

Відділ освіти виконавчого комітету Канівської міської ради

Канівський міський центр туризму

Канівської міської ради Черкаської області



*В.В. Болдовський, В.М. Шустка*

---

*Методичний посібник по створенню квестів*

Канів 2018

**Болдовський Валентин Володимирович**, керівник гуртків Канівського міського центру туризму Канівської міської ради Черкаської області. Адреса: 19000, Черкаська обл., м. Канів, роб. тел. (04736) 3-30-64.

**Шустка Валерій Миколайович**, вчитель математики вищої категорії Потапцівського НВК I-III ступенів Канівської районної ради Черкаської області. Адреса: 19013, Черкаська обл., с. Потапці, роб. тел. (04736) 94-3-37.

В методичному посібнику автори, у вигляді прикладів раніше проведених квестів пояснили, з чого потрібно починати розробку квесту, як розрахувати кількість квест-пойнтів та довжину дистанції, як створити дизайн та оформити картки завдань, яким чином (відкритим або закритим) надати інформацію про завдання, як проконтролювати виконання цих завдань, а також привели приклади, як визначити переможців та провести їх нагородження. На останок надали розробки квестів для дітей різних вікових категорій, які проводились в приміщеннях та на подвір'ї навчального закладу.

Методичний посібник буде «добрим помічником» для класних керівників та класоводів, організаторів дитячого дозвілля, керівників гуртків, організаторам дитячого дозвілля в таборах відпочинку, аніматорам та всім, хто бажає створити дітям яскраве, веселе і незабутнє дитинство.

**Напрямок:** «Методичні рекомендації».

Методичний посібник схвалено на засіданні педагогічної ради Канівського міського центру туризму від 25.12.2017 року протокол № 4.

**Рецензент:** Чорна Ю.М.,

Відділ освіти виконавчого комітету Канівської міської ради  
Канівський міський центр туризму

*В.В. Болдовський, В.М. Шустка*



---

# **КВЕСТ ЦЕ ДУЖЕ ПРОСТО!**

*Методичний посібник по створенню квестів*

Канів 2018

## ВСТУП

Серед багатьох факторів, від яких залежить майбутнє держави, одним із найголовніших є стан здоров'я її громадян, зокрема молодого покоління: фізичного, психологічного, соціального та духовного. Тільки здорова людина може по справжньому відчувати радість життя, навчатись та працювати високопродуктивно, з насолодою, отримувати задоволення від спілкування з оточуючими та від кожного прожитого дня.

Особливої уваги в даному питанні потребує молодь, усвідомлення нею цінності здоров'я, розуміння визначальної ролі здорового способу життя, формування відповідних переконань, світогляду та індивідуальної поведінки.

Для здоров'я дитини важливо не тільки те, що в школі задовольняють її пізнавальні потреби, а й соціальні потреби у спілкуванні, психологічні потреби у повазі до свого почуття гідності, до її почуттів та переживань, інтересів та здібностей (не тільки у навчальній діяльності). Розуміння важливості даної проблеми, її актуальності та складності спонукає до пошуку оптимальних форм, методів, принципів роботи з даного питання, одним з яких і виступає гра-квест.

На нашу думку, квест – це вид інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання (проблемного), у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри (друга група методів навчання за Ю.К. Бабанським) [1].

Основною ідеєю квесту є: розвиток навчально-пізнавальної активності в умовах, коли всі психічні процеси учня, його увага, емоційно-вольова сфера готові до активного опрацювання навчального матеріалу. Діти мають можливість більше спілкуватися, висловлювати власну думку, в них розвивається уміння не тільки працювати самостійно, а й у команді.



Оскільки діти проявляють зацікавленість до всього незвичайного, яскравого, то неординарність завдань сприяє переключенню уваги, змінює хід думок, учень починає мислити не тільки логічно, а й абстрактно, творчо, що, в свою чергу, сприяє розвитку вищих форм мислення.

Розвиток логічного мислення, пам'яті, уваги, уяви, спостережливості, інформатичних вмінь підвищує загальний рівень розвиненості вихованця. Ким би не збирався стати учень, який фах не обрав би, йому потрібно правильно і швидко міркувати, діяти організовано, враховуючи обставини і наявні ресурси. Впевнені, що той вчитель (керівник гуртка), який спробує створити та провести хоча б один квест з учнями, одразу побачить у своїх вихованцях позитивні зміни.

Але у більшості вчителів, керівників гуртків, організаторів дозвілля дітей виникають певні труднощі, пов'язані з розробкою та проведенням квестів, які стали в останній час дуже популярними серед молодого покоління. Тому розроблений методичний посібник по створенню квестів **«Квест – це дуже просто»** допоможе початківцям чітко сформулювати послідовність своїх дій під час розробки різноманітних квестів, так як надає можливість ознайомитися зі всіма «тонкощами» цієї, на перший погляд, складної задачі.

Автори, у вигляді прикладів раніше проведених квестів, пояснили з чого потрібно починати розробку квесту, як розрахувати кількість квест-пойнтів та довжину дистанції, як створити дизайн та оформити картки завдань, яким чином (відкритим або закритим) надати інформацію про завдання, як проконтролювати виконання цих завдань, а також привели приклади, як визначити переможців та провести їх нагородження.

На підставі наведеного можна визначити **мету роботи** творчого колективу:

*Надання педагогічним працівникам інформації та методики по створенню і проведенню квест-гри в навчальних закладах (школах, гуртках, таборах відпочинку, тощо) під час навчально-виховного процесу, в позаурочний час та під час канікул для учнів різної вікової групи.*

А також визначити **завдання**:

- надати аналіз інноваційної форми роботи з учнями, такої як гра-квест;
- ознайомити з термінологією та типовими правилами гри;
- розкрити на прикладах сім основних складових елементів гри: *виду квесту, мети, складність та довжина маршруту, спосіб представлення завдання, вид картки завдання, контроль виконання та спосіб заохочення.*
- надати для ознайомлення приклади розроблених та проведених квестів в навчальних закладах.



## 1. ІСТОРИЧНА ДОВІДКА



Спочатку назва «**квест**» (англ. quest) використовувалася в назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Пізніше квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. У 1995 році модель веб-квесту була представлена викладачем університету Сан-Дієго Берні Доджем як метод для найбільш вдалого використання Інтернету на уроках. Ним було виділено 12 видів завдань для веб-квестів: переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, творче завдання, аналітична задача, детектив, головоломка, таємнича історія, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукові дослідження. Перші організовані квести в Україні пройшли у Києві у 2002 році.

За джерелами Вікіпедії, **квест** (від англ. quest – пошук, пошук щастя / знання / істини, пошук пригод) – інтелектуальне змагання з елементами рольової гри, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими учасниками.



## 2. ГРА-КВЕСТ ЯК ФОРМА РОБОТИ З УЧНЯМИ

Форма проведення заходу – гра-квест, в подальшому квест, є інноваційною формою роботи з учнями. Це – цікавий і, водночас, ефективний спосіб засвоєння школярами (вихованцями) необхідних знань, умінь та навичок. Інтерактивні вправи, виконання яких передбачає участь у квесті, стимулюють інтерес учнів, забезпечують активне долучення всіх учасників, згуртовують колектив учнів.

Для більшості учнів проблемним є здійснення логічних операцій, засвоєння великого обсягу інформації, яка, на їхню думку, не завжди їм потрібна.

Упровадження інноваційних технологій та методик навчання і виховання сприяє різнобічному розвитку школярів, зацікавленості учнів і викладачів. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, систематизувати та вирішувати поставлені завдання є квест.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання на уроках, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, а саме: вирішити, розплутати, придумати, вміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто актуалізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Для якісної розробки квесту треба чітко зрозуміти термінологію та основні правила гри. Розглянемо найчастіше застосовувані.

### 2.1. Термінологія гри-квест

**Учасник, гравець** - особа, що бере участь у грі;

**Квестер** - гравець в один з видів квеста;

**Капітан** - обов'язковий учасник команди, який представляє її інтереси перед організаторами;



**Команда** - добровільне об'єднання, зареєстроване для участі у грі;

**Екіпаж** - учасники, які знаходяться під час гри в одному транспортному засобі;

**Сценарій** - сукупність всіх завдань, послідовність вирішення яких заздалегідь невідома учасникам і визначається в ході проходження рівней гри;

**Завдання** - етап сценарія гри, що складається з одного або декількох завдань;

**Код** - буквено-цифрова інформація, яка служить для підтвердження проходження завдання та отримання наступного, або фіксації часу його проходження;

**Мапа** - мапа місцевості;

**Чек-пойнт** (контрольний пункт, КП) - пункт перевірки присутності команди на відповідному завданні;

**Час проходження** - час, що витрачається на проходження всієї гри;

**Рейтинг** - кількісний показник (або показники) участі команди в грі протягом певного періоду часу.

## 2.2. Складові та типові правила гри-квест

**Вступ, керівництво до дії** – визначення часових рамок, головних ролей учасників або сценарій квесту, попередній план роботи, знайомлення зі змістом квесту в цілому.

