



**Авторская разработка**  
**Образовательный веб-квест «Спасение Золушки»**

Ссылка на веб-ресурс:

[Главная страница | Спасение Золушки](#)

Автор разработки:  
Прокопенко Валентина Васильевна,  
учитель высшей квалификационной категории,  
педагог-методист

## **Пояснительная записка**

Современному выпускнику школы необходимо научиться решать реальные задачи в противоречивых и сложных условиях современного бытия. Насколько он будет адаптирован к социальной среде, способен оперативно принимать правильное решение, уметь анализировать и контролировать собственную деятельность, зависит, прежде всего, от школы. Школа сегодня должна не просто идти в ногу со временем, она должна опережать время. И как никогда актуальным в образовательном процессе становится использование в обучении новых педагогических технологий, способствующих формированию умений самостоятельно добывать знания, собирать и извлекать необходимую информацию, выдвигать гипотезы, делать выводы и умозаключения. Именно эти задачи призвана решить одна из новых педагогических технологий – технология квест.

Цель любого квеста – выполнить последовательность заданий и, следуя заданным правилам, достичь цели. Квест не только позволяет каждому участнику проявить свои знания, способности, но и способствует развитию коммуникационных взаимодействий между игроками, что стимулирует общение и служит хорошим способом сплотить играющих. Квесты позволяют обучающимся стать активными организаторами процесса обучения, создают условия для самостоятельного извлечения и закрепления знаний с опорой на научно-практическую деятельность.

Данная разработка предполагает в игровой форме закрепить приобретенные знания по разделам «Материаловедение», «Уход за одеждой», создает возможность для применения этих знаний на практике, в условиях, приближенных к жизни. Задания квеста разработаны таким образом, что при прохождении каждого этапа игры, обучающимся необходимо самостоятельно принимать решения, выстраивать отношения в команде. Они приобретают новый опыт социализации, который, несомненно, пригодится им в будущем.

Веб - квест направлен на решение важнейшей задачи – разработки механизма обучения обучающегося работе с информацией (выбирать, систематизировать, преобразовывать и т.д.) и выполнению проблемного задания с использованием ресурсов сети Интернет. Обучающиеся могут выполнять задания веб-квеста дома и при этом общаться со сверстниками и педагогом, руководящим веб – квестом.

Авторская разработка динамична, может видоизменяться на основании имеющейся программы по технологии.

**Цель:** расширение образовательного пространства посредством внедрения новых инновационных образовательных технологий в урочной и внеурочной деятельности.

**Задачи:** формировать поисково-исследовательские навыки учащихся; развивать способность применять имеющиеся знания в поисках решения проблемных ситуаций в условиях новых учебных задач; формировать стремление к совершенствованию личности в достижении успешности.

**Техническое и программное обеспечение проведения веб-квеста:** гаджет с выходом в сеть Интернет, программа-браузер.

### **Планируемые результаты:**

*Предметные:* умение преобразовывать одни формы представления информации в другие, выбирать язык представления информации в модели в зависимости от поставленной задачи, иметь понятие о различных формах представления информации, использовать средства Интернет для нахождения информации, графических иллюстраций, аудио и видео объектов.

### *Метапредметные:*

- регулятивные: планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые корректизы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; иметь навыки самоконтроля.

- познавательные: умение сравнивать (выбирать основания и критерии для сравнения), структурировать знания; одновременно анализировать несколько разнородных информационных объектов, делать выводы, умение работать с текстом, находить в тексте нужную информацию; формирование алгоритмического мышления и объектно-ориентированного мышления, формирование и развитие ИКТ - компетентности.

*Личностные:* способность к самооценке на основе критерия успешности учебной деятельности, способность регулировать свои действия, прогнозировать деятельность на занятии.

