

**Сценарий мастер-класса
по разработке квеста школьного музея
с использованием QR-кодов и информации школьных музеев**

*Разработка
методисты СП Центра «Гражданин»
МБУ «Школа №93» г.о. Тольятти
Горяинова Ж.Н., Меркулова С.В.*

Место проведения: отрядные комнаты S от 15 до 30 кв. м.

Ведущие: волонтеры-вожатые, педагоги

Продолжительность проведения: 30 минут

Участники мастер-класса: активисты школьных музеев Тольятти

Количество участников: от 10 до 25 человек

Оборудование: столы (4-5), стулья по количеству участников, флипчарт, магниты, ватман или бумага А3, А2 формата, фломастеры, маркеры, ноутбук или мультимедийное оборудование
Презентация/видео доклад «Разработка сайта музея»

Описание мастер-класса

1. Организационный этап

Приветствие участников мастер-класса

Участники рассаживаются на стулья за столы.

Вступительное слово о цели и задачах мастер-класса: познакомиться с разными способами создания квеста школьного музея. Разработать идею квеста школьного музея

2. Теоретический этап (продолжительность 10-15 минут)

Что такое квест и первые квестовые игры

Слово «квест» происходит от английского «quest», которое означает поиск, приключение. В квестовых играх герои сталкиваются с заданиями, для выполнения которых нужно включить не только логику, но и свои знания и навыки.

Как таковой первый квест «The Game» был создан в начале 70-ых годов, в котором участники искали сокровище по координатам городов Сан-Франциско и Сиэтл. На основе этой игры был снят фильм

Виды квестов

Существует несколько видов квестов: командные или одиночные, **по применению:** обучающие, развивающие, развлекательные, **по месту перемещения:** локальные, многолокационные, внелокационные, **по способу передвижения:** пешеходные, велосипедные, автобусные.

По порядку выполнения заданий:

Квест цепочный, предполагает последовательность действий (нельзя приступить к следующему заданию, не выполнив предыдущую)

Квест штурмовой, где участники определяют последовательность самостоятельно. Этот механизм в основном используется, когда в квесте участвуют несколько команд и нужно их развести в самом начале игры

Для разработки квеста необходимо наличие элементов:

1. Тематика квеста (должна быть конкретной, не размытой)

2. Цели, задачи квеста (для чего проводится игра?)

Квест должен быть не только развлекательным, но и познавательным или обучающим.

2. Возрастные и количественные ограничения целевой аудитории (возможно гендерные).

3. Территория проведения квеста, продолжительность проведения квеста

4. Оборудование и вспомогательные материалы (бумага, пазлы, телефон и т.д.)

5. Правила для участников квеста (на время, на очки или на соревнование)

6. Описание Легенды квеста – это предыстория.

Она может быть связана с поиском чего-то, спасением кого-то, разгадыванием какой-то истории. Сюжет должен быть интересным, логичным

7. Локации квеста

Нужно учесть, что локации квеста должны быть удобными для прохождения. Если используется улица, то лучше все локации делать на улице или брать такую локацию в начале квеста или в конце. Также квест может быть локальным, то есть, организован в одном кабинете

8. Задания квеста

При разработке заданий надо учитывать наличие поисковой деятельности и решение загадок, будь это математическая или логическая загадка. Подсказки, позволяющие участнику дойти до финала (в основном подсказки бывают 3 в разных промежутках времени). Разнообразие этапов и заданий (то есть в квестах должна быть сменяющейся деятельность, уровень сложности, которая заставляет участника совершать усилия и этим делает квест интересным). Наличие дополнительных заданий (при случае, если участник не сможет пройти задания из-за разных причин, в помощь приходят дополнительные задания)

В качестве шифров для заданий можно использовать книжные шифры, ребусы, загадки, азбуку-морзе, семафорную азбуку, QR- коды

Задания ваших квестов должны быть построены с использованием информации школьных музеев. Героями музеев могут быть разные люди, это не обязательно люди военных профессий.

9. После разработки квеста его надо протестировать (апробировать), чтобы понять что получается, что нет

3.Практический этап

Разработка квеста школьного музея – продолжительность 10 минут

4. Презентационный этап - продолжительность 5 минут с вопросами ведущего

Публичное представление идеи квеста школьного музея