**Центральне завдання** – чітко визначено результат, який має одержати команда, виконавши задану серію завдань.

**Список інформаційних ресурсів** (на електронних чи паперових носіях), необхідних для виконання завдання, може даватися учням в процесі роботи на кожному з етапів.

**Опис процедури роботи**, яку необхідно виконати учасникам під час проходження етапу (може зазначатися на кожному етапі окремо чи на початку гри).

**Розробка критеріїв чи параметрів оцінювання** – залежить від типу навчальних завдань, які вирішуються на квесті.

**Висновок** – аналіз досвіду, отриманого учасниками квесту.

Враховуючи, що квест – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями, то можна визначити послідовність дій учасників гри, а саме: *під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає команда, що виконала всі завдання швидше за інших.* Ця послідовність дій визначає основні засади квесту:

- проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, у залежності від вибору учасника;
- питання розраховані на застосування логіки;
- однозначність відповіді (одне слово - якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь - якщо це запитання самого етапу);
- регламентована кількість часу на обговорення;
- не завжди лаконічні та чіткі завдання розвивають дослідницькі навички – аналіз випадкових, на перший погляд, відомостей, збір різних, дещо абсурдних як за виглядом, так і за функціональністю даних-повідомлень;

- залучення всіх учасників – думка кожного учасника враховується, навіть, якщо це тільки «рух у невідоме», висловлювання ідей, виконання певних практичних завдань.

Чітке зрозуміння основних засад квесту дає можливість створити типові правила проведення гри:

1. Визначення місця проведення гри-квесту (приміщення школи, шкільний двір, частина міста, лісу тощо);
2. Учасникам видається завдання, якщо вони правильно розгадують його за відведений час, то одержують завдання-перехід;
3. Час проходження квесту;
4. Права та обов'язки учасників та організаторів гри-квесту;
5. Читка і зрозуміла система нарахування бонусів та штрафів;
6. Підсумок результатів та види заохочення учасників змагань.

Для прикладу наведемо тільки загальні права і обов'язки учасників та суддів (організаторів) квесту.

### *Інструкція для суддів (організаторів)*

- слідкують за дотриманням правил;
- не мають права дати автоперехід швидше вказаного у завданнях часу;
- не мають права давати підказки і надавати допомогу командам;
- за порушення правил при виконанні завдання штрафують команду на 5 хвилин (час, який додається команді після успішного виконання фінішного завдання);
- роблять відповідні записи у протоколі змагань етапу та в маршрутних картах команд;
- після того, як всі команди пройшли відповідний етап, віддають протокол змагань етапу головному судді.

## *Інструкція для учасників*

- команди самостійно слідкують за часом, відведеним для виконання одного завдання;
- завдання для переходу дається тільки після розв'язання відповідного завдання етапу або як автоперехід після відведеного для виконання завдання часу;
- за порушення правил гри чи грубе порушення дисципліни команда одержує штрафні 5 хвилин, які додаються команді після успішного виконання фінішного завдання у загальному підрахуванні результату;
- за шахрайство, передавання відповіді іншій команді відбувається дискваліфікація команд, які порушили правила.

Інструкції, приведені для ознайомлення у загальному вигляді, можуть доповнюватися або змінюватися організаторами в залежності від умов проведення гри.

### 2.3. Сім основних складових елементів гри-квест

При розробці організаторами квесту треба враховувати і застосовувати сім основних складових елементів гри: виду квесту, мети, складність та довжина маршруту, спосіб представлення завдання, вид картки завдання, контроль виконання та спосіб заохочення. Розглянемо їх більш детально.

#### Класифікація видів квестів

Квести можна класифікувати за визначеними ознаками:

- за місцем проведення: *в приміщенні, на відкритому повітрі, комбіновані*;
- за способом переміщення: *пішохідний, мобільний (велосіпед, авто, човен тощо), екстремальний, комбінований*;
- за типом завдань: *пошукові, екстремальні; інтелектуальні, ігрові*;
- за типом проходження: *лінійні та нелінійні*;

- за рівнем проведення: шкільні, міські, обласні, Всеукраїнські.

### Вибір мети

Оскільки діти виявляють зацікавленість до всього незвичайного, яскравого, то неординарність завдань сприяє переключенню уваги, змінює хід думок, учень починає мислити не тільки логічно, а й абстрактно, творчо, що, в свою чергу, сприяє розвитку вищих форм мислення. Тому основною метою квесту є:

- активізація розумової діяльності дітей шляхом створення спеціальних умов для виконання завдань, які потребують достатньої свідомості й зрілості учнів, здатності до подолання спеціально створених перешкод;
- формування стійкого інтересу учнів до предмету та навчання;
- активізація сприйняття матеріалу засобами наочності (реальних предметів, макетів, моделей, зображень умовних графічних знаків, символіки тощо);
- поєднання новітніх та традиційних дидактичних засобів навчання;
- розвиток універсальних форм розумової діяльності в контексті навчання (аналіз, синтез, індукція, порівняння, систематизація тощо).

### Вибір складності та довжини маршруту

Розглянуті попередні розділи не визивають складності у розробці квесту для організаторів, які намагаються вперше застосувати такий метод навчання. Але при виборі складності та довжини маршруту можуть виникати певні труднощі. Тому розглянемо можливі їх рішення на прикладах уже розроблених і проведених нами квестів. Отже...

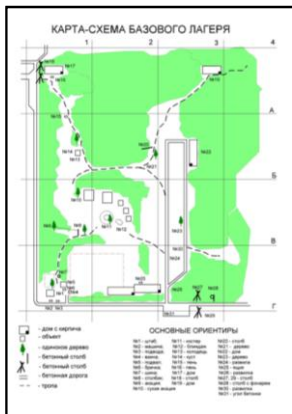
При виборі складності та довжини маршруту треба враховувати: кількість учасників (команд) гри-квесту, їх вік і фізичний стан, місце

проведення, напрямок та темп руху, розрахунковий час проходження квесту.

Кількість учасників (команд) гри-квесту дозволяє:

- визначити місце проведення квесту;
- кількість чек-пойнтів (контрольних пунктів) і, відповідно, кількість суддів;
- вид руху за напрямком.

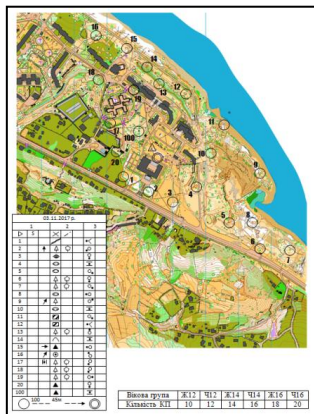
Найкращим способом визначення місця проведення квесту є наявність в навчальному закладі: а) карти-схеми; б) таблиці номерів орієнтирів; в) спортивної карти орієнтувальника; г) плану-схеми. Спортивну карту орієнтувальника мають далеко не всі навчальні заклади і до того ж виготовити самостійно без належного досвіту майже неможливо. Тому краще зробити карту-схему або план-схему місця проведення змагань, яка може бути використана для різних видів квестів.



a)

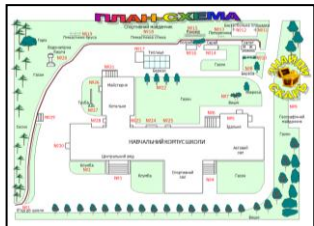


6)



**B)**

Мал. 1. а) карта-схема; б) таблиця номерів орієнтирів; в) спортивна карта орієнтувальника; г) план-схема.

 $\Gamma)$



Найпростішим способом визначення місця проведення є створення таблиці номерів орієнтирів (Мал.1,б). Його виконати дуже просто. Необхідно сфотографувати певні фрагменти шкільного двору (кабінетів, приміщень, лісу, водойми, тощо) і присвоїти їм відповідні номери, які стануть номерами орієнтирів контрольних точок. Кількість таких орієнтирів повинна бути значно більшою ніж кількість контрольних точок квесту. Це дає змогу учасникам гри обирати відповідні фрагменти з великої кількості можливих варіантів.

При визначенні кількості чек-пойнтів (контрольних пунктів), а і відповідно кількість суддів треба враховувати загальну довжину дистанції у відповідності до вікової групи. Так для дітей віком до 10 років довжина дистанції повинна бути до 600 м; - віком до 12 років – до 800 м; - віком до 14 років – до 1000 м; - віком понад 14 років – від 1,2 до 2,5 км. Але орієнтовна довжина дистанції може бути і меншою в залежності від складності і умов проведення змагань. Загальна кількість чек-пойнтів може бути визначена як відношення від загальної довжини дистанції до середньої відстані від чек-пойнтів. Переважно середня відстань між чек-пойнтами обирається в межах 100-150 м.

Так наприклад: для визначення кількості чек-пойнтів для вікової групи дітей віком до 10 років, обираємо середню відстань між чек-пойнтами 100 м. Отримуємо:

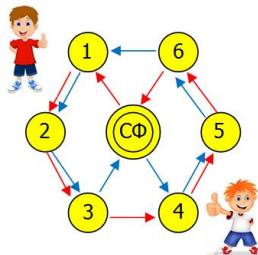
$$600 \text{ м} : 100 \text{ м} = 6 \text{ пунктів}$$

При виборі виду руху за напрямком насамперед треба врахувати загальну кількість чек-пойнтів квест-гри. Ця кількість визначається як максимальна кількість для найстаршої вікової групи (у разі коли чек-пойнти спільні для різних вікових груп, а кількість суддів обмежена)

або як загальна сума чек-пойнтів гри (у разі, коли команда або учасник має особистий маршрут).

