в сфере использования информационных технологий.

Актуальность:

Данный web-квест – это способ приобретения новых дополнительных знаний, повышения эрудиции и творческого потенциала, накопления новой информации о нашем городе, который можно применить учителям (истории, литературы, географии, иностранного языка) других образовательных организаций.

Оборудование:

Сотовые телефоны, оснащенные камерами для фото- и видеосъемки, с доступом в Интернет.

Описание Web-квест игры «Рыбинск: любимый маршрут»

Данная игра основана на изучении материалов книги О. Хробыстовой «Рыбинск: Восемь любимых маршрутов». За основу web-квеста для команд учащихся СОШ 44 г. Рыбинска взят маршрут №6 (согласно материалам книги), т.к. этот маршрут наиболее близок в географическом положении к школе 44 и позволяет провести игру в «пешеходном» режиме, а также является наиболее безопасным и знакомым ученикам и педагогам школы. На основе этого маршрута разрабатываются индивидуальные маршруты для команд, принимающих участие в квесте. Квест-игра, а также

подготовительный этап к игре, проводятся в рамках занятий по программе дополнительного образования «Образовательный туризм». В каждой команде должен присутствовать педагог-сопровождающий, отвечающий за безопасность участников игры, и куратор, сопровождающий в виртуальном режиме прохождение квеста командой. Перед началом игры каждая команда проходит инструктаж по технике безопасности и знакомится с правилами прохождения квеста.

До начала игры каждая команда получает конверт, на котором написан адрес старта (здание недалеко от первого объекта маршрутного листа). В конверте команда может найти карту маршрутов, правила игры и ссылку на закрытую группу в «ВКонтакте». Дети знакомятся с картой, правилами игры, последним пунктом которых является добавление в закрытую группу в «ВКонтакте». Это и является началом игры. После добавления капитан команды получает первое задание с описанием объекта поиска от куратора группы в личные сообщения. Каждой команде на выполнение одного задания дано 5 минут. По истечении времени капитан команды отправляет куратору в личных сообщениях ответ на задание или, в случае затруднения, просит подсказку (всего может быть две подсказки). В качестве первой подсказки команде отправляется фотография объекта из цифрового альбома «Старый Рыбинск». На выполнение задания с подсказкой команде дано 2 минуты. По истечении 2-х минут команда отправляет название объекта куратору и следует к объекту или просит еще одну (вторую) подсказку. В качестве второй подсказки команда получает карточку с зашифрованным адресом объекта. На расшифровку адреса объекта у команды есть 3 минуты. Воспользовавшись Интернет-приложением «Карты» (которое автоматически установлено в каждом смартфоне) участники могут легко найти зашифрованный объект. Название объекта сообщается куратору и участники квеста следуют к нему. По прибытии на объект команда делает две фотографии:

1. художественную фотографию объекта для создания открытки;

2. фотографию команды на фоне объекта (для подтверждения).

Фотографии команда загружает в свой профиль инстаграмм и «Вконтакте» с хештегом #квестверхпопушкина #объектрыбинск. Ссылка на фото отправляется куратору. Когда куратор получит ссылку и удостоверится в правильности поиска, задание считается выполненным. После выполнения одного задания команда получает следующее в соответствии со своим маршрутом. На последнем этапе каждая команда создает видеоролик о финальном объекте своего маршрута с использованием полученной в задании информации о нем. Кроме того, участники квеста могут найти дополнительную информацию самостоятельно. При съемке видеоролика участники должны использовать достоверную историческую информацию, но могут проявить фантазию в стилизации (использовать современные тренды и тенденции). Видеоролик нужно отправить куратору группы. Это заключительный этап квеста. По окончании игры все участники команд могут добавиться в закрытую группу в «ВКонтакте», выложить свои фотографии и видео (возможна обработка в любых фото- и видеоредакторах, за исключением добавления оскорбительных и провокационных материалов), оставить отзыв об игре.

На следующем занятии по программе «Образовательный туризм» каждая команда представляет итоги прохождения квеста другим участникам (презентация, видео), делятся впечатлениями от игры. Совместно с педагогом на основе полученных материалов ученикам предлагается создать календарь с сопроводительным текстом на русском и английском языках об объектах (рекомендовано ученикам 7-11 классов) или коллекцию открыток «Письмо моему американскому другу» с сопроводительным текстом на английском языке в форме письма (рекомендовано ученикам 8-11 классов), а также любые творческие работы с использованием материалов, полученных в ходе квест-игры. По итогам выполненных работ все участники квеста получают дипломы, а команда-победитель награждается ценными призами.

Литература

1. Горбунова О.В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения // Школьные технологии. 2013.– № 2.
2. Горбунова О.В., Иванова О.Л. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. — № 7
3. Горбунова О.В., Кузьминова Н.С. Веб-квест в педагогике, или Как обучить работать с информацией // Народное образование. 2013. — № 6.
4. Михайлов А.В., Ерохин В.И., Андреев Д.В. и др. Храмы и монастыри Ярославской земли (Библиотека ярославской семьи). – Рыбинск: Медиарост, 2014.
5. Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов. // Проблемы современного образования. 2012. — № 2.
6. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест — современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. 2015. — № 1–2.
7. Хробыстова О.В. Рыбинск: Восемь любимых маршрутов. – Рыбинск: Медиарост, 2019.
8. Шиманская М., Метелица С. Рыбинск: Альбом. – М.: Инкомбук, 1998.

