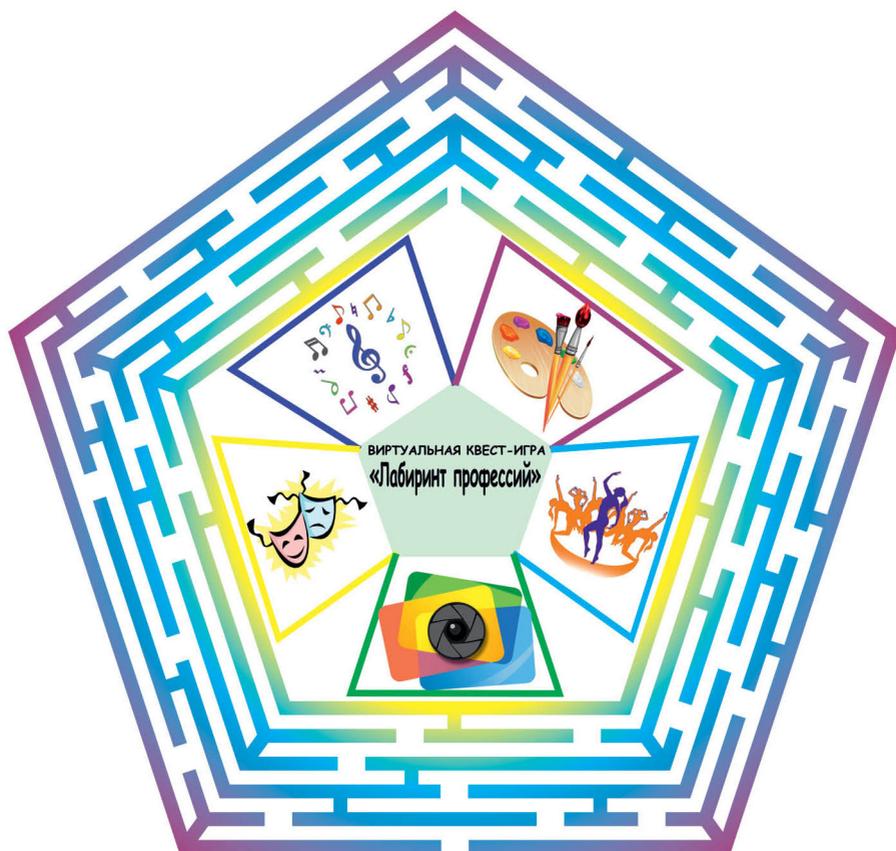


Министерство образования и науки Хабаровского края

Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр развития творчества детей  
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей  
Хабаровского края)»

Центр художественно-эстетического развития

**Методические материалы**  
**для проведения виртуального квеста**  
**«Лабиринт профессий»**  
**в объединениях художественной направленности**



г. Хабаровск, 2019 г.

Печатается по решению  
научно-методического совета  
КГАОУ ДО РМЦ  
Протокол № 01 от 26.03.2019 г.

**Методические материалы для проведения виртуального квеста «Лабиринт профессий» в объединениях художественной направленности** / Сост. Е.Г.Ланина / Под общ. редакцией О.А. Кряжевой. – г. Хабаровск: КГАОУ ДО РМЦ, 2019 – 40 с.

Ответственный редактор: В.В. Шевченко  
Ответственный за выпуск: О.А. Алтунина  
Компьютерная вёрстка: В.Д. Шабалдина, Ю.А. Лубашова

Данные материалы будут интересны и полезны методистам образовательных организаций, педагогам дополнительного образования детей, социальным педагогам, педагогам-организаторам.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	2
Образовательный виртуальный квест как эффективная форма организации образовательной деятельности .....	3
Определяющие характеристики образовательного виртуального квеста .....	4
Экскурсия по виртуальному квесту «Лабиринт профессий» .....	5
Этапы проведения квеста .....	6
Заключение .....	11
Используемые источники .....	12
Приложения.....	13

## ВВЕДЕНИЕ

Бурное развитие технологий радикально меняет все сферы жизнедеятельности, в том числе образование. Меняется содержание и дизайн образовательного пространства. Активно внедряются массовые открытые онлайн-курсы, интерактивные и креативные технологии. Существенно меняются и сами участники образовательного процесса: современные дети – это поколение «Z».

В соответствии с запросами современного общества всё чаще поднимается вопрос о применении в образовании новых информационных технологий: это не только новые технические средства, но и формы, и методы обучения, а также подход к образовательному процессу. Новые педагогические технологии немыслимы без широкого использования новых информационных технологий, и компьютерных в первую очередь. Именно они позволяют в полной мере раскрыть педагогические, дидактические функции новых методов образования, реализовать заложенные в них потенциальные возможности.

Одной из современных форм, которая учит находить необходимую информацию, подвергать её анализу и решать поставленные задачи, являются образовательные квесты.

Квест считается игровой педагогической технологией, т. е. игровой формой взаимодействия педагога и учащихся, которая способствует формированию (закреплению) необходимых знаний, умений и навыков для выполнения заданий, основываясь на компетентном выборе альтернативных вариантов через реализацию определённого сюжета.

В качестве образовательной технологии термин «квест» впервые был предложен летом 1995 года Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Учёный разработал инновационные приложения для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения.

Изучение любой дисциплины с использованием образовательных квестов даёт детям возможность размышлять и принимать участие в создании образовательных проектов, что способствует развитию у них интереса к предмету.

■ **Квест** (от английского «quest» – поиск, игра-загадка) – это специфическая форма игровой деятельности, которая разворачивается в виртуальном или реальном пространстве и требует от участников поиска решения поставленных задач.

Квест активно применяется в дополнительном образовании. Включение данной интерактивной формы обучения в образовательные программы художественной направленности помогает погрузить детей в мир искусства, вызвать познавательный интерес к богатому и разнообразному миру художественных образов, который создают писатели, художники, актёры, музыканты, хореографы, фотографы. Занятия в объединениях художественной направленности развивают художественный вкус, образное мышление и воображение, способствуют формированию у учащихся ценностного отношения к миру, творчеству, культуре и искусству, умений оценивать окружающую действительность с точки зрения законов красоты, любви к прекрасному.

В условиях современного образования квест в то же время становится новой практикой социальной коммуникации для детей и молодёжи.

### ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ КВЕСТ КАК ЭФФЕКТИВНАЯ ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В образовательном процессе виртуальный квест – это вид интеллектуальной игры, специальным образом организованная исследовательская деятельность, которая реализуется в виртуальном пространстве. Для его применения необходим лишь компьютер с выходом в Интернет.

Чтобы пройти все этапы виртуального квеста участники решают поставленные задачи, осуществляя поиск информации по указанным виртуальным адресам. Часто и сами адреса, и информацию об объектах, людях, заданиях также необходимо найти.

Образовательный виртуальный квест как вид интерактивных педагогических технологий позволяет решать следующие педагогические задачи:

- образовательные – вовлечение каждого учащегося в активный познавательный процесс через организацию индивидуальной и групповой деятельности, выявление способности работать как самостоятельно, так и в команде;
- развивающие – развитие интереса к предмету, творческих способностей, воображения учащихся, формирование навыков исследовательской деятельности, самостоятельной работы с литературой и Интернет-ресурсами, расширение кругозора;
- воспитательные – воспитание толерантности, личной ответственности перед командой.

Образовательные виртуальные квесты особенно интересны для школьни-

ков, студентов, так как отличительной особенностью таких игровых практик является то, что участники должны быстро адаптироваться в новых условиях, принимать решения в самых неожиданных ситуациях.

## ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВИРТУАЛЬНОГО КВЕСТА

- Осуществление образовательных задач через игровую деятельность;
- внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;
- целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;
- исследовательский характер образовательной деятельности;
- развитие информационной и медиаграмотности.

При разработке образовательного виртуального квеста педагогу необходимо учитывать следующие особенности:

- социальные и психологические характеристики и ценности учащихся поколения «Z»;
- название должно быть кратким, привлекательным и оригинальным;
- площадки (модули, мастерские) могут быть как полностью вымышленными, так и реальными;
- основное задание (основное содержание) должно быть проблемного характера;
- легенда, предшествующая началу игры, должна представлять собой вымышленную историю о событиях или личностях. При её составлении приветствуется преувеличение событий, изменение известных героев, творческий подход, вдохновение и т. д. Так, благодаря фантазии в квесте можно оказаться в любом месте или создать другой мир;
- сюжет и продвижение по квесту – это ряд событий (последовательность этапов, мастерских). Для их прохождения существуют установленные правила, могут применяться бонусы и штрафы. Для продвижения в квесте в каждой мастерской разрабатываются дополнительные задания различного характера;
- в квесте существуют навигаторы, которые являются подсказками, ориентирами и способствуют организации поиска, направленного на решение как основного, так и дополнительных заданий;
- итог квеста должен соотноситься с выполнением основного задания,

например: решена проблема, сделано открытие и т. п. Итоговым продуктом может быть видеоролик, мультфильм, мультимедиапрезентация и другое.

### ЭКСКУРСИЯ ПО ВИРТУАЛЬНОМУ КВЕСТУ «ЛАБИРИНТ ПРОФЕССИЙ»

Тема квеста по ознакомлению с профессиями художественной направленности выбрана не случайно. Одна из главных задач образовательного процесса в дополнительном образовании – расширять представление подростков о различных профессиях (в том числе о профессиях: музыкант, художник, хореограф, фотограф, актёр), формировать позитивное отношение к ним, побуждать учащихся к поиску информации и осознанному профессиональному выбору.

Виртуальный квест «Лабиринт профессий» разработан с **целью** формирования мотивации учащихся к осознанному выбору будущей профессии через интерактивную познавательную игру.

#### **Задачи квеста:**

- познакомить учащихся с востребованными профессиями художественной направленности и повысить к этим профессиям интерес;
- развивать познавательную активность, инициативность и поисковую активность через квест;
- развивать навыки использования интерактивных форм интеллектуальных игр;
- совершенствовать умения в поиске информации из различных источников;
- познакомить учащихся с различными способами эффективного и безопасного поиска информации в сети Интернет;
- способствовать развитию коммуникативных качеств в ходе командной работы, воспитывать культуру общения.

**Участники:** в квесте принимают участие команды (до 7 человек) учащихся образовательных организаций всех типов и видов в возрастной категории 13–18 лет, а также студенты профессиональных образовательных организаций не старше 18 лет.

**Количество заданий 90:**

- в мастерской № 1 – 19 заданий;
- в мастерской № 2 – 26 заданий;
- в мастерской № 3 – 14 заданий;
- в мастерской № 4 – 16 заданий;
- в мастерской № 5 – 14 заданий;
- в мастерской № 6 – 1 задание.

**Продолжительность** квеста – 150 минут.

**Условия проведения**

Так как учащиеся должны выполнить задания квеста на игровой платформе AXMA Story Maker, совершить поиск нужной информации в сети Интернет, а также посмотреть видеоролики на интернет-платформе YouTube, необходимо наличие:

- сети Интернет;
- игровой платформы AXMA Story Maker;
- поисковой системы Yandex;
- интернет-платформы YouTube.

**ЭТАПЫ ПРОВЕДЕНИЯ КВЕСТА**

**Организационный этап**

Изучение информационных источников

Рассчитан на недельный срок подготовки команды. Руководители команд или педагоги являются координаторами и наблюдателями, проводят технический инструктаж по использованию ИКТ в работе. Команде вручается инструкция по прохождению квеста (Приложение 1).

В рамках подготовки к основному этапу участникам рекомендуется изучить информацию из специальных источников, на которую можно будет опираться в ходе игры (Приложение 2).

## Основной этап

### Прохождение виртуального квеста

Команда знакомится с **легендой** квеста (Приложение 3), в которой говорится, что созидание – это творчество,двигающее человечество по ступеням эволюции вперёд. Легенда гласит: «В тяжёлые древние времена для сохранения человеческой души мудрецы изобрели кубок Созидания. Кубок состоит из пяти граней, каждая грань отражает основные направления творчества, которые помогают сохранить в человеке чувство прекрасного».

**Главный замысел** квеста – поиск и нанесение поочерёдно на каждую грань кубка логотипа одной из профессий художественной направленности.

Используя гипертекст, созданный на платформе Axma Story Maker, учащиеся «посещают» пять мастерских, связанных с профессиями художественной направленности: музыканта, художника, хореографа, фотографа и актёра (Приложение 4).

Следуя легенде, участники должны выполнить предложенные мудрецами 90 заданий. Игрокам предстоит пройти ряд промежуточных испытаний, которые являются частью ключевого задания. Задания квеста составлены из вопросов из разных предметных областей и содержат образовательный элемент, но в каждой мастерской объединены одной тематикой, плавно переходят одно в другое и выстраиваются логической цепочкой. Переходы осуществляются после введения правильного ответа. Если ответ неправильный, участник дальше двигаться не сможет, пока не даст правильный ответ. Шаг за шагом участники будут двигаться вперёд от одной мастерской к другой.

В виртуальной **мастерской 1** команды познакомятся с профессией музыканта (Приложение 4.1) . Дети узнают, что она такая же древняя, как и сама музыка: с появлением первых музыкальных инструментов появились и первые музыканты. Они были главными действующими лицами в ритуальных танцах и пениях, обрядовых традициях, религиозных мероприятиях. Так как все эти моменты играли важную роль в жизни древних народов, то и роль музыканта была весьма почётной.

Перейдя на страницу с древним музыкальным алфавитом, участники с его помощью должны расшифровать фразу «О музыке нужно писать нотами».

Затем они узнают о первых музыкальных инструментах, а также об исполнителях 1940–2019 гг. Прослушав фрагменты музыкальных произведений, учащиеся по звукам музыки должны будут определить названия инструментов, изобретённых в разный период, начиная с древних времён и до нашего времени.

Все задания выстроены в хронологическом порядке в соответствии с исто-

рией – от более раннего времени до наших дней. Выполнив их, дети по ссылке перейдут в YouTube, где посмотрят видео «Плюсы и минусы профессии музыканта».

**Мастерская 2** погружает учащихся в изобразительное искусство (Приложение 4.2).

Ещё древние люди украшали стены своих пещер росписями с изображением животных и охотников. В наше время профессия художника имеет много разновидностей, например: живописец, реставратор, график, театральный художник, художник по костюмам, мультипликатор, скульптор.

Художник обладает талантом в своих произведениях изображать мир: реальный или фантазийный. Он может показать события далёкого прошлого, придумать образ героев сказок и романов или даже духовный мир человека. Для создания произведения художнику нужно собрать материал, представить себе картину, сделать множество набросков. Некоторые произведения художники рисуют годами. Самые значимые работы хранятся в музеях и картинных галереях.

Пройдя по ссылке, дети должны будут найти на карте знаменитые музеи в России: это и Государственный Эрмитаж, и Государственная Третьяковская галерея, и Русский музей, и Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина, и Главный штаб (Эрмитаж), и Музей русского импрессионизма, и Саратовский государственный художественный музей имени А.Н. Радищева.