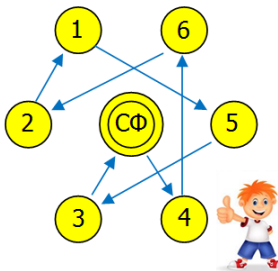
Відрізняють три основні види руху за напрямком:

- по колу: доцільно застосовувати для декількох команд однієї вікової групи. Важливо, щоб кількість чек-пойнтів була більшою, ніж кількість команд.



Маршрут руху: для «червоних» – С (старт), 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – Ф (фініш); для «синіх» – С (старт), 4 – 5 – 6 – 1 – 2 – 3 – Ф (фініш).

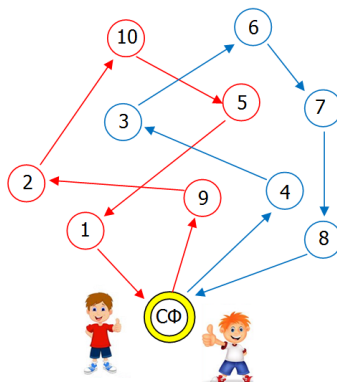
- діагональний: доцільно застосовувати для декількох команд різної вікової групи. Важливо, щоб кількість чек-пойнтів була більшою, ніж кількість команд. Напрямок руху кожної команди визначається довжиною дистанції у відповідності до вікових обмежень.



Маршрут руху для «синіх» – С (старт), 4 – 6 – 2 – 1 – 5 – 3 – Ф (фініш)



- за визначенням маршрутом: доцільно застосовувати для невеликої кількості команд різної вікової групи. Потребує велику кількість чек-пойнтів. Напрямок руху кожної команди визначається довжиною дистанції у відповідності до вікових обмежень.



Маршрут руху: для «червоних» – С (старт), 9 – 2 – 10 – 5 – 1 – Ф (фініш); для «синіх» – С (старт), 4 – 3 – 6 – 7 – 8 – Ф (фініш).

### Вік і фізичний стан учасників квесту дозволяє:

- визначити час на виконання завдань в контрольних пунктах;
- напрямок та темп руху учасників;
- розрахунковий час проходження квесту;
- складність отриманих завдань в контрольних пунктах.

Визначення часу на виконання завдання в контрольних точках полягає у визначенні загального часу необхідного не тільки для виконання поставленого завдання, а і на відновлення фізичного стану (дихання, частоти серцебиття, повернення уваги тощо). Цей параметр також впливає на темп руху. Так ускладнення завдання приводить до уповільнення темпу руху, а спрощення завдання – до зростання темпу.

Розрахунковий час проходження квесту визначається як сума часу витраченого на виконання завдання, отриманого в чек-пойнтах, так і часу, витраченого під час руху до вказаних пунктів відповідно до маршруту. Як правило, до отриманої суми часу додається до 5...10 хвилин на «непередбачені» обставини. Цей розрахунок необхідний організаторам для визначення загального часу заходу.

Нижче наведено приклад розробки квесту в навчальному закладі з врахуванням складності і довжини маршруту. Змагання проводилися для всіх класів в один день. Учні поділені на вікові групи: молодша група (МЛ) – 2...4 класи; середня група (СР) – 4...7 класи; старша група (СТ) – 8...10 класи. Старт вікових груп окремих.



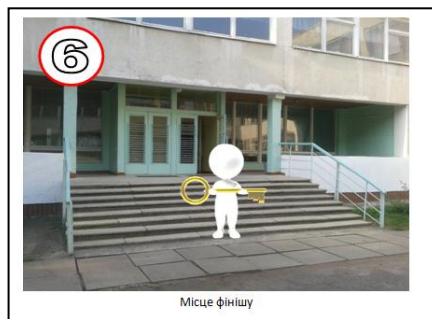
| КОНТРОЛЬНІ ПУНКТИ КВЕСТУ |       |       |      |      |      |      |     |
|--------------------------|-------|-------|------|------|------|------|-----|
| Клас                     | Група | Старт | №2   | №4   | №14  | №8   | №15 |
| 2 клас                   | МЛ    | 2/1   | 2/2  | 2/3  | 2/4  | 2/5  |     |
| 3А клас                  |       | 3А/5  | 3А/3 | 3А/4 | 3А/2 | 3А/1 |     |
| 3Б клас                  |       | 3Б/4  | 3Б/1 | 3Б/3 | 3Б/2 | 3Б/5 |     |
| 4А клас                  |       | 4А/2  | 4А/5 | 4А/4 | 4А/1 | 4А/3 |     |
| 4Б клас                  |       | 4Б/3  | 4Б/5 | 4Б/1 | 4Б/4 | 4Б/2 |     |
| 5А клас                  | СР    | 5А/1  | 5А/2 | 5А/3 | 5А/4 | 5А/5 |     |
| 5Б клас                  |       | 5Б/5  | 5Б/4 | 5Б/3 | 5Б/2 | 5Б/1 |     |
| 6А клас                  |       | 6А/4  | 6А/1 | 6А/3 | 6А/2 | 6А/5 |     |
| 6Б клас                  |       | 6Б/5  | 6Б/2 | 6Б/3 | 6Б/1 | 6Б/4 |     |
| 7 клас                   |       | 7/4   | 7/5  | 7/1  | 7/3  | 7/2  |     |
| 8А клас                  | СТ    | 8А/1  | 8А/2 | 8А/3 | 8А/4 | 8А/5 |     |
| 8Б клас                  |       | 8Б/5  | 8Б/4 | 8Б/3 | 8Б/2 | 8Б/1 |     |
| 9А клас                  |       | 9А/4  | 9А/1 | 9А/3 | 9А/2 | 9А/5 |     |
| 9Б клас                  |       | 9Б/5  | 9Б/2 | 9Б/3 | 9Б/1 | 9Б/4 |     |
| 10 клас                  |       | 10/4  | 10/5 | 10/1 | 10/3 | 10/2 |     |

| ШИФРОКОД №1 |     |    |      |    |     |    |     |
|-------------|-----|----|------|----|-----|----|-----|
| 1           | - А | 10 | - З  | 19 | - О | 28 | - Ч |
| 2           | - Б | 11 | - І  | 20 | - П | 29 | - Ш |
| 3           | - В | 12 | - І  | 21 | - Р | 30 | - Щ |
| 4           | - Г | 13 | - ІІ | 22 | - С | 31 | - Ъ |
| 5           | - Г | 14 | - ІІ | 23 | - Т | 32 | - Ю |
| 6           | - Д | 15 | - К  | 24 | - У | 33 | - Я |
| 7           | - Е | 16 | - Л  | 25 | - Ф |    |     |
| 8           | - Є | 17 | - М  | 26 | - Х |    |     |
| 9           | - Ж | 18 | - Н  | 27 | - Ц |    |     |

Обрані 5 чек-пойнтів з 15 можливих. Для учнів 2-3 класів вибраний вид руху «по колу», для інших класів – «діагональний». Складність завдання обиралася в залежності від віку учасників змагань. Варіанти складності будуть розглянуті у наступних розділах.

Для молодших класів найзручнішим завданням маршруту руху квесту є фрагментальний вид. Суть цього виду полягає в отриманні командою зображення об'єкту, біля якого розташований чек-пойнт, позначений знаком - . Знайшовши цей знак та виконавши завдання команда отримує наступний об'єкт пошуку. Наприклад:



## Способи представлення завдання

Способи представлення завдання визначаються метою квесту, яка розглядалася раніше у попередніх розділах. Тому розглянемо можливі варіанти з урахуванням розвитку та здібностей дітей відповідно віковим групам та заданої мети квесту.

Завдання може надаватися у відкритому та закритому вигляді.

До відкритого вигляду відноситься будь яка інформація (описова, візуальна, слухова, тактильна тощо), яка надається у повному обсязі і не потребує додаткового осмислення та уявлення. Наприклад: «...Рухайтесь до чек-пойнту №12...», або «...Кого козаки називали джурою?». Від учасників вимагається здійснити рух у заданому напрямку, або надати відповідь.

До закритого вигляду відноситься будь яка інформація (описова, візуальна, слухова, тактильна тощо), яка надається у повному або частковому обсязі і потребує додаткового осмислення та уявлення. Розглянемо можливі варіанти. Найбільш зрозумілим виглядом закритої інформації є шифрування.

