

Методичні рекомендації

Для створення веб-квестів типу змагання існують спеціальні платформи:

- Genially;
- Interacty;
- Seppo;
- Surprise me;
- Umaigra;
- Urban Quest;
- Всеосвіта;
- Квестодел.

Genially¹ – платформа для створення інтерактивного контенту. Єдиний інструмент для дидактичних ресурсів, презентацій, ігор, інтерактивних зображень, карт, ілюстрованих процесів, резюме тощо. На сайті представлено безліч шаблонів, які можна використовувати для:

- демонстрації теоретичних відомостей за допомогою презентацій, інфографіки, плакатів тощо;
- подання структури та опису контрольних точок дисципліни;
- створення ментальних карт, стрічок часу, постів тощо;
- гейміфікації, а саме створення вікторин, ігор, квестів тощо.

Реєстрація на сервісі (рис.1, 1) та вхід на нього (рис.1, 2) здійснюється через Google-акаунт.

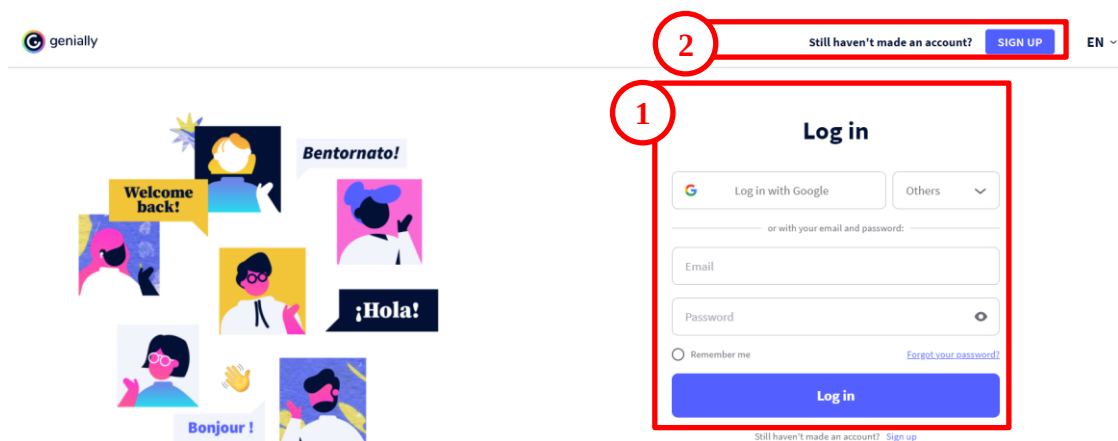


Рис.1. Стартова сторінка Genial.ly

В особистому акаунті по замовчуванню користувач потрапляє до особистої панелі, яка утримує всі розробки автора (рис.2.).

¹ URL-адреса: <https://genial.ly/>

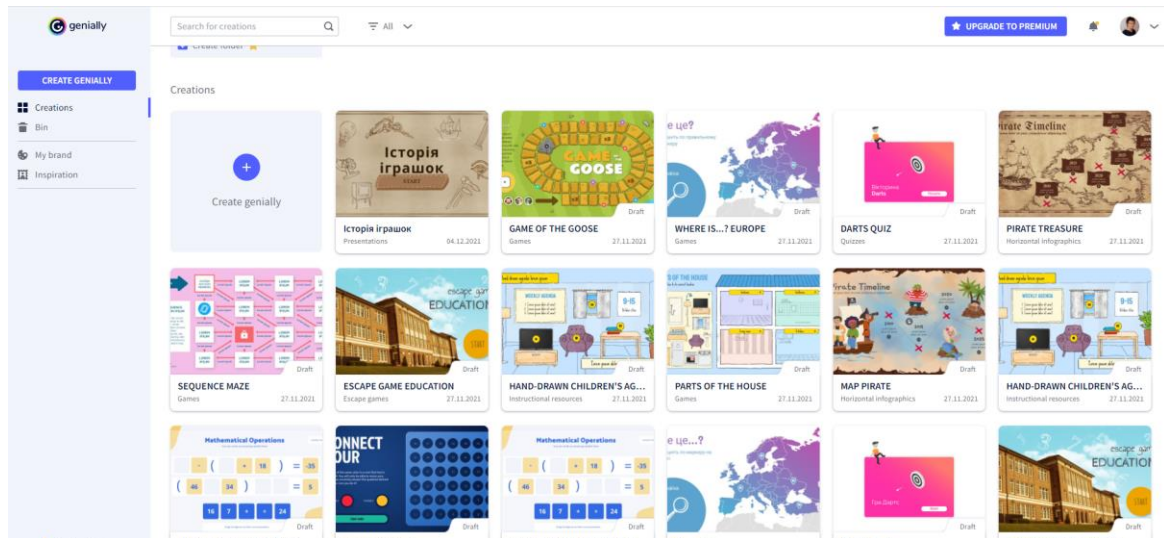


Рис.2. Особиста панель Genial.ly

Для створення ігри необхідно натиснути **CREATE GENIALLY** (рис.2.), після чого потрібно клацнути **Gamification** в панелі обрання шаблону (рис.3.).

What you can create with Genially

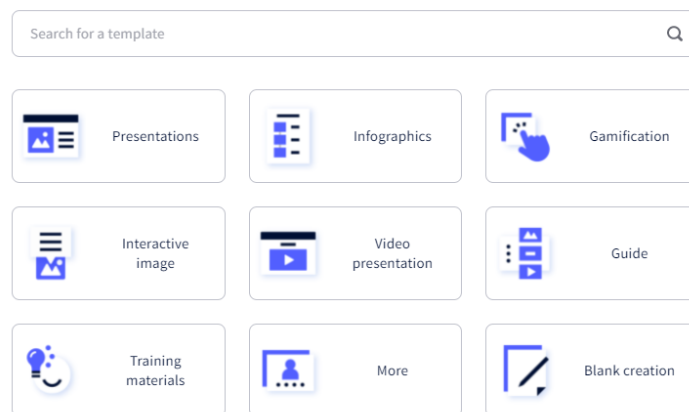


Рис.3. Панель шаблонів Genial.ly

Шаблони гейміфікації поділяються на (рис.4.): вікторини (Quizzes), ігри (Games) та ігри втечі (Escape games). Частина цих шаблонів відноситься до преміум акаунту – помічена зірочкою (★). Хоча можливостей безкоштовного акаунту достатньо для створення захоплюючих ігор.

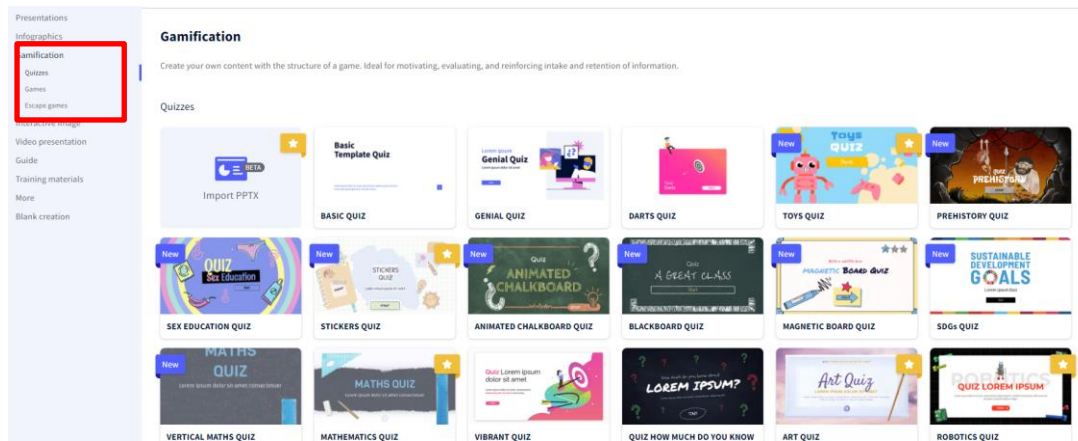


Рис.4. Ігрові шаблони Genial.ly

Користувач обирає шаблон, клацнувши по ньому, по центру з'являється вікно з шаблоном, після чого його можна переглянути і натиснути **Get this template**, якщо шаблон задовольняє (рис.5.).

