

## Создание квест-игры

*Аристова Дарья Андреевна*

*Приамурский Государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*Студент*

### Аннотация

Целью исследования является создание квест-игры для закрепления и проверки знаний студентов по теме «Вычисление двойных интегралов». Методы исследования: теоретическая составляющая, готовый шаблон для квеста, видео-урок. Вывод: создавать интересные и познавательные квесты можно не только для учащихся школ, но и студенты были бы тоже рады пройти такой квест.

**Ключевые слова:** двойной интеграл, геймификация, квест, презентация, схема.

## Creating a quest game

*Aristova Darya Andreevna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

### Abstract

The purpose of the research is to create a quest game to consolidate and test students' knowledge on the topic "Calculating double integrals". Research methods: theoretical component, ready-made template for the quest, video lesson. Conclusion: it is possible to create interesting and informative quests not only for school students, but students would also be happy to complete such a quest.

**Keywords:** double integral, gamification, quest, presentation, scheme.

В последнее время одним из трендов в образовании стала геймификация. Геймификация в образовании—это когда игровые правила используют для достижения реальных целей. Другими словами, за счет игры делаются скучные задания интересными [1]. Геймификация имеет множество форм и одной из них является квест. Образовательный квест – это новая форма обучения, благодаря которой обучающиеся активно включаются в деятельность, т.к. нет ничего лучше увлекательной игры [2]. В данной статье описывается создание такого образовательного квеста.

Целью исследования является создание квест-игры для закрепления и проверки знаний студентов по теме «Вычисление двойных интегралов».

Для создания данного квеста понадобится: шаблон презентации, схема создания квеста в PowerPoint, созданные оригинальные задания и рисунки, изображающие области интегрирования.

Тематикой для презентации был взят фильм «Последний богатырь».

Для создания презентации используем уже готовую схему квеста, позволяющую оценивать учащихся, проходящих данный квест(рис.1).

