



Использование ИКТ во время проведения эко-квестов.

Авторы:

**Камалеева Наталья Валериевна,
методист МАУ ДО ДДЮТЭ г.Киселевск,
Тупикина Юлия Евгеньевна, методист
МАУ ДО ДДЮТЭ г. Киселевск**



Квест - это приключенческая игра, в которой необходимо решать задачи для продвижения по сюжету. Суть в том, что, как правило, есть некая цель, дойти до которой можно только последовательно разгадывая загадки. Каждая загадка - это ключ к следующей точке и следующей задаче (пункту). Задачи могут быть самыми разными: активными, творческими, интеллектуальными. Они подбираются таким образом, чтобы быть максимально оригинальными, интересными, соответствующими ситуации и не требующими специальных знаний или умений от игроков. Замечательно то, что квесты могут проводиться как в группе, в музыкальном зале, так и на природе, то есть практически в любой обстановке.







www.uszn40.ru



Классификация квестов:

1. По степени реальности: реальные и виртуальные квесты.
2. По времени проведения: дневные и ночные квесты.
3. По продолжительности: короткие, среднет длительные и длительные квесты.
4. По уровню сложности: элементарные (для новичков), продвинутые, гиперсложные квесты.
5. По средству передвижения: пешие, автомобильные.
6. По возрасту квесты можно разделить на: подростковые, молодежные, универсальные

Эко-квест «Кузбасскими тропами»

Цель: формирование любви и бережного отношения к родному краю средствами эколого-туристско-краеведческой деятельности.

Задачи:

- расширять знания о туризме, экологически верном поведении в окружающей среде;
- развивать коммуникативную культуру, творческие способности учащихся, умение работать в команде;
- воспитывать любовь к родному краю, экологическую культуру.

Оборудование:

- палатка,
- рюкзак,
- пенка,
- спальный мешок,
- костровое оборудование,
- веревка,
- карабины,
- ватманы,
- фломастеры или краски,
- пластилин,
- компьютерные диски,
- дидактическая игра «Сложи рюкзак»,
- краеведческая и экологическая литература,
- маршрутный лист.



WhatsApp

Маршрутный лист

Маршрут	Название станции
1.	Станция №1 «Узнай дерево по описанию»
2.	Станция №2 «Природная фантазия»
3.	Станция №3 «Сложи костер»
4.	Станция №4 «Установка палатки»
5.	Станция №5 «Паутина»
6.	Станция №6 «Собираемся в поход»
7.	Станция №7 «Собери рюкзак»
8.	Станция №8 Эко-плакат «Береги природу»
9.	Станция №9 «Эко-эксперт»

Шифры

1 задание. 12, 3, 6, 19, 20

2 задание. 17, 18, 16, 11, 5, 6, 15

3 задание. 21, 19, 17, 6, 26, 15, 16

4 задание. 17, 16, 9, 5, 18, 1, 3, 13, 33, 6, 14

5 задание. 15, 1, 4, 18, 1, 5, 1

6 задание. 15, 1, 23, 16, 5, 10, 20, 19, 33

7 задание. 21, 3, 10, 12, 20, 16, 18, 1

8 задание. 15, 10, 12, 16, 13, 1, 6, 3, 10, 25, 1

Ключ

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

База знаний



База знаний



Этапы квеста:

1. «Узнай дерево по описанию».



Этапы квеста:

2. «Природная фантазия».



Этапы квеста:

3. «Сложи костёр».

Виды костров



«Колодец»



Пирамида



«Охотничий»



«Звёздный»



«Нодья»



«Шалаш»



«Таёжный»

«Сложи костер»



Этапы квеста:

4. «Установка палатки».



Этапы квеста:

5. «Паутина».



«Паутина»



Этапы квеста:

6. «Собери рюкзак».



Этапы квеста:

6. «Собери рюкзак».



Этапы квеста:

8. Эко-плакат «Береги природу».





Этапы квеста:

9. «Эко-эксперт».

МУСОР	ПРАВИЛА УТИЛИЗАЦИИ МУСОРА
1. Пакеты из полиэтилена	
2. Стекло	
3. Металлическая консервная банка	
4. Пластиковая бутылка	
5. Газета	
6. Старая футболка	
7. Кожура от бананов	
8. Фантики от конфет	

ЭКО-ЭКСПЕРТ



Награждение



Обучение педагогов



Заготовка слайда





**Теперь вы знаете о
квест – игре и можете её
организовать со своими
учащимися.**

Всё в ваших руках!!!