Затем участникам предлагается разгадать ребусы, которые скрывают, какие инструменты необходимы художнику: своё художественное видение творцы могут воплотить в жизнь с помощью карандаша, ластика, альбома, кисточки, акварели и палитры.

Визуальный тест поможет командам вспомнить имена великих художников – авторов известных картин. Например, посмотрев на картину «Утро в сосновом лесу», участники должны в строку ответа вписать «Иван Шишкин и Константин Савицкий». Так участникам предлагается назвать известных художников: Ивана Крамского («Неизвестная»), Василия Сурикова («Боярыня Морозова»), Илью Репина («Бурлаки на Волге»), Валентина Серова («Девочка с персиками»), Виктора Васнецова («Богатыри»), Василия Перова («Охотники на привале»), Алексея Саврасова («Грачи прилетели»), Василия Пукирева («Неравный брак»), Александра Иванова («Явление Христа народу»), Карла Брюллова («Последний день Помпеи»).

Выполнив задание, команды заполняют ещё одну грань кубка и переходят к просмотру видео о профессии художника.

Посетить **мастерскую 3**, связанную с профессией хореографа (Приложение 4.3), команды смогут, отгадав загадку о древних музах Греции, одной из которых является Терпсихора – муза танца. Каждая буква загадки зашифрована в виде танцующего человечка. Необходимо подобрать буквы и составить фразу «Терпсихора – муза танца».

Профессия хореограф – это довольно широкое понятие. Сегодня популярностью пользуются хореографы различных жанров танцевального искусства: эстрады, балета, народных танцев. Он может быть руководителем, балетмейстером или непосредственно входить в состав танцевального коллектива. В его обязанности входит не только постановка танца, но и подбор музыки, костюма, создание композиции.

Следующее задание: при помощи азбуки Морзе расшифровать название праздника (Международный день танца). Пройдя по указанной ссылке, участники узнают увлекательную историю об этом ярком и интересном событии.

Далее командам предлагается собрать пазлы, которые откроют портрет великой русской балерины Майи Плисецкой, сопоставить и вписать в строку ответа дату и название первого балета в России (1673 год, «Балет об Орфее и Эвридике»).

Танцы сегодня можно увидеть практически везде: в фильмах, телепередачах, сценических постановках. Поэтому в одном из заданий участникам необходимо просмотреть видеотрегменты из фильмов, посвящённых профессии хореографа, и в строку ответа вписать название соответствующих фильмов: «Афоня», «Грязные танцы», «Большой», «Ещё одна история о Золушке», «Зимний вечер в Гаграх», «Стиляги», «Уличные танцы», «Шаг вперёд».

Успешно заполнив грань, участники знакомятся с «плюсами» и «минусами» профессии хореографа.

**В мастерской 4** представлена профессия фотографа (Приложение 4.4).

Фотография – относительно молодое искусство (первый чёрно-белый снимок сделан в 1822 году). Фотограф – человек, который умеет передавать в фотографии весь спектр эмоций, очень часто это яркая и неординарная личность.

В одном из заданий необходимо определить даты, соединив точки, которые выделены красным цветом. Каждая разгаданная дата рассказывает об эволюции (качественном изменении) фотоаппарата.

Далее, собрав пазл, дети узнают о первом фотографе Жозефе Ньепсе и его первом получившемся снимке «Вид из окна» в 1826 году.

Перейдя на следующую страницу, участники получают задание в виде графического диктанта: по фотографиям надо определить разновидности профессии

фотографа (свадебный фотограф, фотожурналист, фотохудожник, фотодокументалист, рекламный фотограф, папарацци).

После заполнения четвёртой грани логотипом фотографа по ссылке следует переход на видеосюжет о востребованности данной профессии.

Пройдя мастерскую 4, команды попадают в **мастерскую 5**, не менее интересную и увлекательную (Приложение 4.5).

Актёр – это исполнитель ролей в кино и театре. Он – мастер перевоплощения, человек, который с лёгкостью может принять образ другой личности. Актёры несут искусство в массы, дарят людям захватывающие моменты, дающие зрителям возможность развлечься и отдохнуть после трудовых будней, а исполнителю – славу и популярность.

Первое задание многоуровневое:

1. Необходимо ответить на вопросы и в ответах отметить нужные буквы (Англия, Греческий, Максим Горький, Александр Островский, Антон Чехов).

2. Расшифровать анаграммы – названия знаменитых русских театральных пьес: **Есл** – «Лес», **Азогр** – «Гроза», **Уичпан** – «Пучина», **Ееанцм** – «Мещане», **Ррозвев** – «Ревизор», стоящие рядом с вопросами, и расставить расшифрованные слова в алфавитном порядке (по алфавиту: Гроза – **Ч**, Лес – **А**, Мещане – **Й**, Пучина – **К**, Ревизор – **А**). Тогда отгаданные отмеченные буквы составят «ключевое слово» – название пьесы А.П. Чехова «Чайка». Собрав пазл, участники узнают, что «Чайка» до сих пор является символом МХАТа: изображение белой птицы украшает занавес театра.

В советском и российском кино очень много актёров, которые нам известны и нами любимы. По наградам и некоторым данным из биографии актёров участники должны вписать в ответ их имя и фамилию: Георгий Милляр, Андрей Миронов, Нонна Мордюкова, Владимир Высоцкий, Михаил Ульянов, Аркадий Райкин, Сергей Безруков, Василий Меркурьев, Екатерина Савинова, Любовь Орлова, Олег Табаков, Владимир Машков. Правильный ответ служит переходом на фото данного актёра с фильмами, в которых он снимался.

Разместив логотип актёра на грани, команды знакомятся с особенностями профессии в видеосюжете на YouTube.

Пройдя пять мастерских и, заполнив грани кубка (Приложение 4.6) информацией о профессиях (музыканта, художника, хореографа, фотографа и актёра), команды попадают в **мастерскую 6** (Приложение 4.7). Данная мастерская станет итогом квеста и сюрпризом для всех участников. В ней надо создать мультипликационную историю, выбрав одну из предложенных профессий. В помощь

командам даётся инструкция по созданию мультфильма (Приложение 1). Выполнение задания в мастерской 6 будет оцениваться членами жюри.

Выполняя задания в мастерских, учащиеся узнают об истории возникновения данных профессий, познакомятся с их особенностями, расширят свой кругозор, приобретаются к культуре и искусству.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Образовательный виртуальный квест в рамках образовательного учреждения имеет особую педагогическую ценность. Его применение в учебном процессе является креативной педагогической технологией, способствующей достижению педагогических целей:

- развитие личности учащегося;
- развитие мышления (например, наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного, творческого);
- эстетическое воспитание (например, за счёт использования возможностей компьютерной графики, технологии мультимедиа);
- развитие коммуникативных способностей;
- формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации;
- формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации (например, за счёт использования интегрированных пользовательских пакетов, различных графических и музыкальных редакторов).

При реализации образовательных программ художественной направленности на своих занятиях педагоги могут использовать данный виртуальный квест «Лабиринт профессий» как краткосрочный (разовое явление), так и долгосрочный, выстраивая этапы (посещение мастерских) на протяжении учебного года.

Использование образовательных виртуальных квестов позволяет значительно расширить рамки образовательного пространства, разнообразить и усовершенствовать процесс обучения, повысить его эффективность и качество, делая живым и интересным.

Каждый желающий, не выходя из дома, может повторить путь участников виртуального квеста «Лабиринт профессий».

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.



2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ito.bitpro.ru/1999>



3. Николаева Н.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PDMN315.pdf>2002, № 7. - [http://vio.fio.ru/vio\\_07](http://vio.fio.ru/vio_07)



4. Василенко А.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.predmetnik.ru/conference\\_notes/69](https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69)



5. Каравка А.А. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://mir-nauki.com/PDF/45PD MN315.pdf>



6. Романцова Ю.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>



7. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1–2.