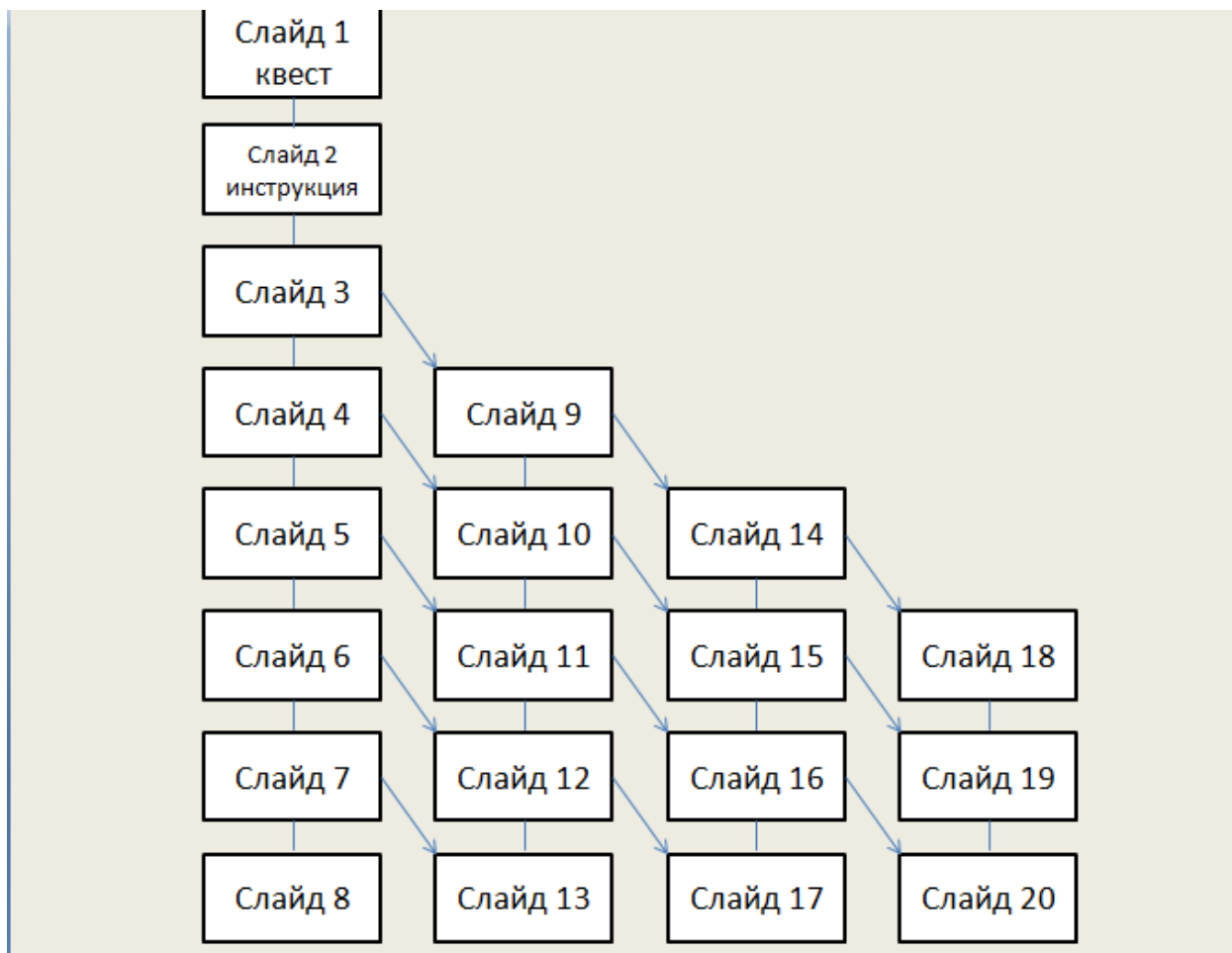


Рисунок 1- Схема создания квеста в PowerPoint

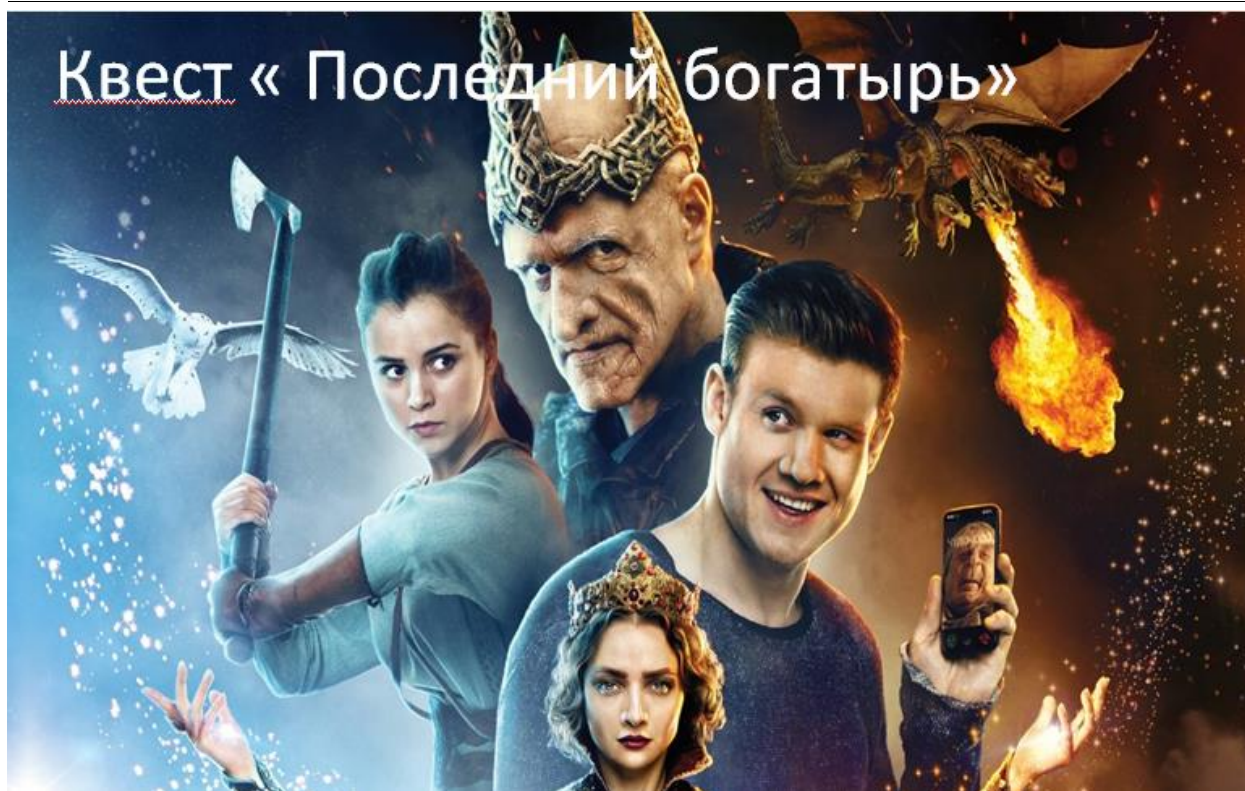


Рисунок 2 – Слайд 1

Во втором слайде пишем предисловие и инструкцию (рис.3).