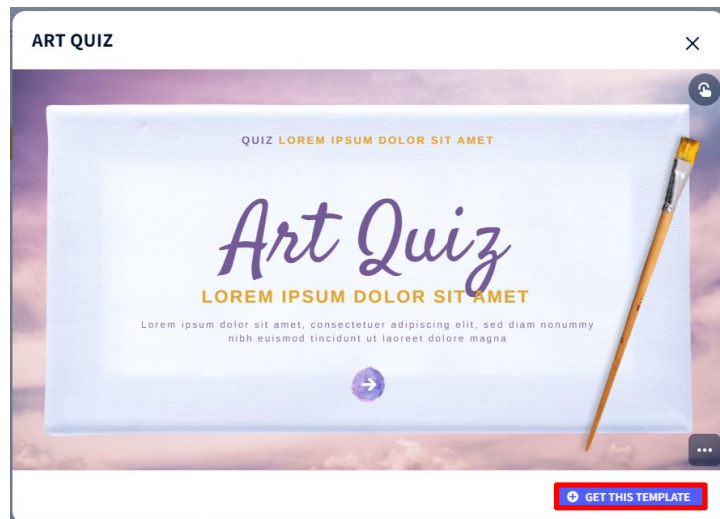


Рис.5. Режим перегляду шаблону Genial.ly

Переваги сервісу Genial.ly:

- надає більше 96 шаблонів для створення ігрових завдань в 3 категоріях;
- шаблони розроблені з урахуванням специфіки дисциплін;
- можливість організації всього ігрового контенту в одному слайді;
- можна легко оживити за допомогою інтерактивності та анімаційних ефектів;
- можна інтегрувати різний контент (відео та аудіо файли, анімацію, Google карти та багато іншого) з будь-якої зовнішньої платформи;
- контентом можна поділитися в соціальних мережах, надіслати електронною поштою або через різноманітні меседжери, вбудувати його на веб-сайт або блог.

Недоліки платформи:

- 40% ігрових завдань відноситься до преміум акаунту;
- деякі ігрові завдання користувачу доведеться розробити з нуля.

Розглянемо приклади створення інтерактивних ігрових завдань.

Перше завдання, яке ми створимо – гра «Where is...?», яка відноситься до категорії **Game** (рис.6). Основна ідея гри – вибір правильної відповіді на картинці. Далі переходимо в режим редагування, для чого натискається кнопка **Використовуйте цей шаблон** (рис.7).

Ігри

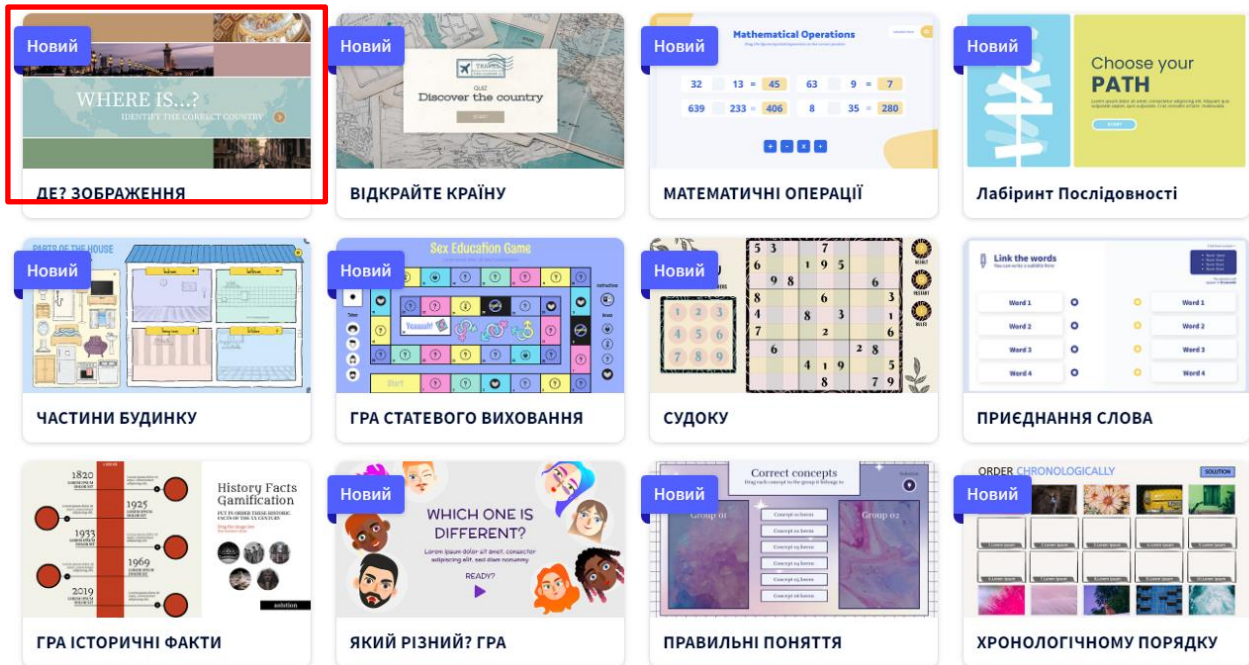


Рис.6. Вибір гри «Where is...?»

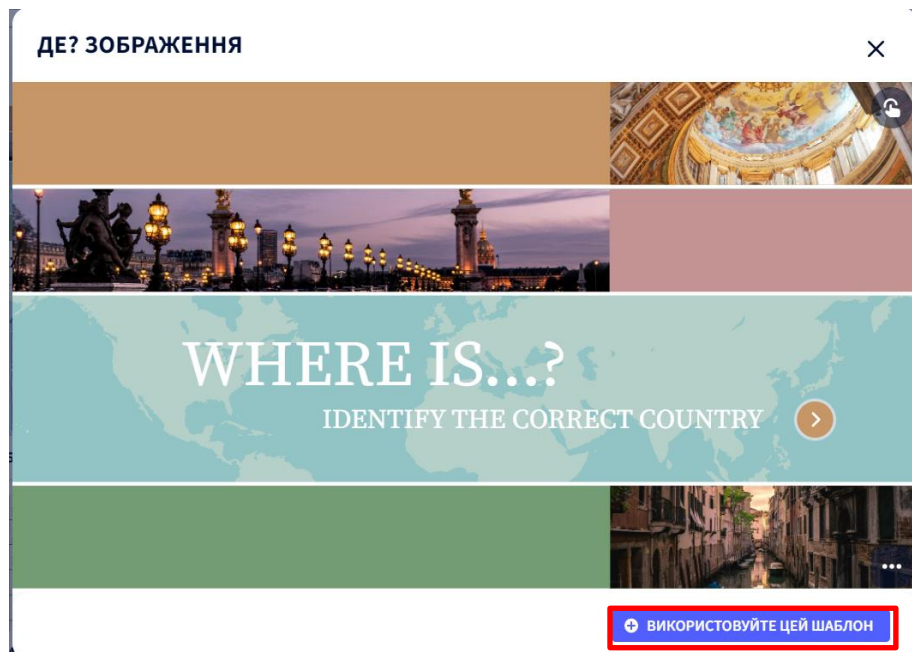


Рис.7. Режим перегляду шаблону

Гра відкриється в режимі редагування (рис.8). Заздалегідь були знайдені та підготовлені картинки (оздоблювальні та ті, що використовуються у завданні). Для заміни картинки необхідно активізувати картинку та натиснути кнопку

Replace (рис.9) та на вкладку **Your computer** перетягнути потрібну картинку (рис.10). У тексті було змінено форматування (рис.11). При активізації об'єктів з'являються наступні кнопки  – блокування об'єкту,  – включити режим перетягування під час перегляду,  – інтерактивна кнопка,  – анімація.

Порада! Зазвичай краще не чіпати ці налаштування.