Шифрування – запис або відображення відкритої інформації з використанням спеціального коду, напрямку запису або позначок, відомих лише певному колу користувачів. Наприклад:

|                                                                                     |                                       |   |                                                                                     |              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  | Канівська ЗОШ №1<br>ім. Т.Г. Шевченка | С |  | 8А клас<br>1 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| С                                                                                   | К                                     | О | Р                                                                                   | І            | Ш | Е | Д | О | П | Е | Р | Е | М | О | Г | И | Р |
| У                                                                                   | Х                                     | А | Й                                                                                   | Т            | Е | С | Я | Д | О | О | Р | І | Є | Н | Т | И | Р |
| У                                                                                   | Н                                     | О | М                                                                                   | Е            | Р | Д | В | А | З | А | В | Д | А | Н | Н | Я | Ч |
| Е                                                                                   | К                                     | А | Є                                                                                   | В            | А | С | Б | А | Ж | А | Ю | В | С | І | М | У | С |
| П                                                                                   | І                                     | Х | У                                                                                   | П            | О | Ш | У | К | У | П | Е | Р | Е | М | О | Г | И |

Текст шифровки написаний без пробілів зліва-направо, з гори до низу за схемою:





**Канівська ЗОШ №1**  
ім. Т.Г. Шевченка

2



8А клас

2

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| М | Т | А | Н | Т | Т | В | Я | А | Д |
| О | У | Н | А | И | И | Ш | В | Б | О |
| Л | П | Н | Й | Р | Р | И | И | Л | П |
| О | Н | Я | Т | Н | И | З | Н | И | Е |
| Д | И | М | И | О | В | А | А | З | Р |
| Ц | М | Б | О | М | И | В | К | И | Е |
| І | З | У | Р | Е | К | Д | Р | Т | М |
| Н | А | Д | І | Р | О | А | О | Е | О |
| А | В | Е | Є | Ч | Н | Н | К | С | Г |
| С | Д | З | Н | О | А | Н | Н | Я | И |

Текст шифровки написаний без пробілів за схемою з гори до низу, зліва-направо.



**Канівська ЗОШ №1**  
ім. Т.Г. Шевченка

4



8А клас

3

ДАУАЖАЕА ГАААРАНОА АА ЗАААРАААЗА САКАОАРАІАШАЕА  
РАУАХАААЙАТАЕАСАЯА ЗААА НАААСАТАУАПАНІАМА  
ЗАААВАДААНАНАЯАМА ДАОА ОАРАІАСНАТАІАРАУА НАОАМЕАРА  
ЧАОАТАІАРАНАААДАЦАЯАТАБА УАСАПАІАХАУА УА ПАОАШАУАКАУА

Текст шифровки написаний зліва-направо через парну букву «А»:

ДАУАЖАЕА = ДАУАЖАЕА = ДУЖЕ



**Канівська ЗОШ №1**  
ім. Т.Г. Шевченка

14



8А клас

4

ВУІКТНАШЮТ ЗУ ВІПІКСОІНТАБНГНРЯМВ ЗТАПВУДШАЛНТНІЯМ АК  
ЗТАПРЕААЗІ НУАЦССТІУТПІОНЛЕБ ЗЛАДВГДОАБНРНБД  
ОЖТЛРГІОМРААЙІТКЕЕ УЮ ОЖРШОЄРНІПТАІКРЕУН ННОКМПЕАРВ  
ВІЦУСКІКМУ ВРІПНЕГРЛЕБДТ ДВОА ПТЕКРЕЕГМШОЩГЮІЖ

Текст шифровки написаний зліва-направо через парну букву:

ВУІКТНАШЮТ = ВУІКТНАШЮТ = ВІТАЮ



М О Л О Ц І З А В А Ш У С П Р И Т  
Н І С Т К М И Т Л И В І У Т Ь Т А В  
И Т Р И В А Л І С Т Ь Г Е Т Ь М А Н  
Н А Д Н Є П А Р О Л Ь Д Л Я О Т Р И  
М А Н Н Я Т А Є М Н О Г О К Л Ю Ч А  
З А В Д Я К И Я К О М У М А Є Т Е П  
Р О Ч И Т А Т И Б І Л Я О Р І Є Н Т  
И Р У Н О М Е Р О Д И Н Ш И Ф Р О В  
К У З А П О Р І З Ь С Ь К И Х К О З  
А К І В С В О Ї М Н А Щ А Д К А М !

Пароль: 18,7 20,16,32,18,6,21,24,14 18,11 22,16,19,3,19,17 18,11 6,11,16,19,17  
28,7,22,23,31 20,19,2,21,1,23,13,17,1

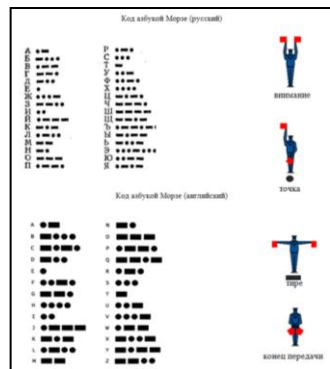
### ШИФРОКОД №1

|      |       |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|-------|
| 1 -А | 8 -Є  | 15 -К | 22 -С | 29 -Ш |
| 2 -Б | 9 -Ж  | 16 -Л | 23 -Т | 30 -Щ |
| 3 -В | 10 -З | 17 -М | 24 -У | 31 -Ь |
| 4 -Г | 11 -І | 18 -Н | 25 -Ф | 32 -Ю |
| 5 -Ґ | 12 -Ї | 19 -О | 26 -Х | 33 -Я |
| 6 -Д | 13 -И | 20 -П | 27 -Ц |       |
| 7 -Е | 14 -Й | 21 -Р | 28 -Ч |       |

Текст шифровки написаний без пробілів зліва-направо, з гори до низу. Але сам пароль зашифрований з використанням цифрового шифрокоду №1 і має зміст:

«Не плюндруй ні словом ні ділом честь побратима»

Текст шифровки написаний з використанням коду Морзе:





КНЯЖА ГОРА



ДИТЯЧИЙ ТАБІР  
1/952

\*\* / \_\*\_ / \*\* / - / \*

--- / \*\_\* / \*\* / \* / -\_\* / - / \*\* / \*\_\* / \*\_

\*\_\* / \*\_\* / - / \_\*\_\*

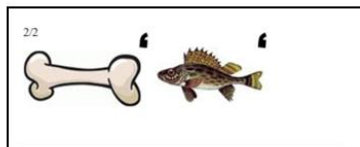
..идите задание у ориентира номер пять..



Приклад частково наданої закритої інформації, яку необхідно розшифрувати, осмислити та прийняти рішення.



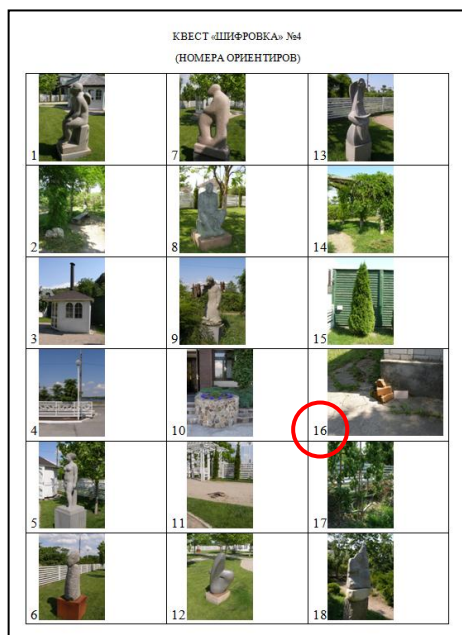
⇒ Под домом  
кирпичи ⇒



⇒ Кость ерш  
костер ⇒



⇒ Кол ~~холодец~~  
колодец ⇒



Чек-пойнти позначені в таблиці орієнтирів за номерами 16, 32, 33 відповідно.

Приклад частково наданої відкритої інформації, яку необхідно осмислити та прийняти рішення.

| Завдання квесту                                                                    | Зміст                                        | Підказка (бонус)                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p><i>Будинок, пост, вазон</i></p>           |   |
|   | <p><i>Скульптор, камінь</i></p>              |   |
|   | <p><i>Дівчинка читає книгу</i></p>           |   |
|   | <p><i>Коромисло, чоловік</i></p>             |   |
|  | <p><i>Кенгуру стрибає, сітка дробина</i></p> |  |

Учасники квест-гри за наданим зображенням вирішують завдання і визначають номер орієнтиру. При правильній відповіді на додаткове запитання вони отримують підказку/бонус з повним зображенням чек-пойнту.

Чек-пойнти позначені в таблиці орієнтирів за номерами 19, 7, 13, 9, 31 відповідно.



Приклад наданої закритої інформації, яку можна розшифрувати тільки  
и таємний ключ.