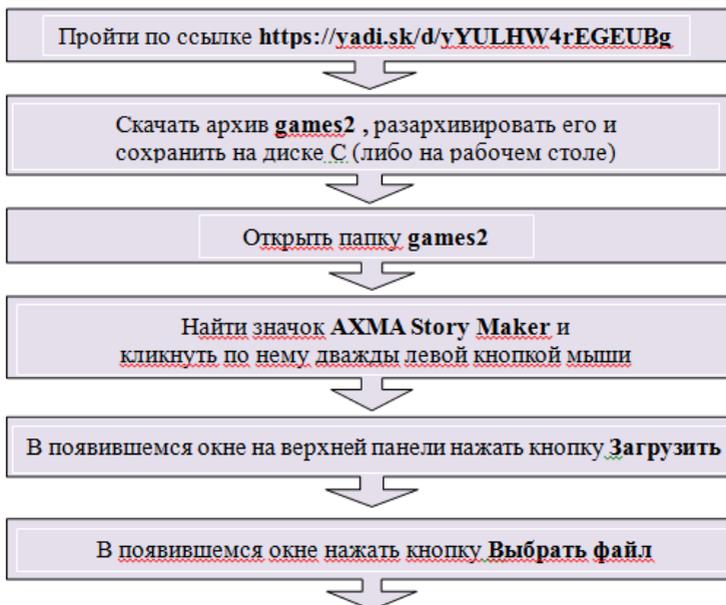
8. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е.С. Полат – М.: Издательский центр «Академия», 2001.

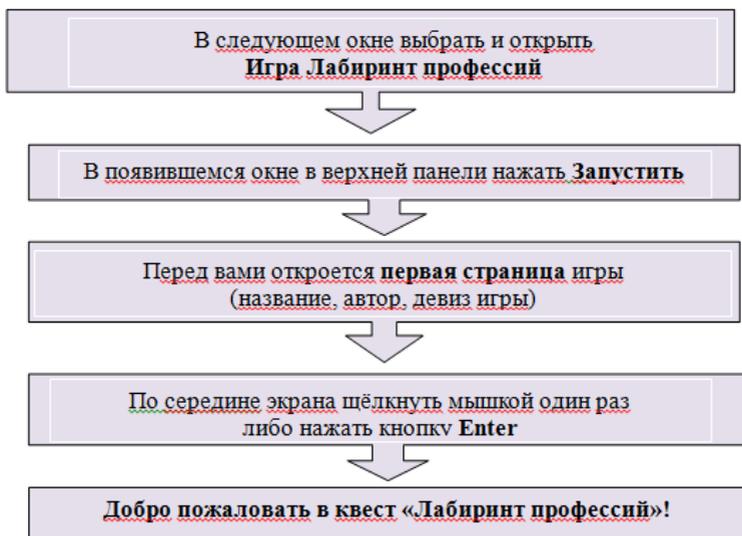
**Инструкция к образовательному виртуальному квесту  
«Лабиринт профессий»  
(для всех участников команды)**

В ходе квеста вам предстоит выполнить задания квеста на игровой платформе AXMA Story Maker, совершить поиск нужной информации в сети Интернет, а также посмотреть видеоролики на интернет-платформе YouTube. Поэтому необходимо наличие:

- сети Интернет;
- игровой платформы AXMA Story Maker;
- поисковой системы Yandex;
- сайта YouTube.

1. Сформировать команду единомышленников (до 7 человек).
2. Изучить информационный материал из предложенных источников. Возможен самостоятельный поиск необходимой информации.
3. Чтобы стать участником квеста, необходимо:





### Варианты переходов в квесте

Переходы в данном квесте могут происходить по нескольким вариантам:

- перемещаться по странице вниз возможно с помощью мышки, двигая колесиком мышки;
- нажать мышкой на изображение;
- нажать на кнопку **Далее**;
- выбрать вариант ответа из предложенных.

### Самостоятельный ввод ответа в строку

- Ввести ответ.
- Нажать на ✓
- При правильном ответе появится кнопка **Далее**. Нажать на **Далее**.

### Звук

В процессе игры в правом верхнем углу экрана можно отключать и включать звук:



отключить звук (включить звук).

На страницах, где есть просмотр видео, кнопку **Аудио** необходимо отключать.

**Внимание!!!**

1. Если ответ на вопрос будет **НЕ**верный, переход хода **НЕ** произойдёт!
2. Не забудьте выполнить **последнее задание «Создание мультипликационного фильма»!**
3. Если во время прохождения квеста возникнут трудности, можно воспользоваться опцией **«Звонок другу»** по телефону 8-999-175-71-62 (понедельник – пятница с 09.00 до 17.00).



**СОЗДАНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО ФИЛЬМА**



Продолжительность мультипликационного фильма не более двух минут.

□
□
□
□
□
□
□
□

**1. Сочините сценарий**

Всякий анимационный фильм, даже мини-мультфильм, требует сценария. Его можно написать, взяв известный сюжет и набросав примерные картинки кадров. А можно сочинить свой сценарий.

Мультфильм должен раскрывать одну из профессий художественной направленности: либо музыканта, либо актёра, либо хореографа, либо фотографа, либо художника.

□
□
□
□
□
□
□
□

## 2. Подготовьте персонажей

Если вы задумали LEGO-мультфильм, отберите нужные фигурки из конструктора LEGO.

Для пластилиновой сказки слепите персонажей из пластилина, сделав им каркас из проволоки для прочности.

В качестве героев можно использовать также поделки из бумаги, природных материалов, фигурки из «Киндер-сюрприза» или миниатюрных кукол.

## 3. Сделайте покадровую анимацию

Теперь нужно снять серию фотографий, где герои будут менять положение в соответствии с сюжетом. Снимать лучше всего со штативом, но если у вас его нет, можно просто установить фотоаппарат так, чтобы угол съёмки не менялся. На каждое простое движение персонажей необходимо сделать минимум 2–3 кадра.

#### **4. Установіце праграму для стварэння мультфільмаў**

При создании мультфильма можно воспользоваться программами: Microsoft Office PowerPoint, Windows Movie Maker, Vegas, Adobe Flash Professional, Cartoonier, Anime Studio Pro, Jasc tooner Shop (программа для начинающих), Crazy Talk (программа для создания мультфильмов из фотографий), Movavi для Windows.

#### **5. Додавайце фата і стварайце відэаряд**

Выберите фотографии для мультфильма. Все выбранные изображения будут автоматически перенесены в программу.

Далее необходимо выставить длительность показа для всех слайдов. Длительность слайдов для мультфильма 100–300 с.



## Сервисы, которые помогут выполнить задания квеста

Уважаемые участники!

Предлагаем вам ознакомиться с сервисами, которые помогут выполнить задания этого квеста, а также в дальнейшей вашей работе в сети Интернет.

**Платформа AXMA Story Maker** – платформа для написания интерактивной литературы, текстовых игр и визуальных новелл.

**AXMA Story Maker Гиперкнига** – текстовые игры-онлайн, текстовые квесты, текстовые ролевые игры, текстовая браузерная игра, визуальные новеллы-онлайн (<https://axma.info/library/>).

**Youtube** – социальный сервис, предназначенный для публикации, хранения, просмотра и комментирования видео (<https://www.youtube.com/>).

**Яндекс** – поисковая система и интернет-портал, предназначенный для создания, хранения документов, совместного пользования этими документами (<https://www.yandex.ru/>).