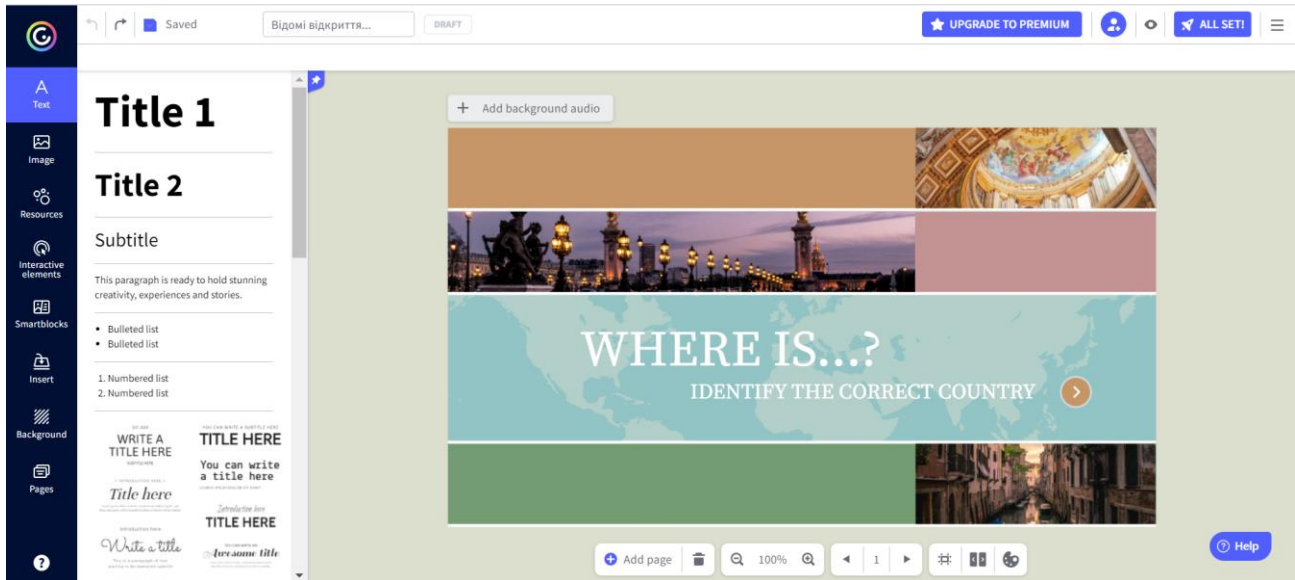


Рис.8. Режим редагування ігрового завдання

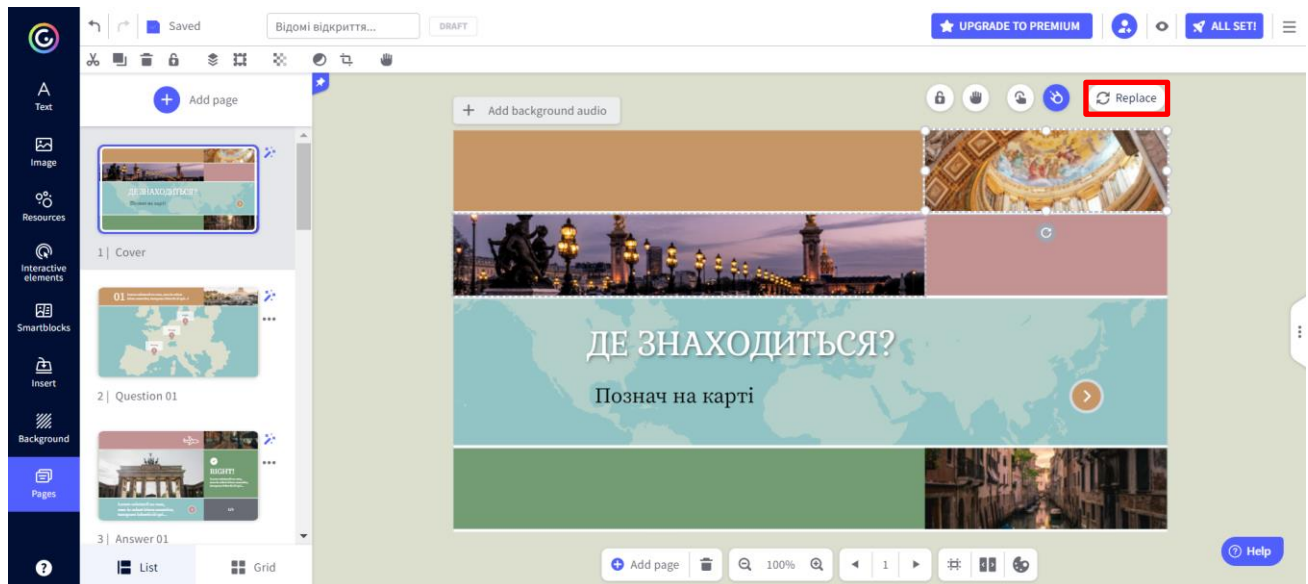


Рис.9. Активізація об'єкту сторінки

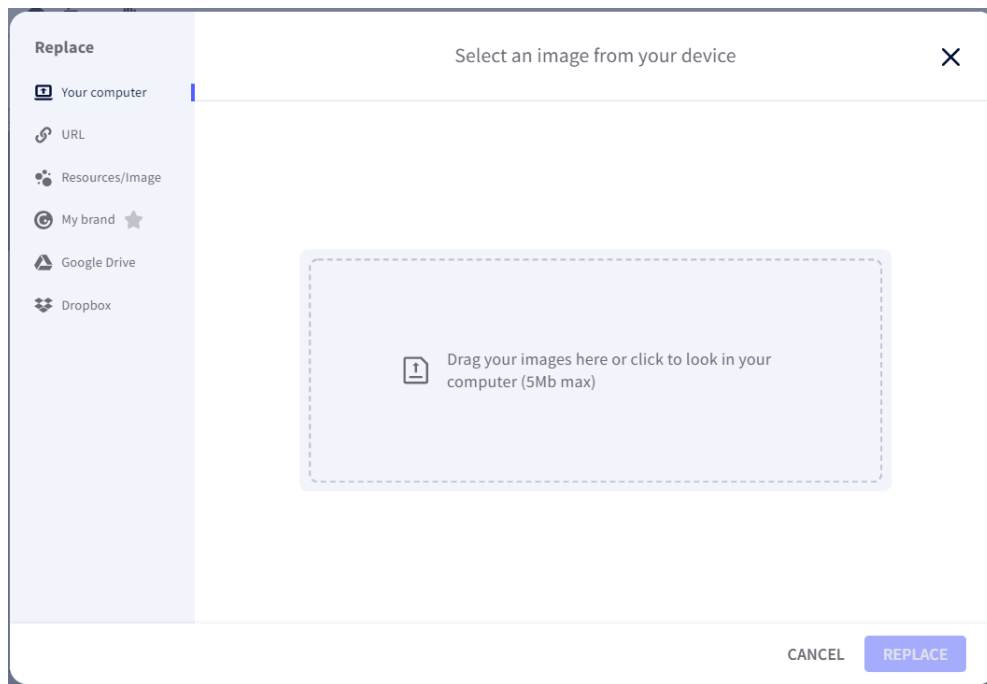


Рис.10. Вікно вибору картинки

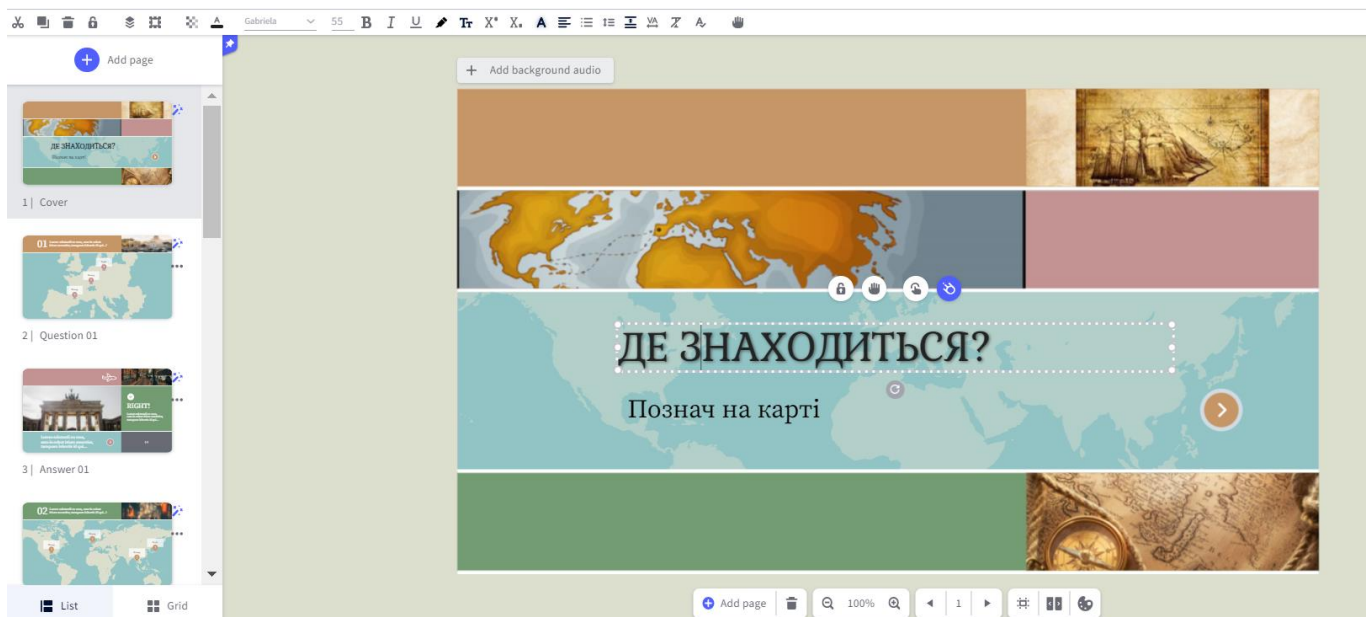


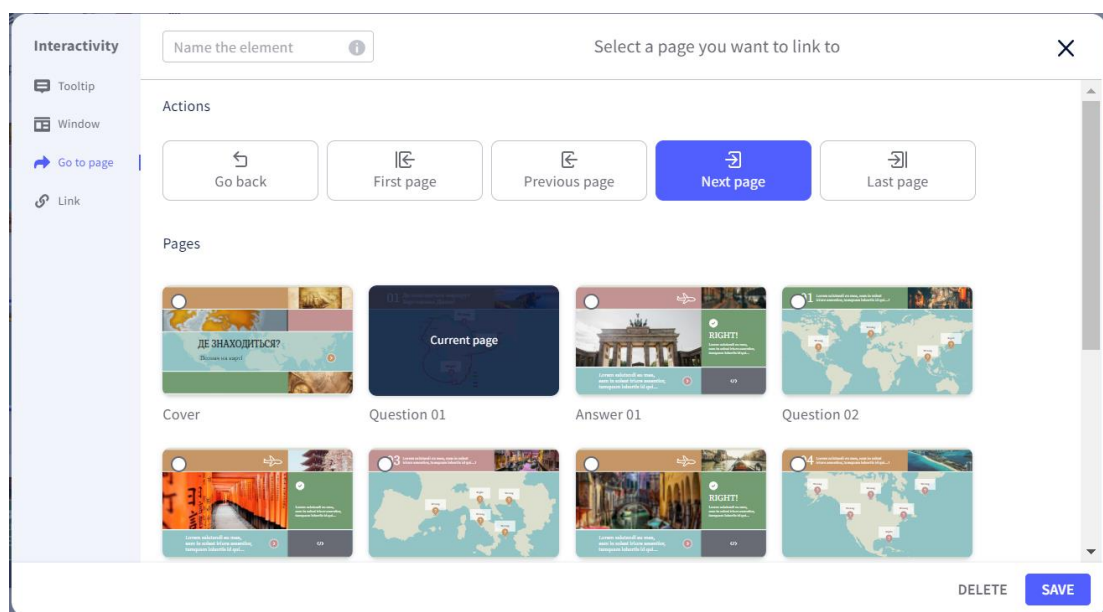
Рис.11. Відредагована сторінка 1

Переходимо на наступну сторінку (рис.12), на якій знаходиться область для введення тексту питання, знову ж таки змінюються картинки (на сторінці знаходиться карта та її можна видалити й додати потрібну картинку). В основному полі знаходяться маркери (📍) з підписами: Right (2) – правильна відповідь; Wrong (3) – неправильна відповідь (рис.12).



Рис.12. Друга сторінка матеріалів

В даному випадку підписи Right і Wrong є підказками на маркер «правильна відповідь» і маркер «неправильна відповідь». Краще ці написи разом з білим прямокутником прибрати. Якщо клацнути по маркеру, що