**ТАЄМНЕ**

**ПОСЛАННЯ НАЩАДКАМ  
СЛАВЕТНИХ КОЗАКІВ**



**ЦЕЛЮМ ТВОЄМО**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Л | У | В | У | Л | Т | Р | Щ | Г | Л |
| Д | А | К | А | - | Б | Ц | М | У | ! |
| И | В | Ш | М | И | Т | О | Г | В | Б |
| Д | У | К | П | Р | О | Л | Б | Ц | Ю |
| И | Т | П | А | В | И | М | В | Ф | А |
| В | У | К | П | Р | Т | И | Т | А | Б |
| Д | И | О | Б | - | У | Т | А | П | В |
| Ж | Т | Г | О | О | К | К | У | И | И |
| О | Л | Т | Я | Ю | Б | Р | А | Т | И |
| Ю | Б | М | Ч | Н | Г | Я | Р | Н | Г |
| Ф | А | П | М | Ч | Н | Б | Ю | Т | С |
| У | Ц | П | М | І | С | І | К | Н | Ш |
| Ч | Ш | З | Х | Х | Т | М | С | Ч | І |
| У | С | Е | И | - | Н | Т | Б | Б | Ю |
| И | С | Т | И | Т | Е | І | Ш | Щ | Ю |
| Д | Ж | О | Б | А | Ю | Б | К | О | А |
| С | М | У | М | І | Я | Ч | И | М | Р |
| Л | Д | П | Е | Г | Ш | Щ | М | У | ! |



**КАЖІТЬ, КОЗАЧЕ, ГОЛОСОМ ТА РАЗОМ**







## ТАЄМНИЙ КЛЮЧ

### ДО ПОСЛАННЯ КОЗАКІВ

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|   | У |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Д |   |   | А | - | Б |   |   |   | У | ! |
|   |   | Ш |   |   |   | О | Г |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | И |   |   | - | У |   |   |   |   |   |
| Ж |   | Г | Я |   | К |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   | Р | А |   |   | ! |
|   |   |   |   |   |   |   | І | Н |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   | І |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| Ч |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|   | Е |   | Ь | - | Н |   |   |   |   |   |
|   | С | Т |   |   |   | І |   |   |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   | К | О |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   | М |   |   |
|   |   |   |   |   |   |   |   | У |   | ! |



### КАЖІТЬ, КОЗАЧЕ, ГОЛОСНО ТА РАЗОМ



Таємну інформацію можна прочитати, наклавши таємний ключ на закодований лист. Таємний ключ має отвори навпроти літер, які треба прочитати.

### Формування картки завдання

При формуванні картки завдання треба враховувати не тільки змістовне наповнення та спосіб представлення, а й естетичне і зручне використання учасниками квесту (гравцями, суддями). Приведемо можливі варіанти карток-завдань різних квестів:

# Математичне авторалі

## МАРШРУТНА КАРТКА



Гонимець: Петренко Сергій Клас: 5

Грант-прі: «Арифметичні дії з натуральними числами»

Старт: \_\_\_\_\_ Фініш: \_\_\_\_\_ Загальний час: \_\_\_\_\_

| КП | Юніор | Спеціаліст | Майстер | Професіонал |
|----|-------|------------|---------|-------------|
| 1  |       |            |         |             |
| 2  |       |            |         |             |
| 3  |       |            |         |             |
| 4  |       |            |         |             |
| 5  |       |            |         |             |
| 6  |       |            |         |             |
| 7  |       |            |         |             |
| 8  |       |            |         |             |
| 9  |       |            |         |             |
| 10 |       |            |         |             |
| 11 |       |            |         |             |
| 12 |       |            |         |             |

Фініш

Результат

Очки

Оцінка

Результат

Очки

Оцінка

Результат

Очки

Оцінка

Результат

Очки

Оцінка

**Місце в гонці:**

Зразок заповнення маршрутного картки

№

| КП | Юніор | Спеціаліст |
|----|-------|------------|
| 1  | 7     | 15         |
| 2  | 15    | 15         |
| 3  | 15    | 15         |
| 4  | 7     | 15         |

09.11.2007 г.

| 1   | 2   | 3   |
|-----|-----|-----|
| 1   | 2   | 3   |
| 4   | 5   | 6   |
| 7   | 8   | 9   |
| 10  | 11  | 12  |
| 13  | 14  | 15  |
| 16  | 17  | 18  |
| 19  | 20  | 21  |
| 22  | 23  | 24  |
| 25  | 26  | 27  |
| 28  | 29  | 30  |
| 31  | 32  | 33  |
| 34  | 35  | 36  |
| 37  | 38  | 39  |
| 40  | 41  | 42  |
| 43  | 44  | 45  |
| 46  | 47  | 48  |
| 49  | 50  | 51  |
| 52  | 53  | 54  |
| 55  | 56  | 57  |
| 58  | 59  | 60  |
| 61  | 62  | 63  |
| 64  | 65  | 66  |
| 67  | 68  | 69  |
| 70  | 71  | 72  |
| 73  | 74  | 75  |
| 76  | 77  | 78  |
| 79  | 80  | 81  |
| 82  | 83  | 84  |
| 85  | 86  | 87  |
| 88  | 89  | 90  |
| 91  | 92  | 93  |
| 94  | 95  | 96  |
| 97  | 98  | 99  |
| 100 | 101 | 102 |

| Висота гряды | Ж12 | Ж12 | Ж14 | Ж16 | Ж16 |
|--------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| Краснодар КИ | 10  | 12  | 14  | 16  | 20  |

|                                                                                   |                                              |   |                                                                                   |                |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------|---|
|  | <b>Канівська ЗОШ №1</b><br>ім. Т.Г. Шевченка | С |  | <b>8А</b> клас | 1 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------|---|


**КНЯЖА ГОРА**

**ДИТЯЧИЙ ТАБІР**  
**1/9<sub>52</sub>**

|                                                                                   |                               |                      |             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|----------------------|-------------|
|  | <b>Канівська<br/>гiмназiя</b> | 2                    | 5 клас<br>6 |
| 20,7,21,7,17,19,4,1                                                               | 20,19,21,24,28                | 23,21,7,2,1          | 16,13,29,7  |
| 12,1,3,6,1,18,18,33                                                               | 33,15,7                       | 19,23,13,17,1,8,23,7 | 24          |
| 18,19,17,7,21                                                                     | 6,3,1,6,27,1,23,31            | 6,3,1                |             |

північ

напрямок руху по колу 60

### ЗАВДАННЯ №1

| Команда:       |             |           |
|----------------|-------------|-----------|
| № п/п          | Відстань, м | Азимут, ° |
| 1              | 70          | 118       |
| 2              | 30          | 200       |
| 3              | 120         | 268       |
| 4              | 130         | 26        |
| 5              | 80          | 110       |
| 6              | 70          | 242       |
| Похибка, м     |             |           |
| Місце у залуку |             |           |

2/2



31. На якому з приведених малюнків правильно вказані сторони світу?

А)  Б)  В)  Г) 

Розглянемо детальніше оформлення та наповнення картки завдання на прикладі квесту Канівської ЗОШ №1 ім. Т.Г. Шевченка, присвяченого Дню захисника Вітчизни і Українського Козацтва (14 жовтня):



Естетичним оформленням є не тільки наявність логотипів навчального закладу і проводимого квесту, наявність закодованого завдання, а і також надання додаткової інформації для організаторів та суддів.

Так цифра «4» (контрольний пункт) надає інформацію, де повинна знаходитися картка-завдання.

Запис «8А клас» вказує на належність отримувача завдання.

Цифра «3» (номер шифровки) надає інформацію про порядковий номер шифровки і забезпечує швидкий контроль суддів при наданні наступного за чергою завдання.

Звичайно, що картки можуть мати і інше оформлення, яке буде зручним для виконавця та організаторів.

## Контроль виконання

Найпростішим контролем виконання є табличний метод, суть якого полягає у нанесенні позначок у відповідних клітинках таблиці контрольної картки. Позначки може виконувати гравець або суддя, як передбачено правилами квесту.

Позначки виконуються різними способами:

- олівцями або фломастерами різного кольору (1, 2, 4, 7, 10);
- компостером або штампом з різними малюнками (3, 6, 9);
- власним підписом судді чек-пойнту з вказівкою штрафних балів (5, 8).

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                                                 | 2                                                                                 | 3                                                                                 | 4                                                                                 | 5                                                                                 | 6                                                                                 | 7                                                                                 | 8                                                                                 | 9                                                                                 | 10                                                                                |                                                                                    |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| №                                                                                 | Група                                                                             | Команда                                                                           | Прізвище, ім'я                                                                    |                                                                                   |                                                                                   | фініш                                                                             | старт                                                                             | Результ.                                                                          |                                                                                   |                                                                                    |
|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    |

Картка контролю може бути більш складною (складатися з двох частинок «А» та «Б»). Частина «А» після заповнення відрізається і розміщується на натягнутому дроті для загального ознайомлення, а частина «Б» залишається у суддів. В залежності від результату учасника змагань його частина «А» переміщується вперед або назад по дроту відносно інших карток учасників, тим самим показує поточне місце в змаганнях.

ІІІ

група: \_\_\_\_\_

Старт: 

Фініш: \_\_\_\_\_

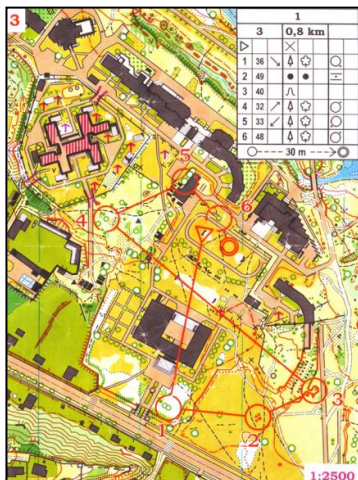
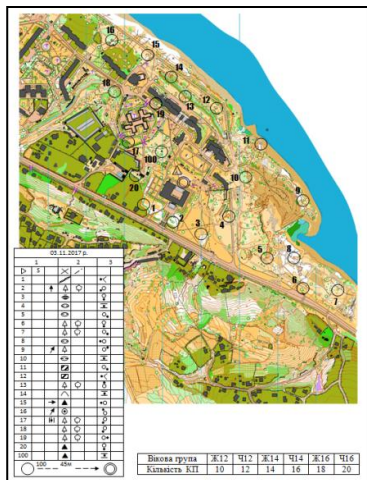
Результат: \_\_\_\_\_

Місце: \_\_\_\_\_

|                                                         |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---------------------------------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| S                                                       | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  |
| Прізвище: _____ імя: _____ група: _____                 |    |    |    |    |    |    |    |    | 10 |
| Старт: _____ Фініш: _____ Результат: _____ Місце: _____ |    |    |    |    |    |    |    |    | 11 |
| 100                                                     | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 |



Такий контроль за виконанням завдання застосовують при змаганнях зі спортивного орієнтування (як різновид квестів гри «Джура», конкурс «Пластун»).

