Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского творчества Петроградского района Санкт-Петербурга



Использование информационных технологий в краеведческой деятельности

на примере онлайн-квеста «Петровскими маршрутами»

К.В. Загребельная
заведующий музеем, методист
ДДТ Петроградского района
О.В. Луговая
заведующий методическим отделом, методист
ДДТ Петроградского района
О.Ю. Попова
методист
ДДТ Петроградского района

Санкт-Петербург
2021

Использование информационных технологий в краеведческой деятельности

(на примере онлайн-квеста «Петровскими маршрутами»)

Аннотация. Данные методические материалы адресованы педагогическим работникам, реализующим основные и дополнительные образовательные программы вне зависимости от преподаваемого уровня образования и направленности.
В материалах представлена технология реализации онлайн-квеста, разработанная и неоднократно реализованная во Дворце детского творчества Петроградского района в условиях соблюдения ограничительных мер из-за COVID-19.

Ключевые слова: онлайн-квест, информационные технологии, краеведение.

В данных методических материалах технология реализации онлайн-квеста представлена на примере тематического онлайн-квеста *«Петровскими маршрутами»*, разработанного для проведения мероприятий, посвященных 350-летию со дня рождения Петра I.

Онлайн-квест «Петровскими маршрутами» предполагает активное включение учащихся, их родителей, педагогов и всех желающих в краеведческую исследовательскую деятельность через знакомство с историей города Санкт-Петербурга и личностью Петра Великого.

Цель онлайн-квеста: сохранение памяти о роли Петра I, в развитии и строительстве Санкт-Петербурга через знакомство с городскими достопримечательностями и культурным наследием эпохи Петра Великого.

Актуальность

Использование информационных технологий в образовании является актуальным не только в условиях ограничительных антиковидных мер и дистанционного обучения, но и в условиях необходимости соответствовать требованиям времени и цифровизации всех сфер жизни современного человека.

Применение информационных технологий в квест-игре мотивирует участников квеста к изучению материала и активизирует познавательную деятельность. Применение онлайн-технологий дает возможность существенно расширить аудиторию и вовлечь большее количество учащихся в предлагаемую тематическую область.

Эффективность и результативность технологии

Данная технология онлайн-квеста была разработана в условиях ограничений на проведение массовых мероприятий (в связи с COVID–19) и представлена на Петроградском педагогическом форуме в 2021 году.

При прохождении квеста представители педагогической общественности Санкт-Петербурга и России в краткие сроки смогли познакомиться с материалами школьных музеев Петроградского района Санкт-Петербурга и успешно пройти предложенный образовательный маршрут. Квест получил положительную оценку участников форума и был рекомендован к тиражированию как эффективная форма краеведческой деятельности с учащимися.

Позднее содержательная часть квеста была адаптирована для учащихся начальной школы. Онлайн-квест «Путешествие по школьным музеям Петроградской стороны» был включен в районную программу мероприятий во время летних школьных каникул.

В настоящее время разработан третий вариант содержательной части квеста для использования в краеведческой деятельности в рамках празднования 350-летия со дня рождения Петра I.

Масштабируемость

Квест может быть рассчитан как на конкретную аудиторию (группа, класс), так и на широкую аудиторию с неограниченным количеством участников. От этого зависит формат проведения квеста: онлайн или оффлайн.



Методика разработки интерактивного квеста

1. Определение вида квеста: онлайн или оффлайн (в зависимости от целевой аудитории и способов коммуникации)
2. Определение тематики и цели квеста (знакомство с новой информацией, закрепление материала, подведение итогов занятия, итоговое занятие в блоке занятий и т.д.).
3. Определение длительности квеста – времени, необходимого для прохождения квеста.
4. Определение количества локаций (в зависимости от длительности квеста).
5. Формулирование контрольного вопроса (задания) квеста и фразы-ответа (по одному слову (слогу и тд) на локацию).
6. Определение формы обратной связи для получения ответов (устно, письменно, онлайн).
7. Сбор информации в соответствии с выбранной темой и целью, распределение по информационным блокам в соответствии с количеством локаций.
8. Формирование информационных блоков с включением вопроса к содержанию информационного блока с таблицей-ключом. Таблица-ключ содержит несколько вариантов ответа на данный вопрос и соответствующие им слова (фразы, слоги и тд), которые необходимо использовать для формирования фразы-ответа к заданию квеста. Правильному ответу на вопрос информационного блока должно соответствовать слово (фраза, слог и тд) из фразы-ответа. (см. Приложение 1)
9. Размещение информационных блоков в пространстве «Интернет» (для онлайн-квеста).
10. Определение вида базовой карты (вымышленное пространство или реальное).
11. Создание базовой карты.
12. Разработка (стилизация) локационных указателей.