знаходиться поруч з Right, то з'являться покажчики інтерактивності –    , клацання по  призведе до появи вікна **Interactivity** (рис.13). Як видно з цього вікна клацання по цьому маркеру призведе до переходу до наступної сторінки. Клацання по маркеру Wrong призведе до появи вікна **Interactivity** (рис.14), в якому налаштовано перехід до останньої сторінки.

Рис.13. Вікно **Interactivity** для маркера Right

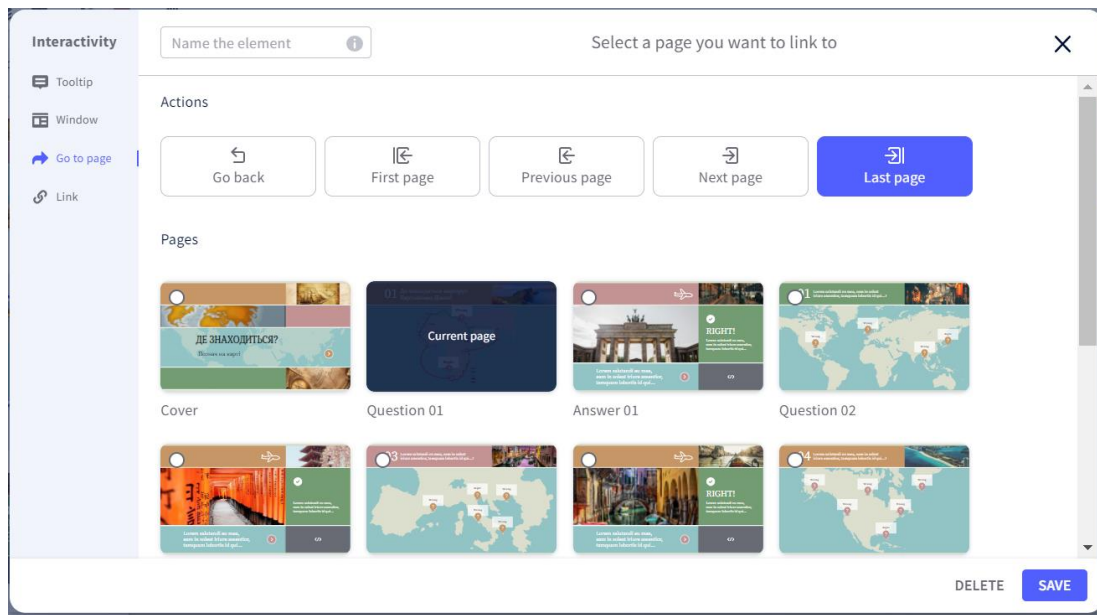


Рис.14. Вікно **Interactivity** для маркера Wrong

У результаті редагування отримано сторінку 2, яка виглядає як на рис.15.



Рис.15. Сторінка 2 інтерактивної гри

Наступна сторінка присвячена правильній відповіді (рис.16). Можна включити на неї додаткову інформацію, яка вдосконалисть знання учнів.



Рис.16. Сторінка 3 інтерактивної гри

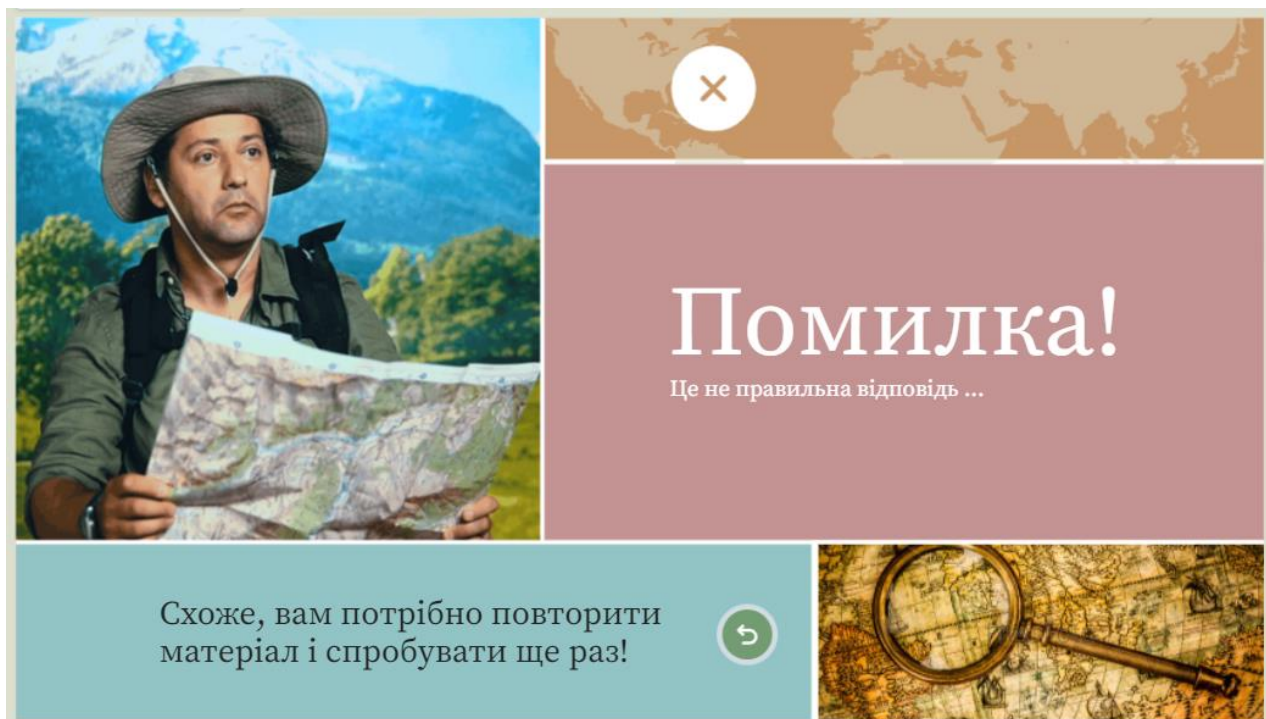


Рис.17. Остання сторінка інтерактивної гри

Передостання сторінка інтерактивної гри представлена на рис.18.