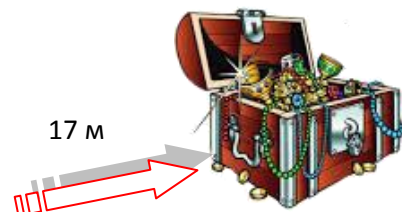
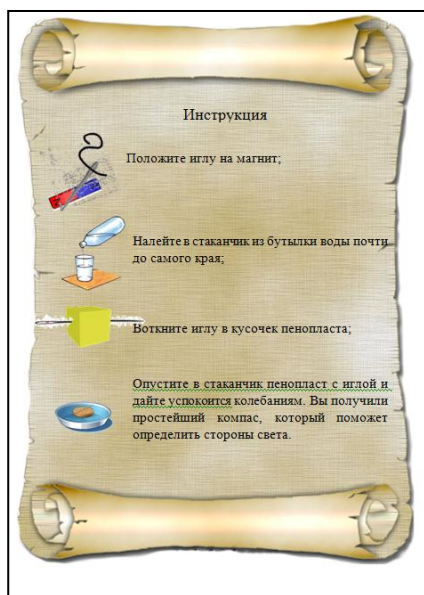


Контроль виконання завдання може виконуватися і на останньому етапі. Наприклад: учасник змагання повинен пройти за азимутами певні відстані і поставити у кінцевій точці прапорець отриманого кольору. Після виконання всіма учасниками змагань завдання судьями виставляється контрольний прапор, відносно якого визначається похибка кожної команди і нараховуються штрафні бали. За отриманими балами визначаються зайняті місця.





Контроль виконання на останньому етапі може бути здійснений, якщо під час виконання квестових завдань учасники отримують певні предмети (голку, магніт, пінопласт, пляшку води, склянку і т.д.). На передостанньому етапі заробляють інструкцію щодо виготовлення компасу, а на останньому карту-схему для пошуку скарбу. Застосовуючи карту та зроблений власноруч компас, шукають прихований «скарб». Відсутність одного з отриманих предметів унеможливорює виконання основного завдання. Тому контролем може бути отримання певної кількості предметів.



## Способи заохочення

Найважливішим етапом проведення будь якої гри-квесту, змагань, тощо є заохочення учасників та переможців змагань. Це спонукає дітей до нових пригод та досягнення вищих результатів і як наслідок – отримання нових знань, умінь та навичок. Тому заохочення повинні бути різноманітними і задовольняти учасників в залежності від отриманого результату. Крім того, заохочення спонукають дитину до участі в наступному, складнішому, етапі гри та до досягнення результату з метою отримання спортивного розряду.

Участь в змаганнях  
більш високого рангу,  
подорожі, екскурсії



Грамоти, дипломи, медалі,  
кубки, спортивні розряди



Обладнання додаткових  
спортмайданчиків,  
відвідування спортивних  
змагань, придбання  
спортінвентаря і форми



Солодкі призи, розваги,  
відвідування театрів,  
цирку, музеїв, виставок,  
розважальних центрів,  
тощо

## 2.4. Практичні приклади застосування гри-квесту у школі

Головною метою освітнього процесу є різностороннє навчання та виховання юнаків та дівчат. Якщо в навчальних планах та програмах відводиться певний час для надання знань з предметів, то для організації дозвілля дітей вчитель повинен шукати свої, цікаві для дітей, шляхи проведення позаурочних заходів. Особливу увагу треба звернути на організацію таких заходів під час літніх або зимових канікул. В цей період найкращими заходами можна вважати такі, що містять в собі рухомі спортивні вправи з елементами інтелектуальних завдань. Наприклад: спортивно-інтелектуальна гра «Знайди скарб», військово-спортивна гра «Зірниця», спортивно-інтелектуальна гра «Подорож в країну знань» тощо. Такі ігри дають змогу дітям раціональніше відпочити, фізично розвинутися та повторити, закріпити і навіть вивчити деякий матеріал із шкільної програми або з сучасного життя.

Розробивши такі заходи, вчителі відчувають деякі складнощі під час їх проведення. Це пов'язано, насамперед, не тільки з відсутністю досвіду роботи, що стосується молодих недосвідчених педагогів, а й з великою кількістю підходів до вирішення поставлених завдань. Спробуємо на прикладі спортивно-інтелектуальної гри «Математичне авторалі» розкрити «таємницю» створення такого заходу.

---

### Спортивно-інтелектуальна гра

**Математичне  
авторалі**



---

Розробимо та оберемо правила гри:

- команда або особа рухається за певним маршрутом до цілі (у нашому випадку до фінішу) і під час руху вирішує певні завдання, які допоможуть фінішувати з певним результатом.

Обираємо особистий стиль гри.



Проведемо аналіз можливого перебігу сценарію гри:

- в приміщенні (кабінет, спортивний зал, школа);
- на відкритому повітрі (територія школи, галявина, ліс, тощо).

Перший варіант підходить у разі поганої погоди, другий у інших випадках. Обираємо шкільне подвір'я.

Розробимо та оберемо варіанти оформлення завдання:

- відкритий текст (завдання надається у вигляді тексту, який можна вільно прочитати);
- закритий текст (завдання надається у вигляді шифровки, яку можна прочитати тільки з допомогою кодового ключа);
- завдання у вигляді малюнків, фото або ребусів.

Обираємо відкритий текст. Для кожної дитини надаємо свій клас майстерності: - «юніор» (початковий рівень), - «спеціаліст» (середній рівень), - «майстер» (достатній рівень), - «професіонал» (високий рівень). Крім того, вводимо кольорове маркування класу «майстерності», щоб учасник не брав до уваги завдання інших класів майстерності. Оформлення завдання приведені нижче і складаються з математичної дії, яку необхідно виконати на КП та записати результат до маршрутної картки учасника.



Маршрутна картка учасника та картка експрес-контролю вчителя наведена на малюнку:

### МАРШРУТНА КАРТКА

## Математичне авторалі

Гонщик: Петренко Сергій Клас: 5  
Грантірі: «Арифметичні дії з натуральними числами»

Старт: \_\_\_\_\_ Фініш: \_\_\_\_\_ Загальний час: \_\_\_\_\_

| КП     | Юніор  | Спеціаліст | Майстер | Професіонал |
|--------|--------|------------|---------|-------------|
| 1      | 5      | $21 = 21$  |         |             |
| 2      | 12     | $-8 = 4$   |         |             |
| 3      | 6      | $+8 = 14$  |         |             |
| 4      | 14     | $-7 = 7$   |         |             |
| 5      | 7      | $-2 = 5$   |         |             |
| 6      | 21     | $-8 = 13$  |         |             |
| 7      | 15     | $-18 = -3$ |         |             |
| 8      | 3      | $+9 = 12$  |         |             |
| 9      | 12     | $-1 = 11$  |         |             |
| 10     | 12     | $+29 = 41$ |         |             |
| 11     | 37     | $+13 = 50$ |         |             |
| 12     | 50     | $-26 = 24$ |         |             |
| Відп.  | Відп.  | Відп.      | Відп.   | Відп.       |
| Оцін.  | Оцін.  | Оцін.      | Оцін.   | Оцін.       |
| Оптим. | Оптим. | Оптим.     | Оптим.  | Оптим.      |

Місце в гонці:

Знач. колонки маршруту гонки

| КП | Юніор | Спеціаліст |
|----|-------|------------|
| 1  | 5     |            |
| 2  | 12    |            |
| 3  | 6     |            |
| 4  | 14    |            |

### КАРТКА ЕКСПРЕС-КОНТРОЛЮ ВЧИТЕЛЯ

## Математичне авторалі

Клас: 5  
Грантірі: «Арифметичні дії з натуральними числами»