13. Нанесение локационных указателей на карту с закреплением гиперссылок на соответствующие информационные блоки (см. Приложение 2).
14. Размещение интерактивной карты в пространстве «Интернет» (для онлайн-квеста).
15. Создание онлайн-формы для ввода ответа (предусмотреть возможность указания ФИО, емейл и другой информации, которая может понадобиться для коммуникации с участниками квеста) (для онлайн-квеста, см. Приложение 3).
16. Изготовление раздаточных материалов для участников квеста (при непосредственном взаимодействии):
    a. таблица локаций с ячейкой для вписывания найденных слов и свободным местом для формирования фразы-ответа (см. Приложение 4),
    b. QR-код квеста (для онлайн-квеста) (см. Приложение 5),
    c. QR-код для онлайн-ответа (см. Приложение 5).
17. Разработка критериев для определения победителей. Включение в квест соревновательного элемента позволяет существенно повысить мотивацию участников квеста.

Методика проведения онлайн-квеста

1. Участникам квеста объявляются
    a. задание (вопрос квеста) и форма ответа на задание: слово, фраза и тд.,
    b. время на прохождение квеста,
    c. критерии определения победителей.
2. Поясняется принцип прохождения квеста (работа с интерактивной картой и информационными блоками локаций, таблицей-ключом, содержащей несколько вариантов ответа на заданный вопрос и соответствующие им слова (фразы, слоги и тд), которые необходимо использовать для формирования фразы-ответа к вопросу квеста.)
3. Участникам квеста даются ссылки на:
    a. онлайн-квест,
    b. форму для отправки ответа.
4. Участники квеста переходят по ссылке и посещают обозначенные на интерактивной карте локации и выписывают слова, необходимые для формирования фразы, которая будет ответом на вопрос квеста.
5. После прохождения всех локаций участник квеста формулирует фразу-ответ и отправляет ее организатору квеста посредством формы обратной связи, перейдя в нее по ссылке или с помощью QR-код для онлайн-ответа.
6. Организатор квеста направляет всем участникам квеста, сертификат, а победителям - диплом о прохождении квеста.

Приложение 1

Информационный блок с вопросом и таблицей-ключом

Кунсткамера
(Университетская наб., 3)



Кунсткамера (от нем. Kunstkammer – кабинет редкостей) – первый музей в России, учрежденный императором Петром I в Санкт-Петербурге в 1714 г. В настоящее время это Музей антропологии и этнографии имени Петра Великого, который находится в ведении Российской Академии Наук. Музей обладает несколькими коллекциями, в составе которых представлены предметы старины, раскрывающие историю и быт разных народов (из Африки, Китая, Японии, Северной Америки, Индии, Индонезии и т.д.). Но многим этот музей известен своей «особенной» коллекцией анатомических редкостей и аномалий. Первые экспонаты для музея были куплены Петром I у голландцев Альберта Себа и Фредерика Рюйша.



В 1747 г. в здании Кунсткамеры был пожар, который уничтожил множество экспонатов. Среди пострадавших экспонатов - уникальный Готторпский глобус диаметром 3,1 и весом более 3,5 тонн. На его поверхность была нанесена карта, отображающая географические представления русских ученых второй половины XVIII. Глобус был доставлен в Петербург из Готторпского герцогства в качестве дипломатического подарка Петру I в 1717 г. После пожара 1747 г. от глобуса остался металлический каркас, немногочисленные металлические детали и дверца с изображением герба Голштинского герцогства. Он был восстановлен механиками Б. Скоттом и Ф. Н. Тирюдиным, картографом И. Ф. Трускотом и живописцем И. Э. Гриммелем в 1748-1752 гг.