**WinRAR** – архиватор файлов для операционных систем Windows. Также существуют версии для Android, Linux, FreeBSD, Mac OS X, MS-DOS, Windows Mobile, позволяющий создавать, изменять, распаковывать архивы RAR и ZIP.

**Блокнот** – текстовый редактор. Служит для хранения ссылок или изменения кода различных программ, копирования ссылок, а также для записи своих мыслей, тезисов и историй.

Выполнив задания квеста, вы приобретёте опыт в поиске и переработке информации в сети Интернет, научитесь взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно продумывать и принимать решения, брать на себя ответственность за их реализацию.

Работа в команде поможет вам стать ответственными, организованными и самостоятельными.

Помните: будущее в ваших руках, ведь оно принадлежит только тому, кто может создавать и сохранять прекрасное!

УДАЧИ!!!

**Рекомендуемые источники для подготовки к квесту**

1. Профориентационная страничка. Как появились профессии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://prof.volskcherkasskoe.edusite.ru/pbaa1.html>
2. Культура РФ. Лучшие музеи России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.culture.ru/materials/26667/luchshie-muzei-rossii>
3. Википедия. Художник [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D0%B8%D0%BA>
4. Ведущий образовательный портал России ИНФОУРОК: библиотека материалов. История нотного стана [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/proektnaya-deyatelnost-obuchayuschih-sya-po-teme-istoriya-sozdaniya-not-kak-poyavilsya-notniy-stand-3689379.html>
5. История явлений и событий. Музыкант как профессия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.letopis.info/themes/music/muzyikant\\_kak\\_professija.html](http://www.letopis.info/themes/music/muzyikant_kak_professija.html) - Letopis.info
6. Википедия. Актёрское искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D1%91%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5\\_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D1%91%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)
7. Ведущий образовательный портал России ИНФОУРОК. Профессия моей мечты. Актриса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://infourok.ru/issledovatel'skaya-rabota-po-proforientacii-v-nachalnoy-shkole-po-teme-professiya-moej-mechti-aktrisa-379725.html>
8. Википедия. Московский художественный театр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9\\_%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D1%8](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D1%8)

1%D1%82%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9\_%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80



9. Википедия. Хореография [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%8F>



10. ПОИСК ЛЕКЦИЙ.РУ. История формирования профессии «Хореограф» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://poisk-ru.ru/s44545t9.html>



11. Википедия. Фотограф [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84>



12. История профессии ФОТОГРАФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://melma.ru/reviews/521-istoriya-professii-fotograf.html-MELMA.RU>.



13. Моя профессия – профессия будущего. Историческая справка. Техника и искусство фотографии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://en.ppt-online.org/97363>

Легенда

Дорогой друг!

Созидание – это ТВОРЧЕСТВО,двигающее эволюцию человечества неизмеримыми шагами вперёд. Чувство доброго, хорошего и вечного рождает в человеке интеллект, морально-волевые качества, чувство любви и ответственности.

Путь эволюции человека тернист и сложен. Первые проявления созидания у древних людей появились примерно 9–12 миллионов лет назад и сохранились до наших дней. Благодаря творчеству, умению создавать и ценить прекрасное человечество достигло небывалого прогресса. Вскоре были созданы великие цивилизации, имеющие технологическое развитие.

С годами человечество становилось злее и агрессивнее, общечеловеческая мораль и принципы совести перестали диктовать законы взаимодействия друг с другом. Конфликты между государствами участились. Войны и бедствия заполонили нашу планету. На планете Земля настали сложные времена: главная ценность человечества – ценность созидания, создания доброго, прекрасного, вечного – оказалась под угрозой. От разрушительной силы разъярённой человеческой толпы, не умеющей создавать и сохранять добро, не было возможности спрятаться никому. Ведь теряя умение творить, мы теряем человеческий облик.

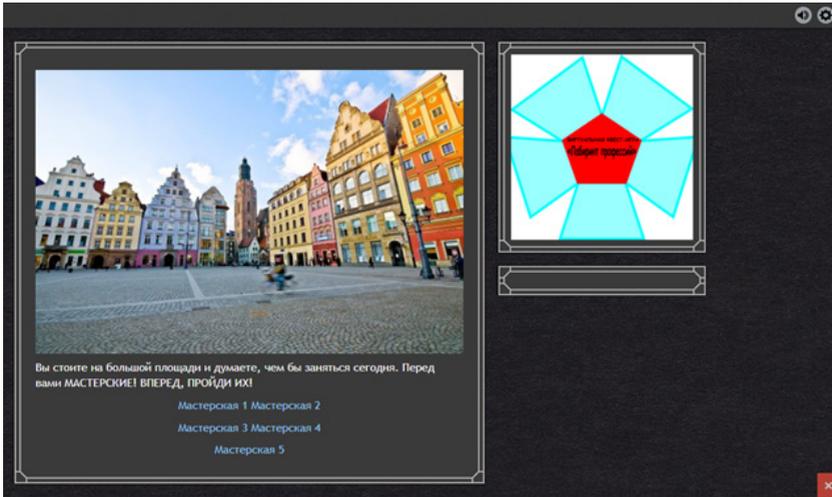
В эти тяжёлые для Земли времена для сохранения человеческой души мудрецы создали кубок СОЗИДАНИЯ. Кубок состоит из пяти граней. Каждая грань отражает основные направления творчества, которые помогают сохранить в человеке чувство прекрасного.

Заполнить грани кубка может только тот, кто обладает всеми качествами Человека Будущего – человека созидающего – человека, создающего добро!

ПОМНИ!

Будущее в твоих руках, ведь оно принадлежит только тому, кто может создавать и сохранять прекрасное! За тобой будущее нашей планеты!

### Виртуальная страница квеста с активными ссылками для прохождения мастерских



ПРИЛОЖЕНИЕ 4.1

### Примеры страниц квеста в разделе «Мастерская 1»



## Развитие инструментов и музыки

**Первобытное общество**  
(V в. до н.э.)  
Человеческий голос, пение птиц

**История древнего мира**  
(V в. до н.э.)  
Свистовые трубочки, древние волынки

**История средних веков**  
(XV в. н.э.)  
Балайка и гармонь

**Новое время**  
(XVI - XIX вв.)  
Орган, скрипка, клавира, гитара, фортепиано

**Новейшая история**  
(XX - XXI вв.)  
Виниловые пластинки, кассеты, CD-диски, флеш-носители

[Далее](#)

**Первобытное общество**  
(V в. до н.э.)  
Человеческий голос, пение птиц

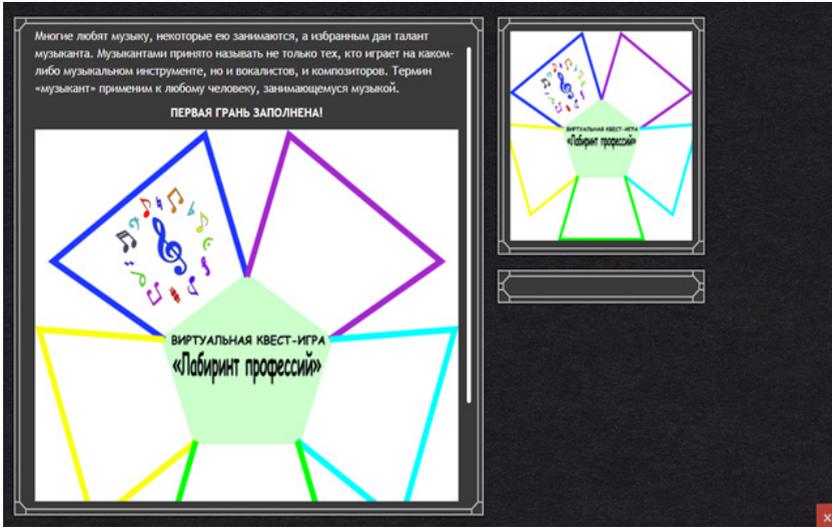
**История древнего мира**  
(V в. до н.э.)  
Свистовые трубочки, древние волынки