Рис.18. Передостання сторінка інтерактивної гри

Для того, щоб отримати посилання на розроблену гру повертаємося до своєї панелі (рис.19) та натискаємо кнопку поділитися.

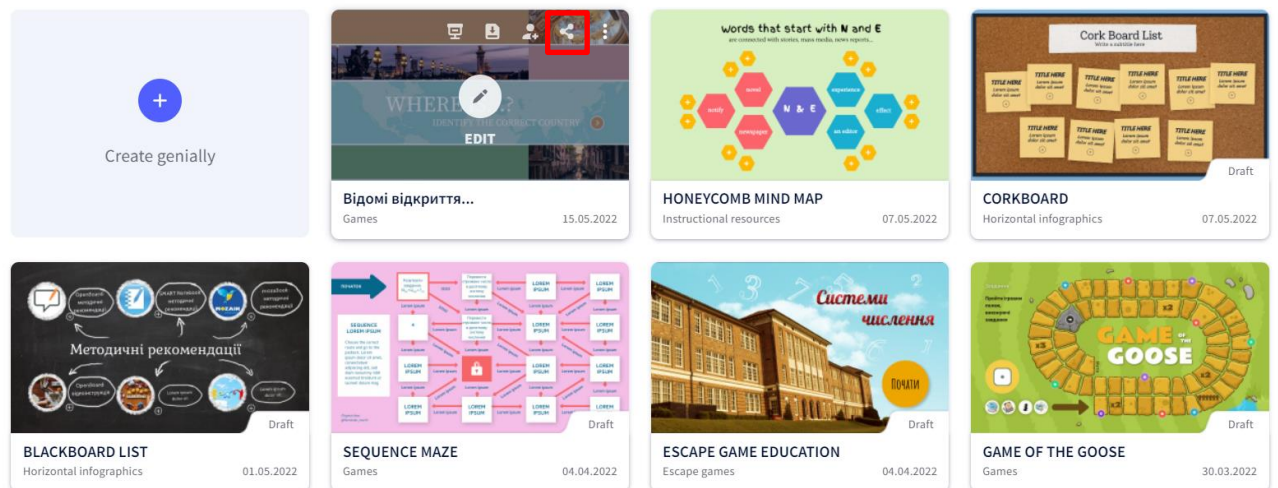


Рис.19. Панель розробок в акаунті автора

Відкривається вікно (рис.20), в якому обирається варіант посилання (1) та копіюється це посилання (2).

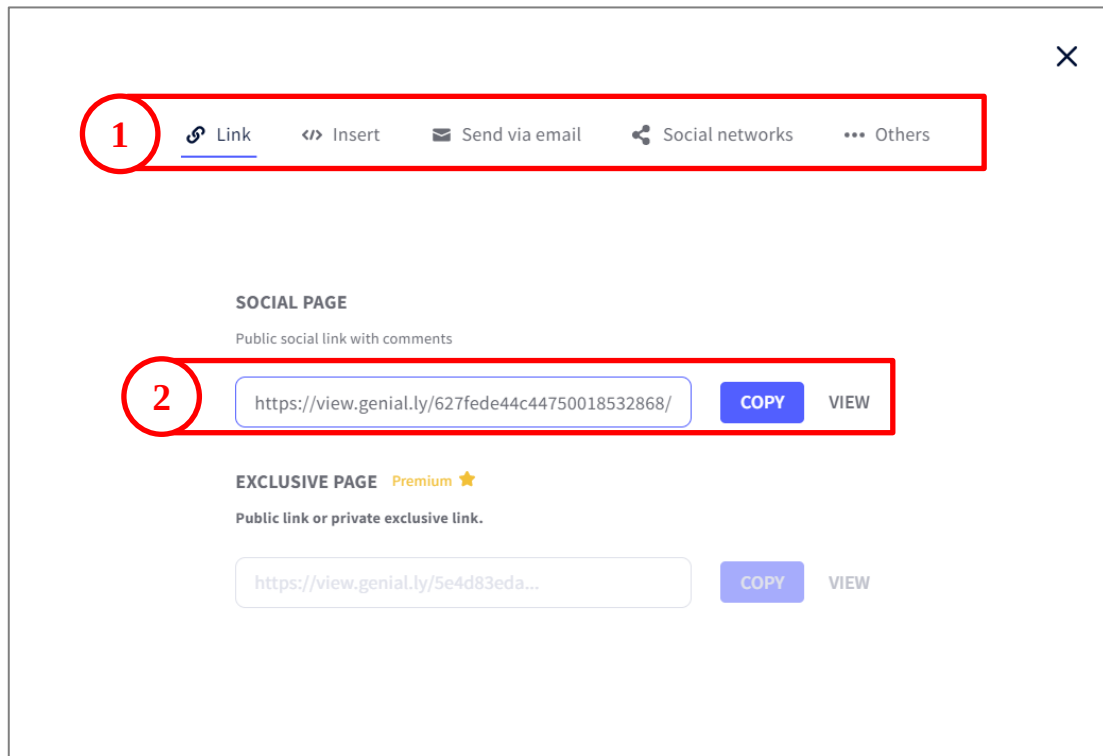


Рис.20. Отримання посилання на розробку

Розглянемо послідовність розробки ігри втечі з категорії Escape Game (рис.1).

Escape games

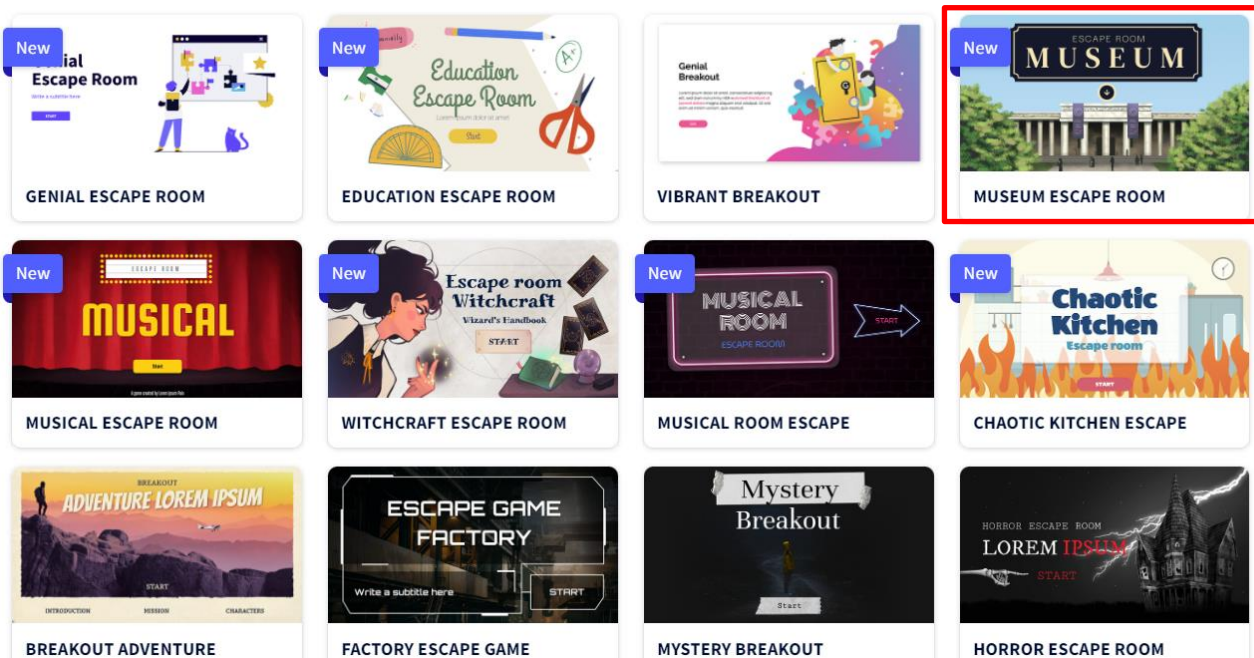


Рис.21. Шаблони ігор втеч (безкоштовних)

Спочатку була обрана гра втеча MUSEUM та ознайомлено з нею в режимі перегляду (рис.22). Для її обрання натискають кнопку [Use this template].