✚

| КП     | Юніор  | Спеціаліст | Майстер | Професіонал |
|--------|--------|------------|---------|-------------|
| 1      | 5      | $21 = 21$  | Відп.   | Відп.       |
| 2      | 12     | $-8 = 4$   | Відп.   | Відп.       |
| 3      | 6      | $+8 = 14$  | Відп.   | Відп.       |
| 4      | 14     | $-7 = 7$   | Відп.   | Відп.       |
| 5      | 7      | $-2 = 5$   | Відп.   | Відп.       |
| 6      | 21     | $-8 = 13$  | Відп.   | Відп.       |
| 7      | 15     | $-18 = -3$ | Відп.   | Відп.       |
| 8      | 3      | $+9 = 12$  | Відп.   | Відп.       |
| 9      | 12     | $-1 = 11$  | Відп.   | Відп.       |
| 10     | 12     | $+29 = 41$ | Відп.   | Відп.       |
| 11     | 37     | $+13 = 50$ | Відп.   | Відп.       |
| 12     | 50     | $-26 = 24$ | Відп.   | Відп.       |
| Відп.  | Відп.  | Відп.      | Відп.   | Відп.       |
| Оцін.  | Оцін.  | Оцін.      | Оцін.   | Оцін.       |
| Оптим. | Оптим. | Оптим.     | Оптим.  | Оптим.      |

Знач. колонки маршруту гонки

| КП | Юніор | Спеціаліст |
|----|-------|------------|
| 1  | 5     |            |
| 2  | 12    |            |
| 3  | 6     |            |
| 4  | 14    |            |

|    |       |    |        |       |
|----|-------|----|--------|-------|
| 5  | Відп. | 21 | $= 21$ | Відп. |
| 6  | Відп. | 15 | $= 15$ | Відп. |
| 7  | Відп. | 3  | $= 3$  | Відп. |
| 8  | Відп. | 11 | $= 12$ | Відп. |
| 9  | Відп. | 11 | $= 12$ | Відп. |
| 10 | Відп. | 36 | $= 37$ | Відп. |
| 11 | Відп. | 49 | $= 50$ | Відп. |
| 12 | Відп. | 23 | $= 24$ | Відп. |

Картка експрес-контролю вчителя надає можливість швидко знайти помилку учня та відправити учасника гонки до КП, на якому вона мала місце і, відповідно, виправити помилки результатів наступних КП за маршрутом. Звичайно, результат гонки («затрачений час») збільшиться, але оцінка залишиться в межах обраного класу майстерності («юніор» - 1,2,3; «спеціаліст» - 4,5,6; «майстер» - 7,8,9; «професіонал» - 10,11,12). Учасник може сам обрати клас майстерності або пройти їх декілька. До журналу вчитель заносить найкращі результати учасників змагань.

Розробимо та оберемо варіант маршруту руху до контрольних пунктів (КП):

- за картою або схемою;
- за визначеним маршрутом, який позначається певними знаками (кольорові стрілки, спеціальні позначки, прапорці тощо);
- за вказівками спостерігачів, що знаходяться на контрольних пунктах маршруту гонки, після виконання завдання учасниками змагання.

- від 8 до 10 років – до 500 метрів з кількістю КП 7-8 шт.;
- від 10 до 12 років – до 800 метрів з кількістю КП 8-10 шт.;
- від 12 до 14 років – до 1000 метрів з кількістю КП 7-8 шт.;
- від 14 до 16 років – до 1500 метрів з кількістю КП 8-10 шт.



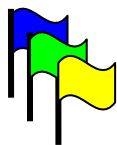
## Інтелектуальна гра «Подорож в країну знань»

Розробимо та оберемо правила гри:

- команда або особа рухається за певним маршрутом до цілі (у нашому випадку до фінішу) і під час руху вирішує певні завдання, які допоможуть фінішувати з певним результатом.

Обираємо командний стиль гри.

### *Правила гри:*



- *кожна команда позначається на ігровому полі відповідним кольором, який відповідає кольору прапорця;*
- *кількість кроків до мети для кожної команди однакова;*



- *фішка пересувається для кожної команди на таку кількість кроків, яку показує ігровий кубик;*



- *якщо на ігровому кубуку випаде “?”, команда повинна відповісти на додаткове запитання. В разі правильної відповіді команді надається право ще на один хід, в іншому випадку – фішка залишається на місці, а право наступного ходу переходить до іншої команди;*



- *якщо на ігровому кубуку випаде “!” – це хвилинка цікавого повідомлення;*



- рухи по ігровому полю виконуються командами за стрілками свого кольору до досягнення точки «Ф»;



- зона отримання додаткового завдання;



- повернення до вказаної точки;



- при досягненні мети (точки «Ф») команда отримує приз у вигляді грошової нагороди (визначної суми купюрами розроблених грошей різного номіналу). Цю призову скарбницю учні самостійно розподіляють між собою в залежності від ступеню свого вкладу до виконання завдань етапів.

Проведемо аналіз можливого перебігу сценарію гри:

- в приміщенні (кабінет, спортивний зал, школа);
- на відкритому повітрі (територія школи, галявина, ліс, тощо).

Обираємо перший варіант (в приміщенні), який підходить у разі поганої погоди.

Розробимо та оберемо варіанти оформлення завдання:

- відкритий текст (завдання надається у вигляді тексту, який можливо вільно прочитати);
- закритий текст (завдання надається у вигляді шифровки, яку можливо прочитати тільки з допомогою кодового ключа);
- завдання у вигляді малюнків, фото або ребусів.

Обираємо відкритий текст. Для кожної команди розробляємо комплект завдань різного рівня складності з відповідної теми навчальної програми. Також розробляються: картки додаткових завдань, картки цікавих повідомлень, карта гри, зразки грошей. Можливі варіанти оформлення приведені нижче:

- [illegible]

1. Запишите название. Структурная формула вещества: ...
2. Запишите название. Структурная формула вещества: ...
3. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
4. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
5. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
6. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
7. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
8. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
9. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
10. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
11. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
12. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
13. Напишите название. Структурная формула вещества: ...
14. Решите задачу:

7. Запишіть розв'язок лінійного дифузійного рівняння: ...
8. Знайдіть розв'язок лінійного дифузійного рівняння з початковими даними: ...
9. Як порівняти дифузійні коефіцієнти чотирьох різних металів? ...
10. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
11. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
12. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
13. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
14. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
15. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
16. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
17. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
18. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
19. Як знайти швидкість дифузії металів? ...
20. Як знайти швидкість дифузії металів? ...

1. Чи називають дробом  $\frac{1}{2}$ ?
2. Чи називають дробом  $\frac{1}{1}$ ?
3. У всіх дробів чисельник менший ніж знаменник?
4. У всіх дробів чисельник менший ніж знаменник?
5. Чи називають число  $\frac{1}{2}$  стов'я дробом?
6. Як читати ціле без знамення: 1 або 100/100?
7. Чи треба дробити, щоб порівняти  $\frac{1}{2}$  дріб з  $\frac{1}{3}$  дробом?
8. Чи треба дробити, щоб порівняти  $\frac{1}{2}$  дріб з  $\frac{1}{2}$  дробом?
9. Як записувати дріб з знаменником?
10. Чи можна сповістити про дріб не вказавши його знаменника?

1. «Математика – наука з усіх наук і користь, необхідна для всіх»  
Р. Бейлі
2. «Математика – наука всіх наук. Її наукою – істина, її працею – простота та ясність. Паскаль відзначає стійкість чистотистости заростови і, щоб досягти його, необхідно треба прохитати, крім цієї. Висновковий підтверджені не тільки в його п'яти відомих прикладів. Крім його відзначається лише розум, який вносить істину і мислиться в бар'єрах і прохитання»  
Ян Солов'яков



по темі:  
**“Звичайні дрібні та дії з ними”**

| № з/п | Пізнаємо і ве'я учні | Кількість балів | Оцінка за урок |
|-------|----------------------|-----------------|----------------|
|       | I команда            | 25 балів        |                |
| 1     |                      |                 |                |
| 2     |                      |                 |                |
| 3     |                      |                 |                |
| 4     |                      |                 |                |
| 5     |                      |                 |                |
|       | II команда           | 25 балів        |                |
| 1     |                      |                 |                |
| 2     |                      |                 |                |
| 3     |                      |                 |                |
| 4     |                      |                 |                |
| 5     |                      |                 |                |
|       | III команда          | 21 балів        |                |
| 1     |                      |                 |                |
| 2     |                      |                 |                |
| 3     |                      |                 |                |
| 4     |                      |                 |                |
| 5     |                      |                 |                |



Квест можна провести навіть у дитячому садку для малечі віком до 6 років. Оформлення завдань, оголошення, Положення, Умов та Програми проведення «Дня туриста» у дитячому садочку «Дзвіночок» м. Канева 27 вересня 2016 року приведені у Додатках.

## Висновки

Квест – це вид актуального сучасного інноваційного навчання з елементами традиційного виду навчання, у якому використовуються методи стимулювання засобами рольової гри.

Аналізуючи власну професійну діяльність, можна зробити висновок, що використання квесту в навчально-виховному процесі приносить тільки позитивні результати, а саме:

- дозволяє учням пізнати один одного в умовах необхідності прийняття швидких рішень;
- виявляє: приховані якості учнів, потенційних лідерів, інтелектуалів, учнів-логістів, які вміють прорахувати на декілька кроків вперед;
- розвиває логічне мислення, інтуїцію, вміння швидко знаходити вихід із складної ситуації, знайти спільну мову з різними людьми;
- дозволяє учням краще ознайомитися з темою, бо всі сценарії носять тематичний характер;
- проводить аналогії й асоціації між явищами;
- спонукає до швидкої актуалізації інформації;
- дозволяє спільно пережити емоційні «спалахи», що психологічно зближує учнів, викликає масу позитивних емоцій і радісних спогадів, сприяє розвитку комунікабельності;
- розвиває ерудицію (інтелектуальні етапи) і виявляє спритність.