### **Ожидаемые результаты:**

Учащиеся научатся планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей; вносить необходимые корректизы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; иметь навыки самоконтроля. У учащихся сформируются умения сравнивать, структурировать знания; одновременно анализировать несколько разнородных информационных объектов, делать выводы, умение работать с текстом, находить в тексте нужную информацию. В перспективе: увеличение доли учащихся 6-7 классов, получивших возможность углубить знания по предмету «Технология»; приобретение опыта дистанционного обучения.

### **Содержание веб-квеста.**

Веб-квест представляет собой последовательное самостоятельное извлечение знаний и выполнение заданий с помощью сервисов Интернет. Задания размещены по уровням вкладкам- комнатам Замка. Квест имеет свою легенду.

Правила прохождения квеста -правила мачехи Тремейн:

1. Участник команды обязательно должен пройти 6 комнат замка;
2. Выигрывает тот, кто соберет тайные коды 6 пазлов, соединит их в нужном порядке;
3. Чтобы получить ключ к освобождению Золушки, нужно собрать тайную фразу из полученных 6 кодов-пазлов (по количеству комнат Замка).

[Спасение Золушки](#)

Потяг квеста | Человек-кошака | Желтая кошка | Зеленая кошка | Фиолетовая кошка | Синий кошак | Принцесса кошка | Игры игры

## Спасение Золушки

Образовательный веб-квест

**Сюжет**

Однажды в замок приходит приглашение на королевский бал, устроенный по случаю возвращения принца, который на этом балу должен выбрать себе невесту. Леди Тремейн соглашается взять Золушку на бал, если она сделает все работу по дому и найдет себе подобающее платье. Когда Золушка заходит в свою комнату, то обнаруживает, что мышки перенесли старое платье в прекрасный ящик. Девушка спускается к мачехе и сказывает о старом платье, но увидев её наряд, Анастасия и Дризель разрывают платье на части. Затем Тремейн и её дочери уезжают, оставив Золушку в спальне.

Добрый фе-кролик помогает ей попасть на бал. Золушка на балу танцует с принцем, и влюбляется в него. В полночь «тайнынейшей незнакомкой» бросается бежать, оставив на лестнице хрустальную туфельку.

На следующее утро король издает указ, чтобы каждая девушка в королевстве примерила туфельку в обязательном порядке, и кому она придется впору — та станет женой принца.



### Письмо Золушки

Дорогие ребята! С добрым голубем посылаю вам это письмо. Злая мачеха закрыла меня в тайной комнате, чтобы я не смогла встретиться с принцем. Мне очень нужны помощники, которые смогут пройти все испытания и освободить меня. Мачеха приготовила для вас очень трудные задания, но я верю в ваши знания, настойчивость и дружбу! К письму прилагаю правила, которые требовала неукоснительно соблюдать злая мачеха Тремейн. При каждом правильном выполнении задания, мачеха будет терять свою силу. Прошу вас не отступайте от намеченной цели и смело идите только вперед!

Ваша Золушка.

Для прохождения квеста участники выбирают роль: команду мышонка Гаса или Жака, регистрируются по ссылке выбранной команды.

**Выбор роли для участия в игре**

Для прохождения квеста необходимо выбрать роль.  
У Золушки были друзья - мышата.  
Они будут вам помогать!  
В квесте играют две команды:

1 команда - "Жак"  
2 команда - "Гас"

**Выбери команду и пройди регистрацию!**  
*Это обязательное условие мачехи Тремейн.*

Команда "Гас" ↓      Команда "Жак" ↓

[Пройди регистрацию](#)      [Пройди регистрацию](#)

**Внимательно изучи правила игры!**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

Участники квеста проходят последовательно 6 комнат Замка, изучают предложенную информацию по теме: читают, выполняют практические задания, просматривают видео, решают ситуационные задачи при помощи кейсов.

**Красная комната "Секретная"**  
Выполните задания и получите код пазла № 1

**Задание № 1 «Немой продавец».**  
Рекламные представители заслуженно называют этикетку «немым» продавцом!  
**Вопрос:** Почему при покупке одежды необходимо обращать внимание на вид ткани, из каких волокон она изготовлена?