**История средних веков**  
(XV в. н.э.)  
Балайка и гармонь

**Новое время**  
(XVI - XIX вв.)  
Орган, скрипка, клавира, гитара, фортепиано

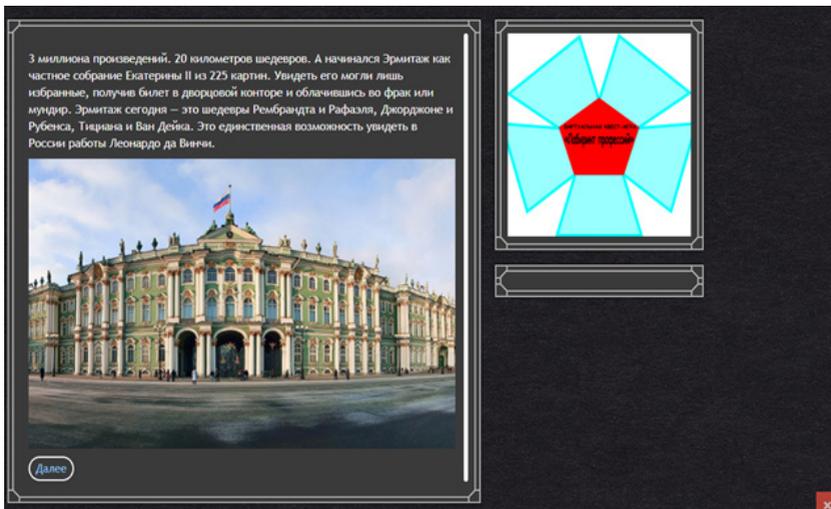
**Новейшая история**  
(XX - XXI вв.)  
Виниловые пластинки, кассеты, CD-диски, флеш-носители

[Далее](#)



ПРИЛОЖЕНИЕ 4.2

**Примеры страниц квеста в разделе «Мастерская 2»**



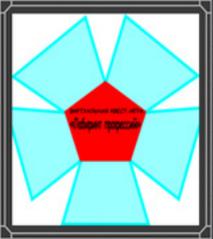
РАЗГАДАВ РЕБУС, ВПИШИ ОТВЕТ В СТРОКУ ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ

3 2 1 , , Ы I = A



КАРАНДАШ ✓

Далее

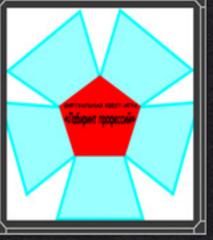


РАЗГАДАВ ЗАГАДКУ, ТЫ ПОЙМЕШЬ О КОМ РЕЧЬ

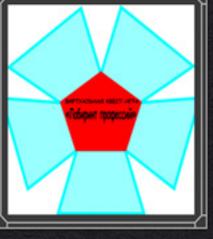
У меня есть карандаш,  
 Разноцветная гуашь,  
 Акварель, палитра, кисть  
 И бумаги плотный лист,  
 А еще - мольберт-треножник,  
 Потому что я ...

художник ✓

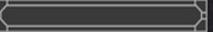
Далее



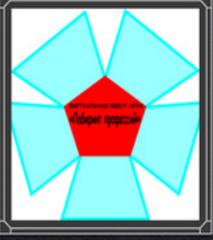
Карл Бюллов



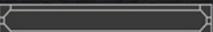
Сопоставь цвета и  
набери прописи



Василий Суриков



Сопоставь цвета и  
набери прописи

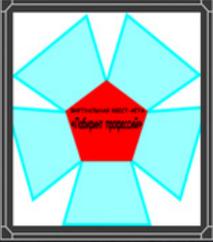


КТО АВТОРЫ ДАННОЙ КАРТИНЫ?  
(разгадав авторов, ты заполнишь еще одну грань кубка)



Иван Шишкин и Константин Савицкий ✓

Далее

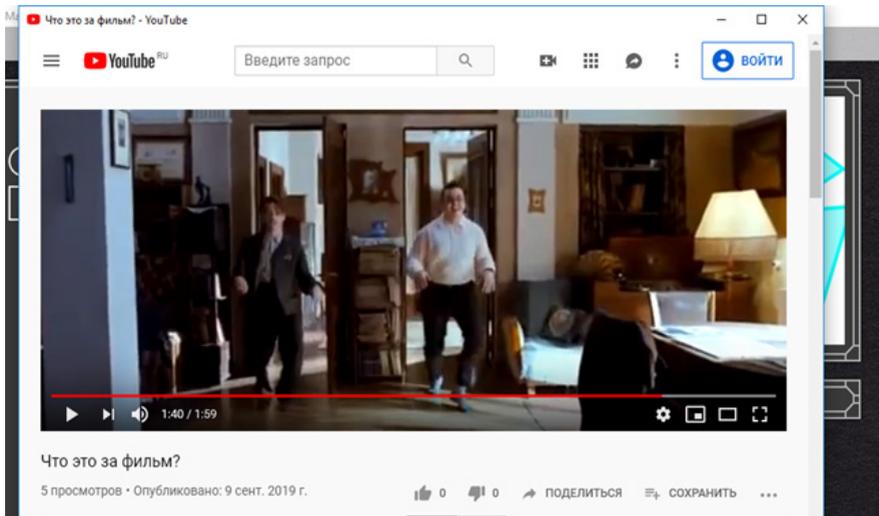
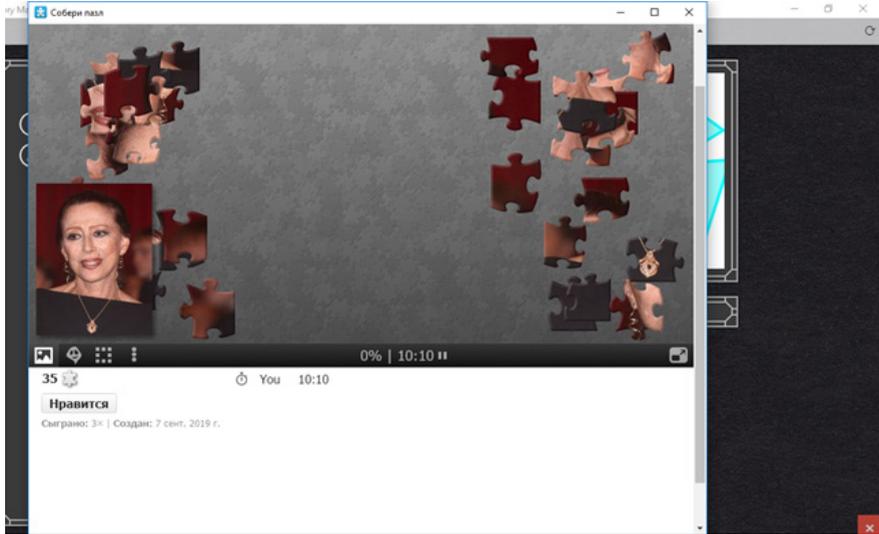