Правила игры:

- 1) Каждой команде предоставлена карта с маршрутом.
- 2) Команда выбирает капитана. Он осуществляет связь с куратором.
- 3) При вступлении в группу ВК команда получает первое текстовое задание.
- 4) На решение каждого задания дается 5 минут.
- 5) По истечении 5 минут (или ранее) команда отправляет название объекта куратору и следует к объекту.
- 6) Если ответ на загадку не найден или ответ неправильный, то команда может запросить первую подсказку (по истечении 5 минут).
- 7) На решение задания с первой подсказкой дано 2 минуты.
- 8) По истечении 2-х минут команда отправляет название объекта куратору и следует к объекту.
- 9) Если ответ с первой подсказкой не найден, то команда может запросить вторую зашифрованную подсказку-адрес объекта, на решение которой дано 3 минуты.
- 10) По истечении 3-х минут команда отправляет название объекта куратору и следует к объекту.
- 11) По прибытию на объект команда делает 2 фотографии:
 - художественную фотографию объекта для создания открытки;
 - фотографию команды на фоне объекта.Фотографии команда загружает в свой профиль инстаграмм с хештегом #квествверхпопушкина #объектрыбинск. Ссылка на фото отправляется куратору.
- 12) После выполнения первого задания команда получает следующее.
- 13) На последнем этапе каждая команда создает видеоролик об объекте на основе полученной в задании информации о нем.

14) По окончании квеста каждая команда создает открытки (календари), презентацию и представляет свои продукты другим командам.

Критерии оценивания квеста:

- 1) Затраченное время на выполнение задания (5 мин – 3 балла; с 1-ой подсказки – 2 балла; со 2-ой подсказки – 1 балл).
- 2) Размещение фотографий (1 балл)
- 3) Презентация и открытки (оценка жюри 1-15 баллов)

Критерии оценивания видеоролика, презентации, творческих продуктов:

- 1) Информативность (1-5 баллов)
 - использование предоставленной информации по объекту
 - использование других информационных источников
- 2) Оформление (1-5 баллов)
 - единая концепция
 - эстетический уровень
- 3) Креативность (1-5 баллов)
 - использование современных технологий
 - оригинальность подачи материала.

Примерные маршруты

Маршрут №1:

- 1) Усадьба Наумовых
- 2) Карякинский парк
- 3) Костел
- 4) Дом художника
- 5) РГАТУ им П.А Соловьева (на Плеханова)
- 6) Железнодорожный вокзал
- 7) Вознесенская церковь

Маршрут №2:

- 1) Вознесенская церковь
- 2) Железнодорожный вокзал
- 3) РГАТУ им П.А Соловьева (на Плеханова)
- 4) Дом художника
- 5) Костел
- 6) Карякинский парк
- 7) Усадьба Наумовых

Маршрут №3:

- 1) Железнодорожный вокзал
- 2) Вознесенская церковь
- 3) РГАТУ им П.А Соловьева (на Плеханова)
- 4) Костел
- 5) Дом художника
- 6) Усадьба Наумовых
- 7) Карякинский парк

Описание объектов

Усадьба Наумовых

Купеческая усадьба. Принадлежала купцу Наумову. Построена в 1843 году в стиле классицизма. Включала главный дом, двухэтажный флигель, складской корпус и каменный каретный сарай с десятиколонным портиком. Ворота выполнены по образцовым проектам, созданным столичными архитекторами. До 2014 года в усадьбе располагалась Рыбинская городская библиотека им. Ф. Энгельса.

Рыбинский Дом художников (дом Гордеева)

Здание-копия, образец ретроспективизма. Первоначальный деревянный дом был построен купцом Гордеевым в 1900 году. Здание богато украшено балконами, башенками, кокошниками и другими декоративными деталями. Наличники окон выполнены в стиле московского барокко. Сегодня используется в качестве многоквартирного жилого дома, а на чердаке располагаются мастерские художников.

Костел

Здание построено в неоготическом стиле по проекту архитектора П. Бартошевича в 1910 году. Снаружи здание украшено двумя высокими башнями со шпилями. По периметру храма размещены небольшие башенки с крестами. Главный вход расположен на втором этаже, к нему ведет высокая лестница. Над ним расположено небольшое окно-роза. Здание используется для нужд студенческого клуба.

Рыбинский вокзал

Здание построено в 1904 – 1905 гг. архитектором С.И. Минашем в стиле модерн (венский сецессион). Под карнизом двух «башен» центрального входа, которые завершают линию нижних окон, отмечены даты строительства. Парадные окна по обеим сторонам центрального фасада обрамлены двумя колоннами. На аттике находятся часы. Реставрация залов сохранила декоративное оформление и лепные украшения. Восстановлен крытый перрон.

Карякинский сад

Объект появился в 1901 году на месте бывшего болота по инициативе и на средства купца, в честь которого и был назван. В нём насчитывалось около сотни растений из разных климатических поясов. Спроектирован А.Я. Теллосом. Гордостью был пруд с небольшой лагуной, между которыми был переброшен каменный мостик с ажурной чугунной решеткой, через него шла центральная аллея. Рядом с ним располагалось четырёхклассное мужское училище.

Техническое училище Комарова

Здание построено в 1896 – 1897 гг. на средства действительного статского советника М. Е. Комарова по проекту А. Иоссы в формах эклектики. В настоящее время в здании располагается один из корпусов Рыбинского государственного авиационного технологического университета.

Церковь Вознесения Господня

Здание построено в 1808 г., расширено в 1877 г. К строительству был привлечен известный архитектор-самоучка С.А. Воротилов. Композиционное ядро здания – увенчанный пятиглавием двухсветный бесстолпный четверик. К нему примыкает возведенная в 1808 году трехъярусная колокольня. В наружной отделке здания доминируют приемы классицизма.