В квест-грі можуть брати участь всі вікові групи дітей, навіть починаючи з дитячого садочка. Правильно обрані завдання, маршрут, довжина дистанції, вид квесту дають можливість поринути у світ пригод вихованцям, відволікаючи їх від моніторів комп'ютерів та світової мережі Internet, тим самим усуваючи негативний вплив останніх на фізичний та психологічний стан дітей та підлітків.



Розуміння важливості даної проблеми, її актуальності та складності спонукає до пошуку оптимальних форм, методів, принципів роботи з даного питання.

Ми вважаємо, що надана нами інформація стосовно розробки, організації і проведення квестів стане у нагоді, насамперед, бажаючим створити нові види актуального сучасного інноваційного навчання дітей з використанням ігрових моментів. Правильно і естетично оформлені квестові завдання «перенесуть» учасників до світу пригод, створять відповідний антураж та нададуть незабутні емоції і задоволення від перемоги та отриманих призів і нагород.

На нашу думку, цей методичний посібник, буде «добрим помічником» для класних керівників та класоводів, керівників гуртків, організаторів дитячого дозвілля таборів відпочинку та іншим, які бажають створити дітям яскраве, веселе і незабутнє дитинство.



## ПОЛОЖЕННЯ

щодо проведення «Дня туриста» («Подорож з веселим компасом») у дитячому садочку «Дзвіночок» 27 вересня 2016 року

### I. Мета і завдання

«День туриста» в дитячому садочку проводиться з метою ознайомлення малюків з активним способом культурного проведення дозвілля з батьками та дорослими на природі, виховання у малечі дбайливого ставлення до природи та збереження її, залучає до занять з фізичної культури і спорту, виховує почуття дружби та єдності у колективі при вирішенні поставлених задач, розвиває спритність, координацію руху та розширення кругозору.

### II. Термін та місце проведення

Захід проводиться 27 вересня 2016 року на території дитячого навчального закладу «Дзвіночок». Початок об 10.30 години.

### III. Організатори та часники

Організатори гри – педагогічний колектив Канівського міського центру туризму.

Учасники гри - діти старших груп ДНЗ «Дзвіночок».

Кількісний склад команди необмежений, але не більш 20 осіб. При більший кількості команда поділяється на дві. До складу команди обов'язково входять вихователі дитячих груп та батьки (за згодою).

### IV. Програма проведення Заходу

|              |                                                                                      |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 10.30 -10.40 | відкриття Заходу, побажання подорожі з веселим компасом.                             |
| 10.40 -11.50 | проведення з командами груп туристичної смуги перешкоди «Подорож з веселим компасом» |
| 11.50-12.00  | підведення підсумку конкурсної програми Заходу                                       |
| 12.00-12.30  | туристичний обід (Смачна туристична каша)                                            |

### V. Підведення підсумків

Підсумки конкурсів підводяться окремо для кожної команди дитячої групи. Переможці нагороджуються призами та грамотами Канівського міського центру туризму.

## УМОВИ

проведення конкурсної програми, яка входить в програму проведення «Дня туриста» («Подорож з веселим компасом») у дитячому садочку «Дзвіночок» 27 вересня 2016 року

### Туристична смуга перешкод

**Завдання:** учасникам конкурсу пропонується пройти туристичну смугу перешкод у складі команди юних туристів:

1. **«Переправа через прірву»** - подолати перешкоду - колоду, яка встановлена через уявлену прірву. Діти з використанням страхування переходять на інший бік, щоб потрапити до країни веселого компасу;
2. **«Зелена арка»** - пройти під аркою по одному, щоб потрапити до казкових печер країни веселого компасу;
3. **«Казкові печери»** - діти повинні по черзі подолати перешкоду, пролізаючи у кола спортивної стінки;
4. **«Долина велетнів»** - юні туристи повинні по черзі перелізти через перешкоди, що знаходяться на етапі туристичної смуги перешкод;
5. **«Повітряна переправа»** - учасники долають перешкоду за допомогою рук, які перебирають мотузку, що натягнутий між опорами. Ноги учасників торкаються землі. Перешкода долається по черзі.
6. **«Спина дракона»** - дітям потрібно пройти по шинам, які нагадують спину дракону.
7. **«Чарівний клубочок»** - юні туристи проходять траверсом дистанцію по черзі, тримаючись однією рукою за натягнутий мотузок.
8. **«Рухомі каміння»** - при подоланні цієї перешкоди, дітям необхідно пробігти між камінням (мішечки із соломою), що качаються, не доторкнувшись до них.
9. **«Болотна подорож»** - треба подолати уявлене болото, перестрибуючи по пеньках.
10. **«Пошук Івасика»** - у складі команди знайти на площадці ляльку Івасик, яка випадково заблудилася під час подорожі. Крім пошуку діти вивчають як подати сигнал допомоги голосом.
11. **«Чарівна гойдалка»** - діти по черзі долають уявлений рів за допомогою «тарзанки».
12. **«Маленька гірка»** - діти з використанням мотузку долають підйом та спуск з маленької гірки.
13. **«Пошук Катрусі»** - у складі команди знайти на площадці ляльку Катрусю, яка випадково заблудилася під час подорожі. Крім пошуку діти вивчають як подати сигнал допомоги голосом.
14. **«Канівська Говерла»** - діти у складі команда піднімаються на найвищу точку дитячого садка і на висоті піднімають Державний прапор.
15. **«Сліди сніжної людини»** - юні туристи у складі команди рухаються по маркованій трасі (сліди сніжної людини) до фінішу.

16. «Фініш» - діти приходять до туристичного містечка з вогнищем та колодязя з чарівною живою водою. Відпочивають і чекають нагородження.

**Оцінка:** учасники не отримують оцінки, враховується тільки проходження дистанції, при якому діти отримують початкові знання та навички.

Переможцями є всі команди, що подолали туристичну смугу перешкод. У якості заохочення всім надається смачна туристична каша та грамота Канівського міського центру туризму.



## Бібліографія

1. Педагогика: - Под ред. Ю. К. Бабанского, - 2-е изд., доп. и перераб. - М., Просвещение, 1988. - 479 с.
2. Бабанский Ю.К. Оптимизация процесса обучения: - М.: Педагогика, 1977. - 257 с.
3. Ганопольський В.І., Безносіков Є.Я., Булатов В.Г. Туризм і спортивне орієнтування підручник для інститутів і технікумів фізичної культури. - М.: Физкультура и спорт, 1987. - 240 с.
4. **Иванов Е. И.** Начальная подготовка ориентировщика. - М.: Физкультура и спорт, 1985. - 159 е., ил.
5. Поломис К. Дети в пионерском лагере. Трудовая деятельность. Соревнования и состязания. Игры / Пер. с чес. К.И. Паровой; - М.: Профиздат, 1989. - 144 с.
6. Машинський С. Я. Спортивне орієнтування. Навчальний посібник - [www.orientpoltava.in.ua](http://www.orientpoltava.in.ua).
7. Дитячі ігри та розваги: [Популярний посібник для педагогів, дітей та батьків] Упоряд. І. Січовик. - К.: вид. центр «Просвіта», 2004. - 424 с.

1. Сайт міжнародної федерації орієнтування IOF: <http://orienteering.org>
2. Сайт федерації спортивного орієнтування України:  
<http://orienteering.org.ua>
3. Правила змагань зі спортивного орієнтування, умовні знаки спортивних карт: <http://orienteering.org.ua/index.php/federation/comissii>
4. Офіційна сторінка Європейської спілки радіоаматорів - International Amateur Radio Union (IARU) Region 1: <http://www.ardf-r1.org/>

## ЗМІСТ

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| ВСТУП                                               | 3  |
| 1. ІСТОРИЧНА ДОВІДКА                                | 6  |
| 2. ГРА-КВЕСТ ЯК ФОРМА РОБОТИ З УЧНЯМИ               | 7  |
| 2.1. Термінологія гри-квест                         | 7  |
| 2.2. Складові та типові правила гри-квесту          | 8  |
| <i>Інструкція для суддів (організаторів)</i>        | 10 |
| <i>Інструкція для учасників</i>                     | 11 |
| 2.3. Сім основних складових елементів квесту        | 11 |
| <i>Класифікація видів квестів</i>                   | 11 |
| <i>Вибір мети</i>                                   | 12 |
| <i>Вибір складності та довжини маршруту</i>         | 12 |
| <i>Способи представлення завдання</i>               | 19 |
| <i>Формування картки завдання</i>                   | 25 |
| <i>Контроль виконання</i>                           | 27 |
| <i>Способи заохочення</i>                           | 30 |
| 2.4. Практичні приклади застосування квесту у школі | 31 |
| <i>«Математичне авторалі»</i>                       | 31 |
| <i>«Подорож в країну знань»</i>                     | 35 |
| Висновки                                            | 38 |
| Додатки                                             | 40 |
| Бібліографія                                        | 43 |