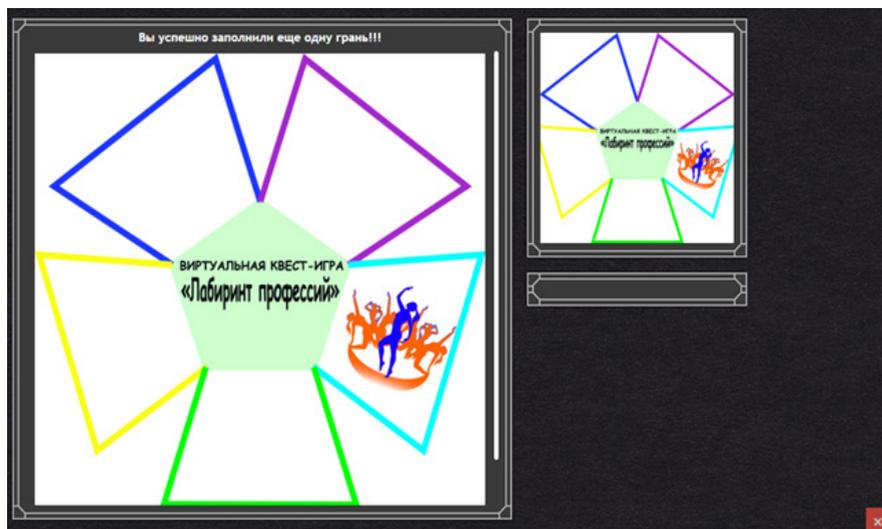
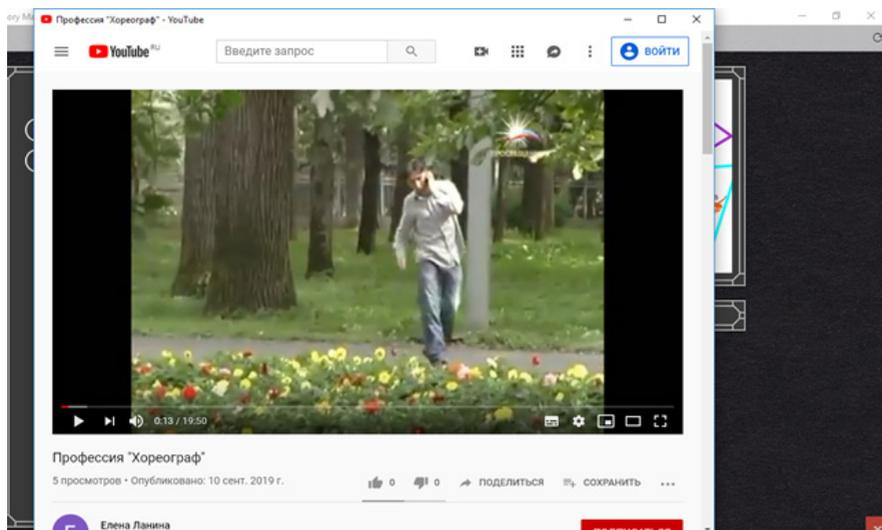
ВЫ СПРАВИЛИСЬ! Еще одна грань заполнена!









Примеры страниц квеста в разделе «Мастерская 4»

Расшифруй и найди среди слов профессию  
Впиши в строку строчными буквами

13.6.20.16.17.1.17.1.18.10.14.19.12.10.11.5.6.15.30.22.16.20.16.4.18.1.22.10.32.1  
3.30.5.3.6.15.1.5.24.1.20.30.19.3.33.20.1.33.20.1.33.3.6.18.16.15.10.12.1.

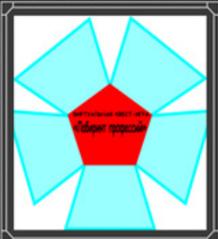
Ключ к шифру

## Шифровка

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

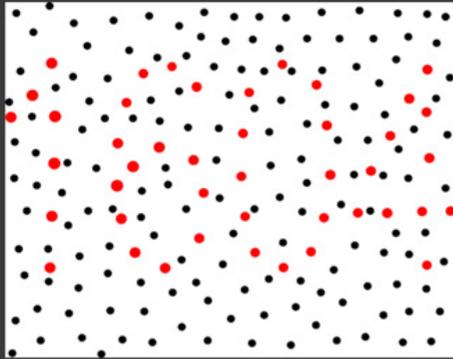
фотограф

[Далее](#)



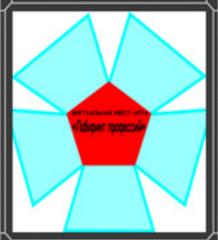
С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?

ЧТО ВИДИШЬ НА ЭКРАНЕ, ТО И ВПИШИ В СТРОКУ



1604

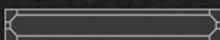
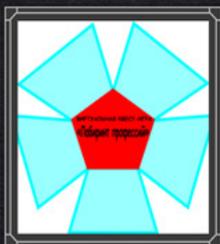
[Далее](#)



История фотоаппарата началась в 1604 году, когда немецкий астроном Иоганн Кеплер поставил первые опыты по проецированию изображения на плоские поверхности, используя закон преломления света в оптической среде. Он заметил, что изображение можно перевернуть, пропустив его через небольшое отверстие в темную комнату. Так появилась первая камера-обскура. Она была совершенно непохожа на современные фотоаппараты: это была темная комната, которая вмещала несколько человек и особое приспособление для «рисования». Художники использовали её для зарисовки натуры.



Далее

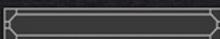
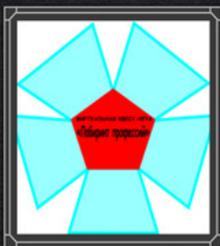


XI век — это метод "мгновенной фотографии"! Теперь фотограф может тратить больше времени на сам процесс фотосъемки. Работа у него интересная и многоплановая.

Также профессия фотограф имеет несколько разновидностей:

- Фотожурналист.
- Фотохудожник.
- Фотодокументалист.
- Свадебный фотограф.
- Рекламный фотограф.
- Папарацци.

Далее



ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИ НА ФОТО И ВПИШИ В СТРОКУ РАЗНОВИДНОСТЬ ФОТОГРАФА, СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ДАННОМУ ИЗОБРАЖЕНИЮ




ВИРТУАЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА  
«Лабиринт профессий»

✕

Вы заполнили грань профессии "ФОТОГРАФ"! ПОЗДРАВЛЯЮ!



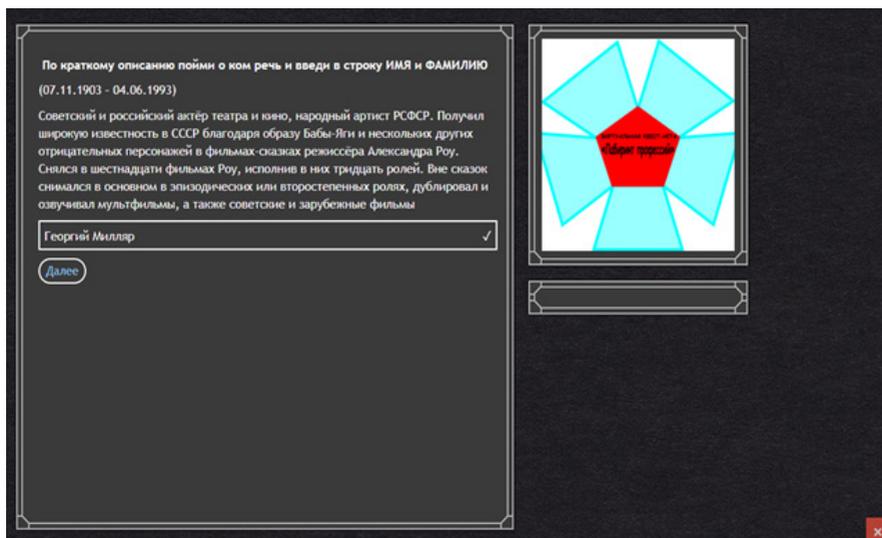
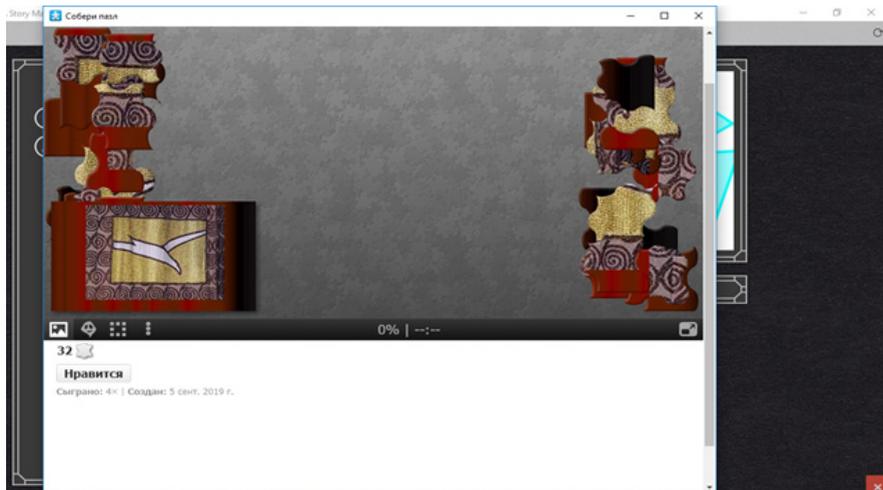
ВИРТУАЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА  
«Лабиринт профессий»