Вопрос:

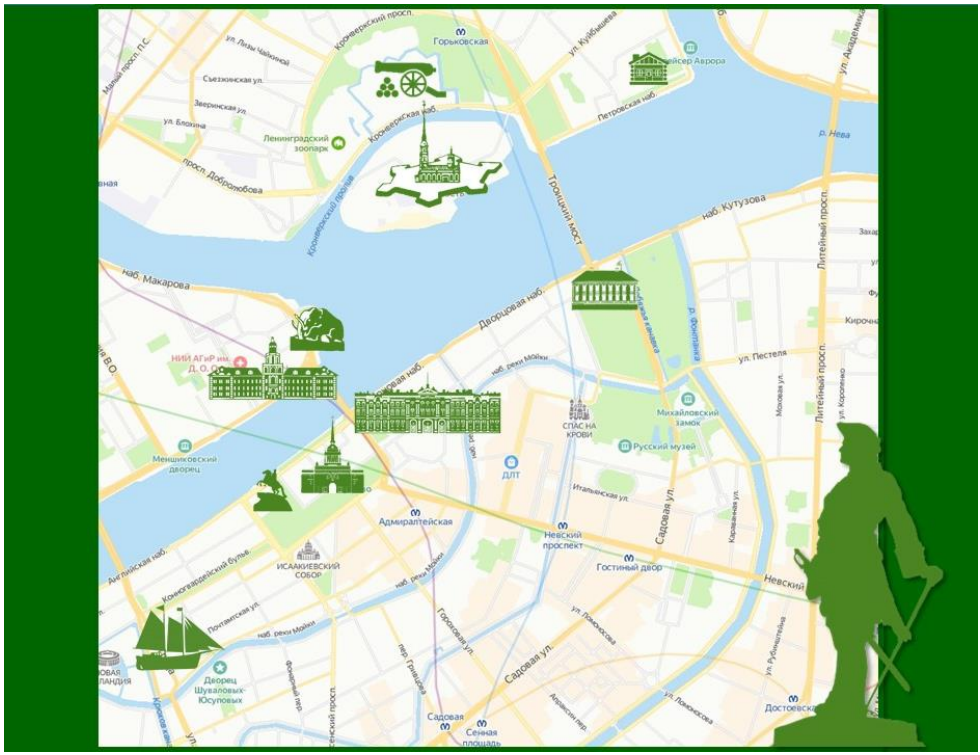
Есть у этого предмета еще одна особенность: в него можно было забраться через небольшую дверь и увидеть нечто очень интересное. Ссылка: http://tour.kunstkamera.ru/#1241882040 поможет виртуально побывать внутри глобуса и найти ответ на вопрос: что внутри?

Ответ на вопрос найдите в левом столбце таблицы. В правом столбце напротив ответа вы найдёте фразу, которую нужно использовать для составления ответа на задание Квеста.

Ответ на вопрос о музейном предмете	Слово для составления фразы
Полки с книгами	В Петербурге этот день особо чтут
Скульптура	Слух обо мне пройдёт по всей Руси великой,
Планетарий с небесными созвездиями	Ногою твердой стать при море