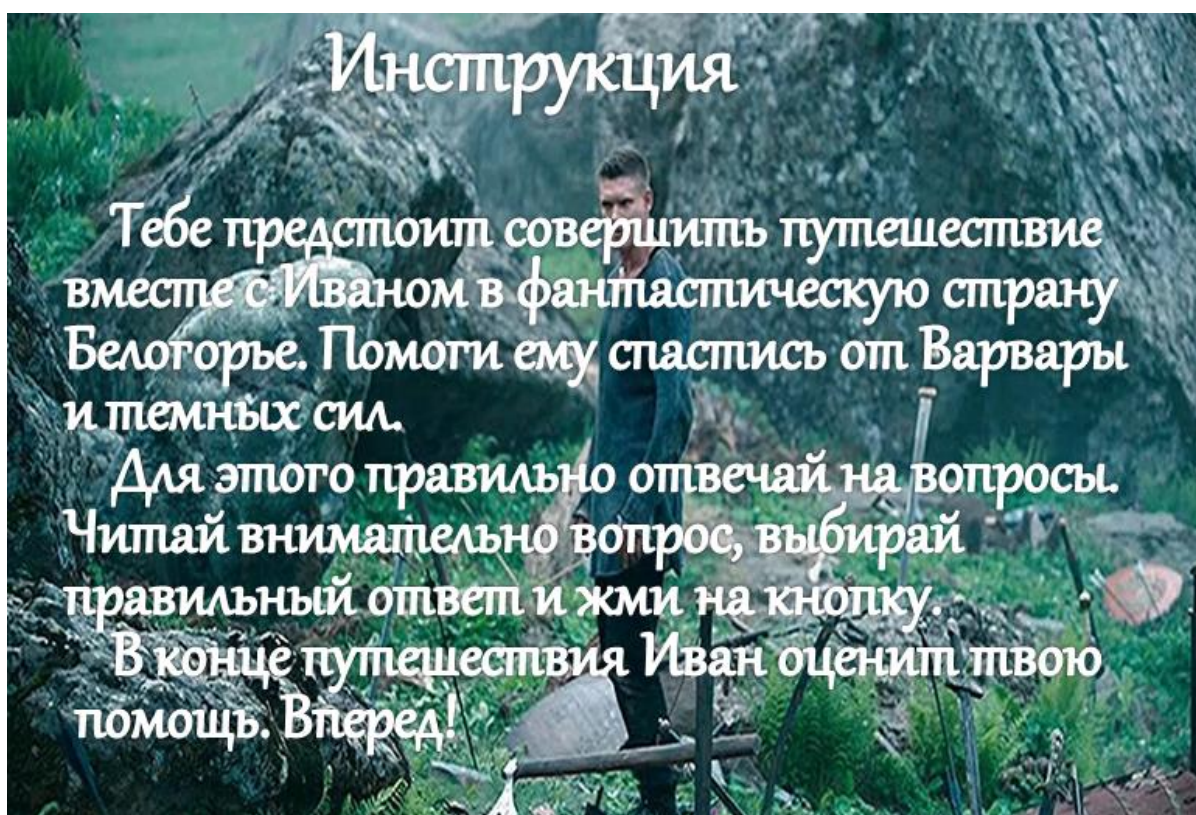
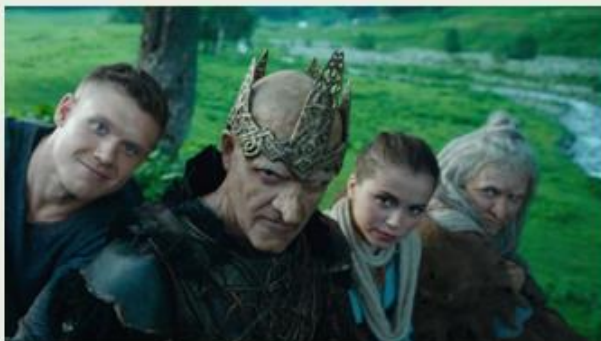


Рисунок 3- Слайд 2

Сами же задания начинается с третьего слайда, где появляются вопросы по теме «Правила вычисления двойных интегралов» (рис.4).