ВИРТУАЛЬНАЯ КВЕСТ-ИГРА  
«Лабиринт профессий»

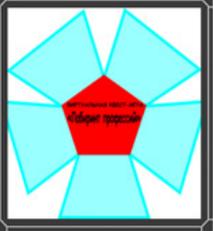
✕

### Примеры страниц квеста в разделе «Мастерская 5»





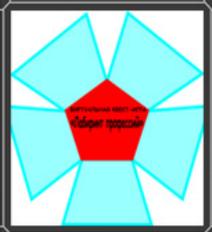
Далее



По краткому описанию пойми о ком речь и введи в строку ИМЯ и ФАМИЛИЮ  
(07.06.1941 - 16.08.2008)

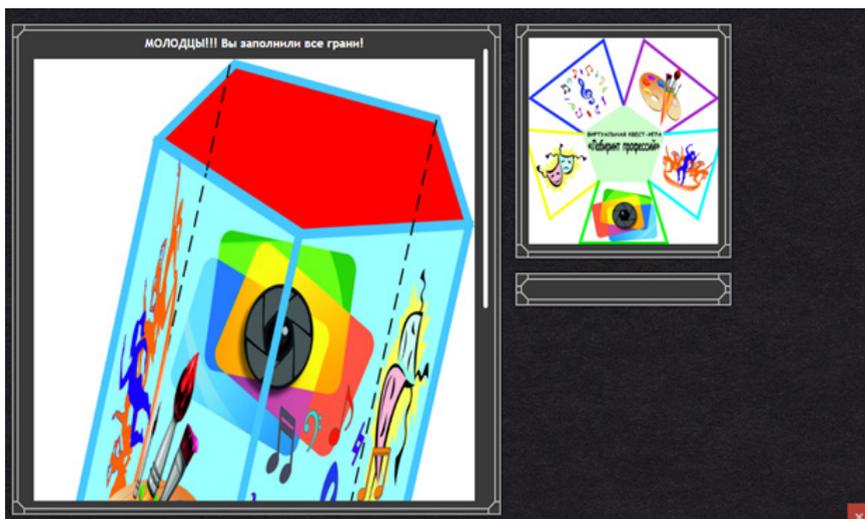
Советский актёр театра и кино, артист эстрады. Народный артист РСФСР.  
Цитата жизни актёра: — Пяти минут хватает, чтобы тебя полюбили глазами, а потом ты должен работать.

Далее

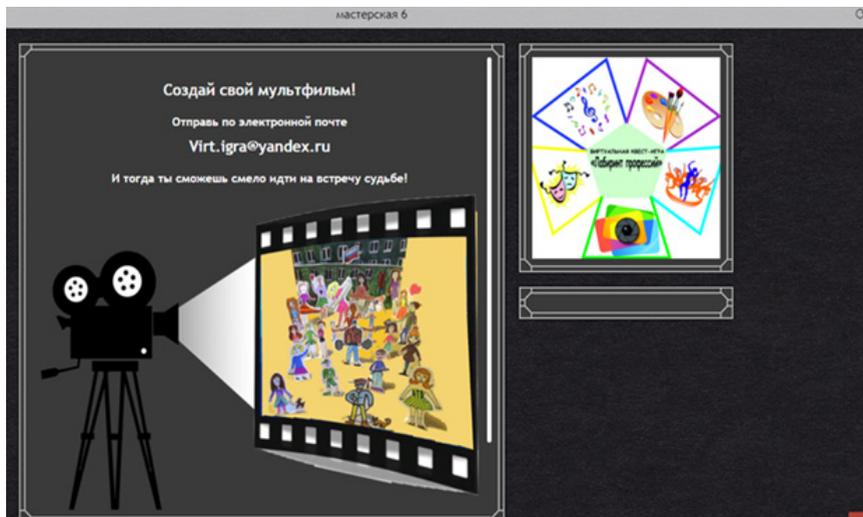




### Заполненные грани кубка



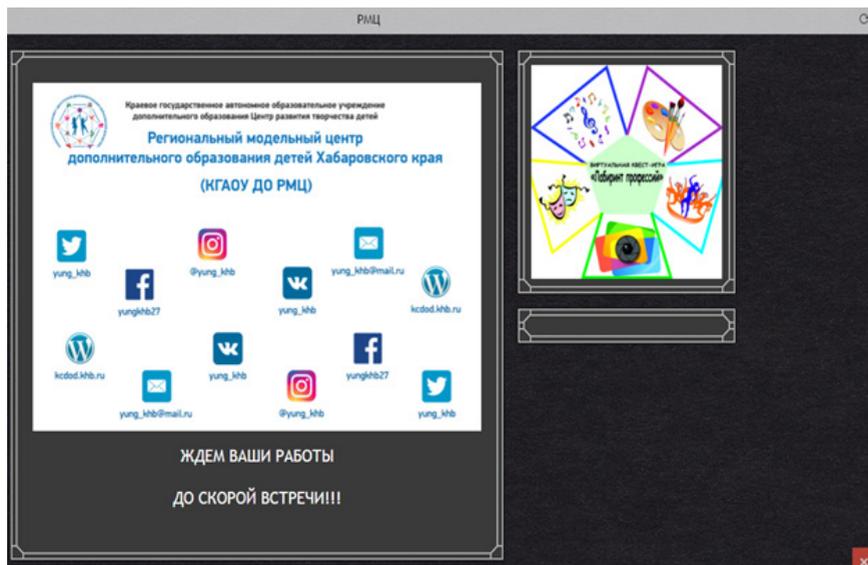
### Примеры страниц квеста в разделе «Мастерская 6»





ПРИЛОЖЕНИЕ 4.8

## Завершение квеста



**Методические материалы для проведения  
виртуального квеста «Лабиринт профессий»  
в объединениях художественной направленности**

Краевое государственное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр развития творчества детей  
(Региональный модельный центр дополнительного образования детей  
Хабаровского края)»  
680000, г. Хабаровск, ул. Комсомольская, 87  
тел. / факс: (4212) 30-57-13

Инстаграм: @dop.obrazovanie27  
e-mail: yung\_khb@mail.ru  
<http://www.kcdod.khb.ru>

Подписано в печать: 25.11.2019 г.  
Тираж: 25 экз.

Методические материалы размещены на сайте КГАОУ ДО РМЦ