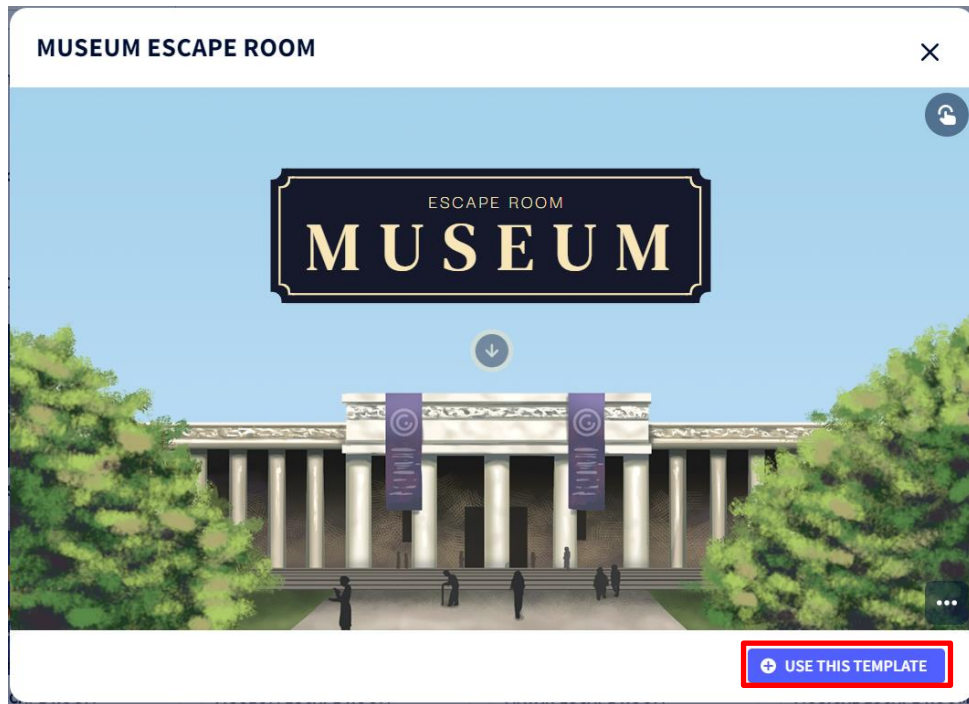


Рис.22. Гра-втеча кімнати музею

Перша сторінка зазнала мінімальних змін – лише текст та налаштування гарнітури та розміру шрифту (рис.23).



Рис.23. Перша сторінка гри-втечі

На другій сторінці були внесені текстові зміни та замінені картини за допомогою кнопки **Replace** (рис.24).

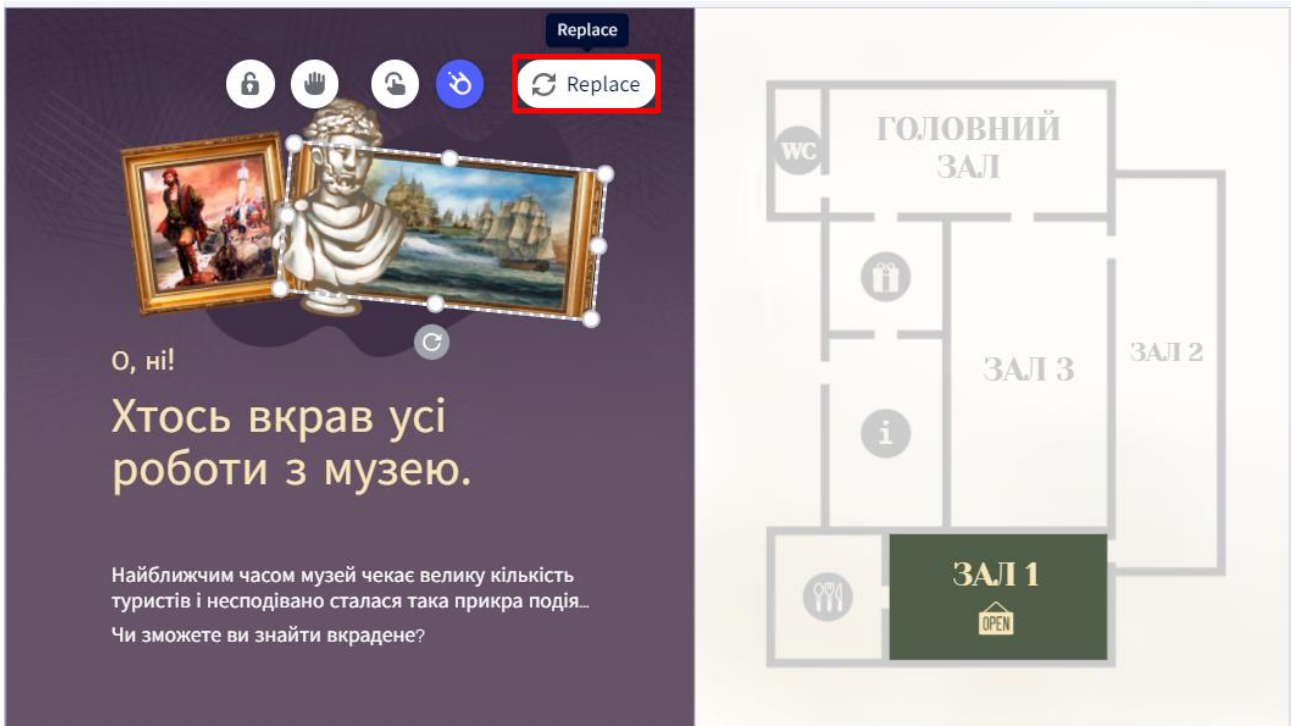


Рис.24. Друга сторінка гри-втечі

Наступна сторінка зазнала текстових змін. Зверніть увагу, що при зміні тексту змінюється розмір текстового поля (воно збільшується або зменшується). Також доведеться змінити гарнітуру і розмір шрифту. У зв'язку з цим необхідно перемістити текстове поле відносно фігури, при цьому з'являються маркери (вертикальна та горизонтальна лінії), які орієнтують на вирівнювання (рис.25).

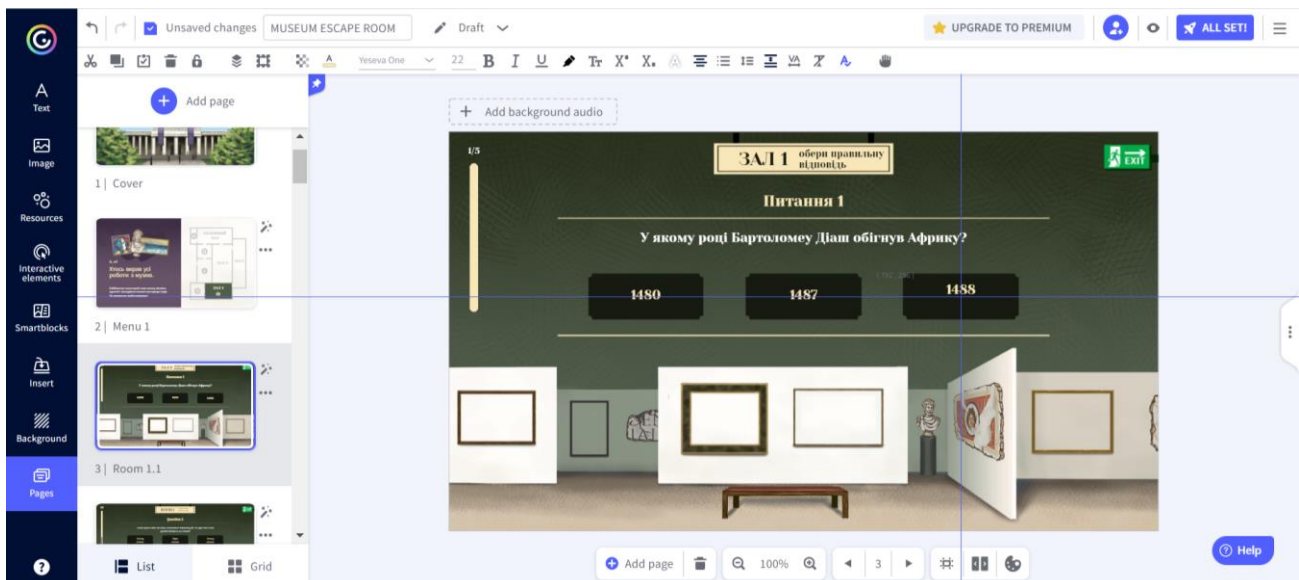


Рис.25. Третя сторінка гри-втечі з маркерами для вирівнювання

Ідея цієї гри в тому, що після кожної правильної відповіді в залі з'являється викрадена картина. Тому при створенні наступного питання необхідно замінювати знайдені картини (рис.26).