**Практика:** Ознакомиться с информацией по составу тканей для одежды "Из чего сделана наша одежда".  
Изучить состав предложенных этикеток и определить изделие из натурального волокна.

[Прочитать здесь](#)

**Этикетка на одежде**

**Желтая комната "Огненная"**  
Выполните задания и получите код пазла № 2

**Задание «Поможет огонь и дым».**  
Нередко информация на этикетке либо отличается от фактического состава тканей либо вообще отсутствует.  
**Вопрос:** Как можно в домашних условиях проверить ткань на наличие натуральных или химических волокон?  
**Практика:** Ознакомиться с информацией по проверке одежды на состав волокна.  
Определить из какого волокна изготовлена ткань для изделия при помощи горения.

**Информация:** [Как определить состав тканей в домашних условиях.](#)

[Прочитать здесь](#)

**Синяя комната "Гардеробная"**  
Выполните задания и получите код пазла № 5

**Задание «Сложи по правилам».**  
**Вопрос:** Для чего необходимо аккуратно и правильно складывать вещи?

**Практика:** Ознакомиться с информацией по складыванию одежды на хранение.  
**Как компактно сложить вещи!**

**Повесить или сложить?**

**Оранжевая комната "Мастеровая"**  
Выполните задания и получите код пазла № 6

**«Знаем - поможем».** Прочитай, найди решение проблемы и выполнни задание № 1

**Этикетка с изделия**

**Проблемная ситуация № 1:**  
Наташа подарили на день рождения красивый джемпер. Она с радостью надела его в школу, но на переменке в столовой ее случайно облили чаем. Девочка очень расстроилась. После школы Наташа решила постирать изделие до прихода мамы с работы. Так как стиральной машиной она не умела пользоваться, то постирала руками и очень хорошо прополоскала. Отжав джемпер, девочка повесила его на батарею, чтобы быстрее высушить. Когда мама пришла с работы, Наташа ей все рассказала и объявила, что уже постирала изделие. Мама спросила дочь, соблюдала ли она правила по уходу за джемпером и показала ей бирку, которую вы видите выше. Они вместе сняли с батареи изделие, которое перекосилась и было очень мятмым.

**Вопрос:** Что неправильно сделала Наташа, какое правило она нарушила?

Для получения тайного коды на каждом уровне выполняют контрольные интерактивные упражнения LearningApps, получают код каждой комнаты.

Выполни контрольное упражнение и получи код пазла!

Не забудь записать код синего пазла под № 5!

ПЕРЕХОД В ОРАНЖЕВУЮ КОМНАТУ

Выполни контрольное упражнение и получи код пазла!

Не забудь записать код фиолетового пазла под № 4!

ПЕРЕХОД В СИНИЮ КОМНАТУ

**Выполни контрольное упражнение и получи код пазла!**

**Не забудь записать код красного пазла под № 1!**

**Задание**

Распределите волокна и ткани по группам.  
И, если ответ будет правильным, перед вами появится стеллажи магазина "Ткани".

OK

ПЕРЕХОД В ЖЕЛТУЮ КОМНАТУ

Итогом прохождения квеста считается правильно собранная кодовая фраза, которую участники получит в контрольном итоговом интерактивном упражнении.

Выполни контрольное упражнение и получи код пазла!

Запомни код пазла № 6!

К ИТОГУ ИГРЫ

Поздравляем!  
Ты успешно прошел все этапы квеста!  
Но проворные мышата перемешали все пазлы.



Вспомни кодовые слова каждой комнаты!  
Сложи все пазлы по порядку игры и получишь ключ к освобождению Золушки!

Ключ для освобождения Золушки



Кодовая фраза веб-квеста «Спасение Золушки» - «правильный уход продлевает срок службы».

Учащиеся получают сертификаты после отправления кодовой фразы куратору квеста на почту или на телефон.