Помоги Кощею, Баб Яге, Василисе и Ивану сбежать из тюрьмы  
А для этого ответь на первый вопрос.

**Вопрос 1**



По какой области вычисляется  
двойной интеграл с помощью  
данного повторного интеграла

$$\int_0^3 dy \int_0^{\frac{3+y}{9}} f(x,y) dx$$

**Ответы:**

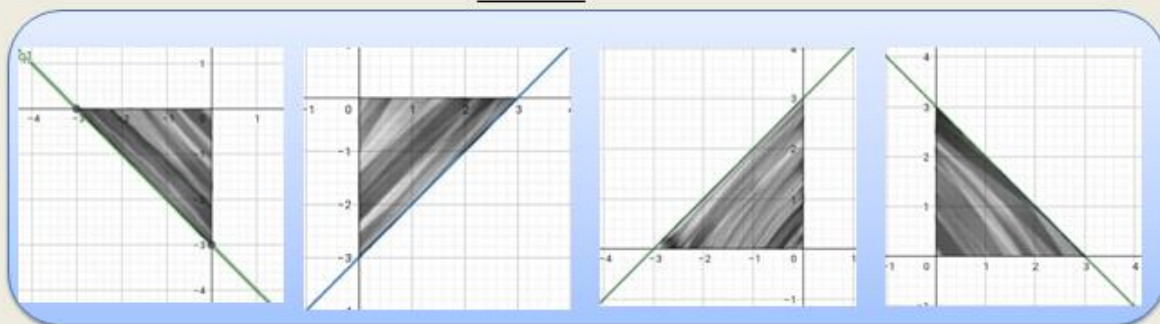


Рисунок 4-Слайд 3

В каждом задании есть 4 варианта ответа. При нажатии на правильный ответ (при помощи введенных гиперссылок) студент переходит на следующий слайд, если же ответ не правильный он переходит в колонку правее (рис.1) и получает соответственно уже оценку на балл ниже.

Всего 5 заданий с выбором ответа.

Оценка складывается из количества правильных ответов. То есть если студент отвечает на первый вопрос и все вопросы с первой колонки (слайд 4-7) правильно, то он получает 5, если же неправильно и переходит на вторую колонку (слайд 9-12) и там отвечает на все правильно, то его оценка будет 4. По аналогии можно сказать про колонку 3 и 4.

По прохождению квеста появляется последний слайд с оценкой (слайд 8, 13, 17, 20). Студент может пройти квест заново, либо завершит работу нажав кнопку «ВЫХОД».

Молодец, Ты помог Ивану победить всю нечисть. Он благодарит тебя за помощь и ставит тебя пятерку.



Рисунок- Слайд 8

По итогу, благодаря готовому шаблону и таким простым действиям, получаем несложный квест, который не только поможет преподавателю проверить знания учеников, но и заинтересовать студентов сюжетом квеста.

### Библиографический список

1. Инфоурок. Новогодний квест по биологии URL: <https://infourok.ru/obrazovatelniy-kvest-kak-forma-geymifikacii-obucheniya-2463593.html> (дата посещения: 29.12.2024)
2. Инфоурок. Образовательный квест (игра по информатике, 5 класс) «Кодирование информации». Компьютерная программа. URL: <https://infourok.ru/statya-obrazovatelniy-kvest-kak-interaktivnaya-obrazovatel'naya-sreda-i-deyatelnostnaya-forma-organizacii-processa-obucheniya-v-r-1924137.html> (дата посещения: 29.12.2024)
3. Я класс. Квест-шаблон. URL: <https://drive.google.com/file/d/1oNsr8ZL0QlcgeLJan1FJLYiHdY390n2/view> (дата посещения: 29.12.2024)