Рис.26. П'ята сторінка гри-втечі (із «знайденими» картинами)

У результаті остання сторінка з усіма знайденими картинами – Room 1 Final представлена на рис.27, а сторінка у випадку помилкової відповіді на питання – на рис.28.

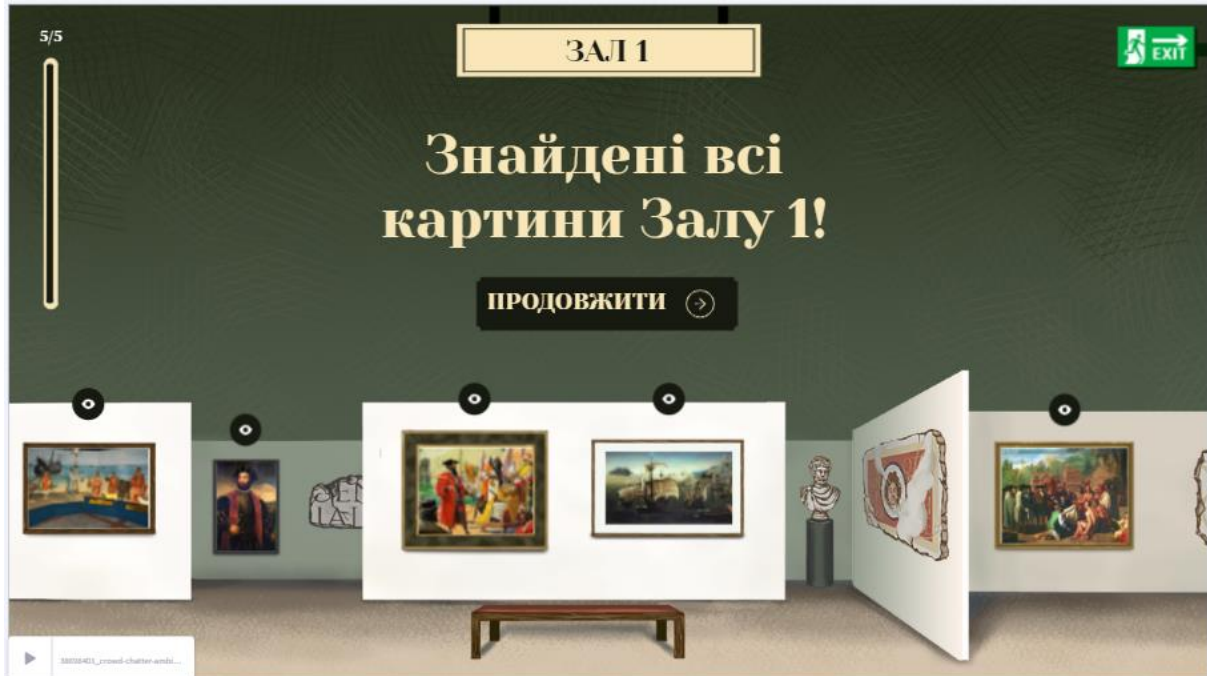


Рис.27. Сторінка Room 1 Final



Рис.28. Сторінка Room 1 Wrong

У другому залі завдання пов'язані із зображеннями. Так сторінка з першим питаннями представлена на рис.29. Необхідно змінити зображення, з яким пов'язане питання, та ввести питання й варіанти відповіді.



Рис.29. Тринадцята сторінка гри-втечі

Аналогічно створювалися інші сторінки залу 2. Не забуваючи замінювати картини наступних питань на ідентичні тим, що розташовані на попередніх сторінках.

У залі 3 необхідно обрати «правильне» зображення, яке помічене прапорцем (рис.30).



Рис.30. Двадцять перша сторінка гри-втечі

У головній залі передбачено, що в процесі відповідей на питання поступово відкриватиметься закрита картина (рис.31).



Рис.31. Тридцята сторінка гри-втечі

І, нарешті, остання сторінка представлена на рис.32.

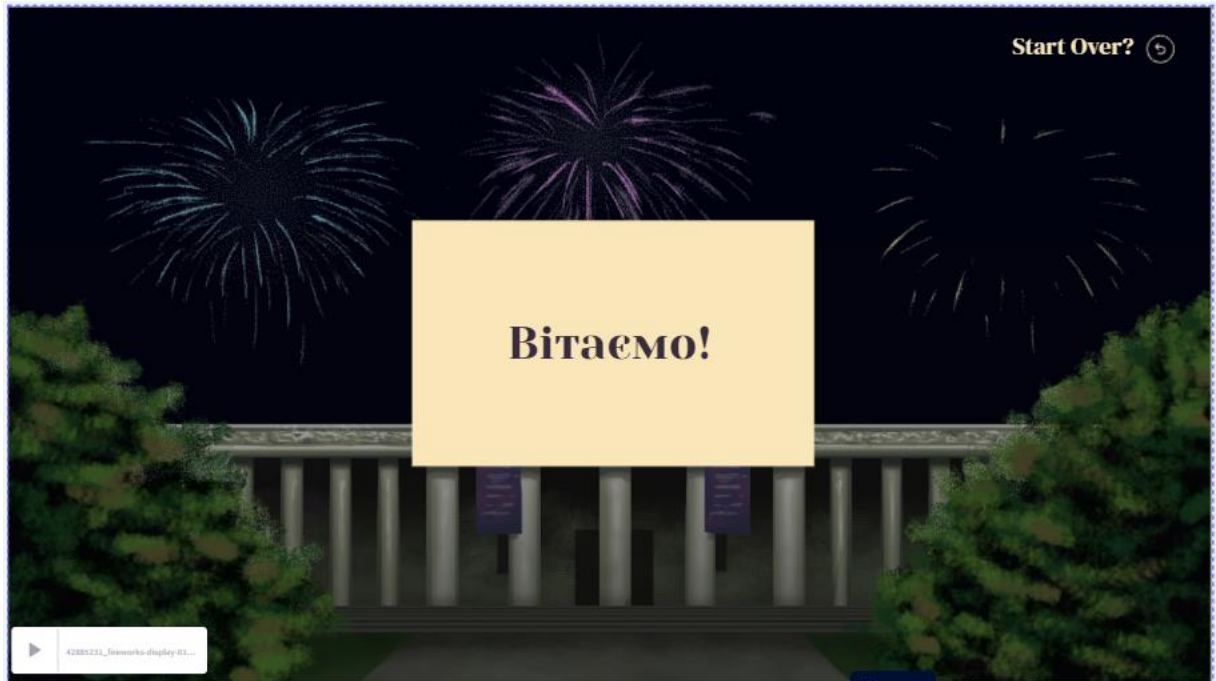


Рис.32. Остання сторінка гри-втечі

Для роботи із сервісом Interacty² необхідно зареєструватися в ньому. Як і в більшості сервісів це здійснюється через Google-акаунт (рис. 33).

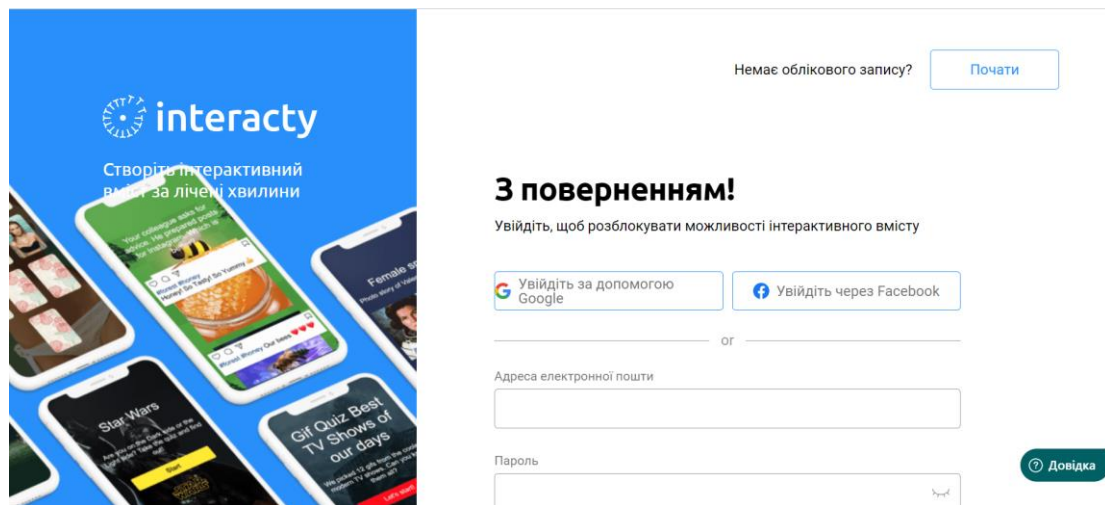


Рис. 33. Реєстрація / вхід в Interacty

Потрапивши до Галереї шаблонів можна відкрити всі ігрові завдання (рис. 34) та обрати шаблон Полювання за скарбами (рис. 35).