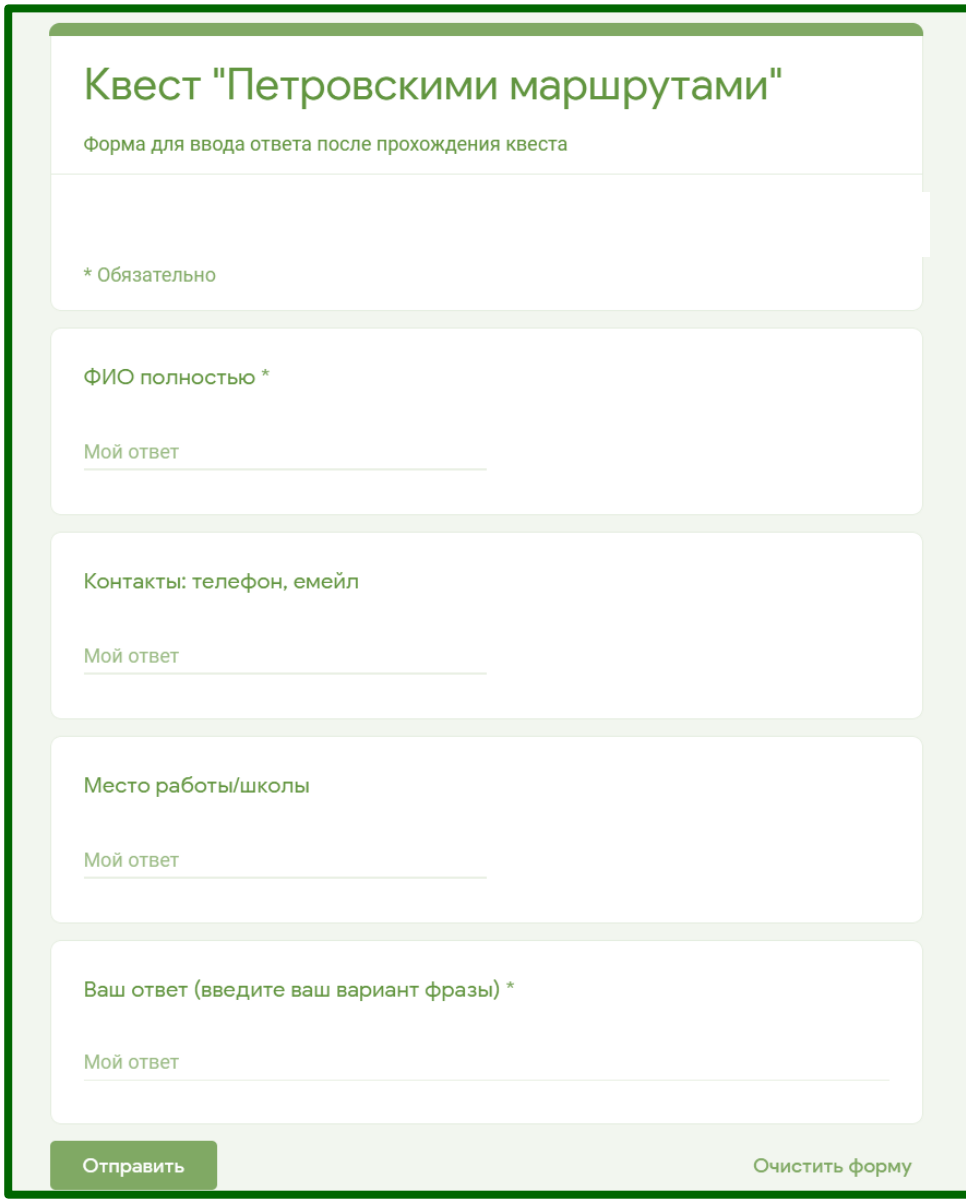
Приложение 2

Интерактивная карта с указателями локаций



Приложение 3

Форма обратной связи
для отправки ответа организатору квеста



Приложение 4

Раздаточный материал

Таблица локаций с ячейкой для вписывания найденных слов и свободным местом для формирования фразы-ответа

Квест-игра «Петровскими маршрутами»

отметка	№ п/п	Локация	Слово
	1	Петропавловская крепость	
	2	Домик Петра I	
	3	Медный всадник	
	4	Кунсткамера	
	5	Зимний дворец Петра I	
	6	Летний дворец	
	7	Военно-морской музей	
	8	Артиллерийский музей	
	9	Зоологический музей	
	10	Адмиралтейство	

Фраза: _____

_____

Приложение 5

Раздаточный материал

QR-код квеста и QR-код для онлайн-ответа



QR-код квеста



QR-код для ввода ответа

Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Дворец детского творчества
Петроградского района Санкт-Петербурга

Адрес 197101, Санкт-Петербург,
Каменноостровский проспект, 36/73, литер А.

Контактные телефоны +7(812)346-2608

Часы работы Пн – Сб: с 9:00 до 21:00

Электронные адреса E-mail: petroddt3462608@yandex.ru

ВКонтакте: https://vk.com/petroddt