² URL: <https://account.interacty.me>

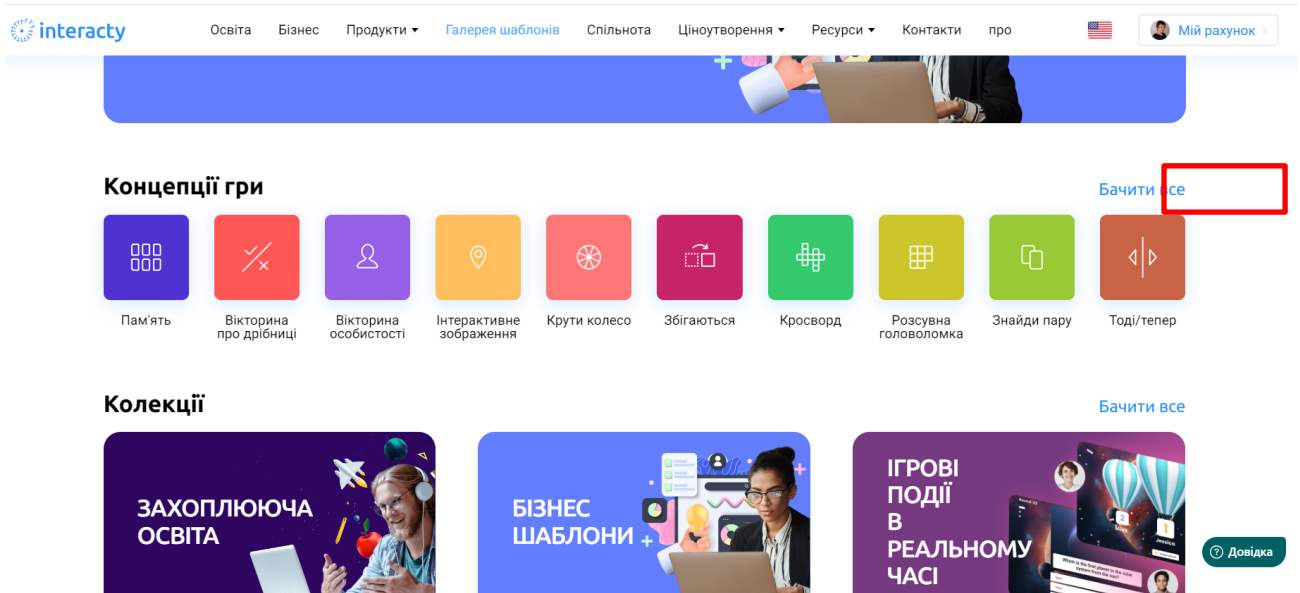


Рис. 34. Галерея шаблонів

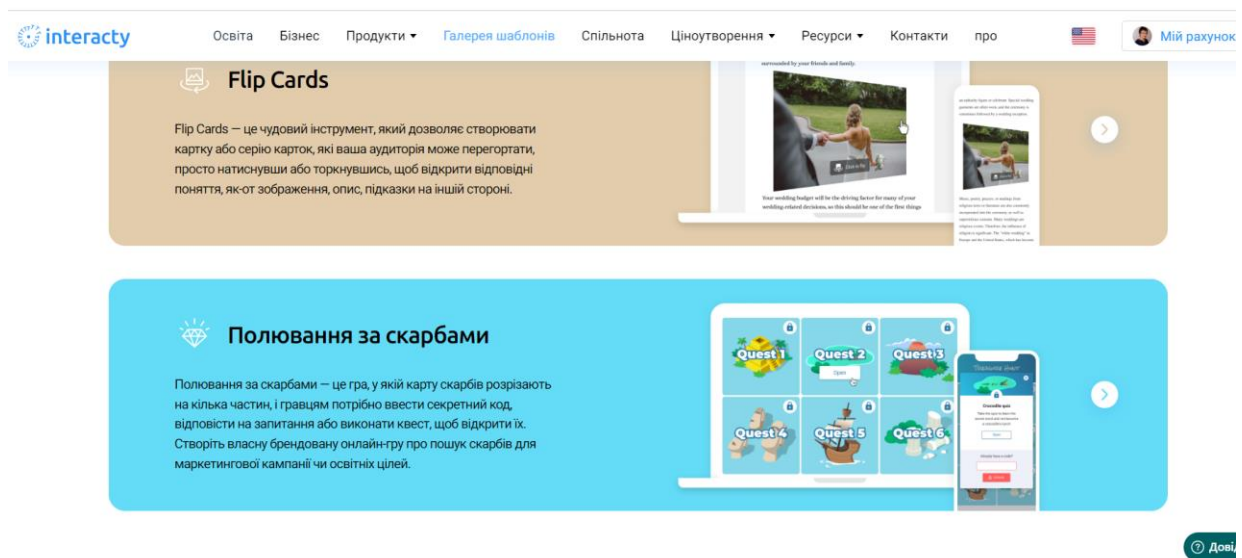


Рис. 35. Вибір шаблону Полювання за скарбами

У безкоштовному акаунті краще обрати пустий шаблон, який називається Почати з нуля / Просте планування (рис. 36).

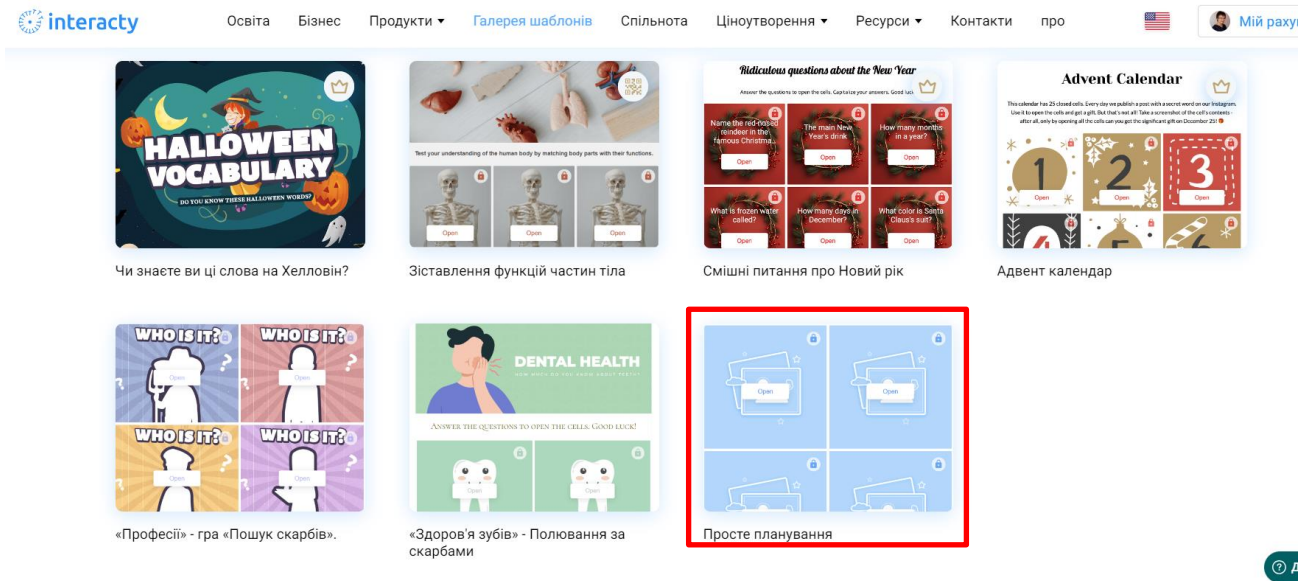


Рис. 36. Вибір шаблону гри Полювання за скарбами

Після натискання кнопки **[Скористатися шаблоном]** починається створення гри (Рис. 37).

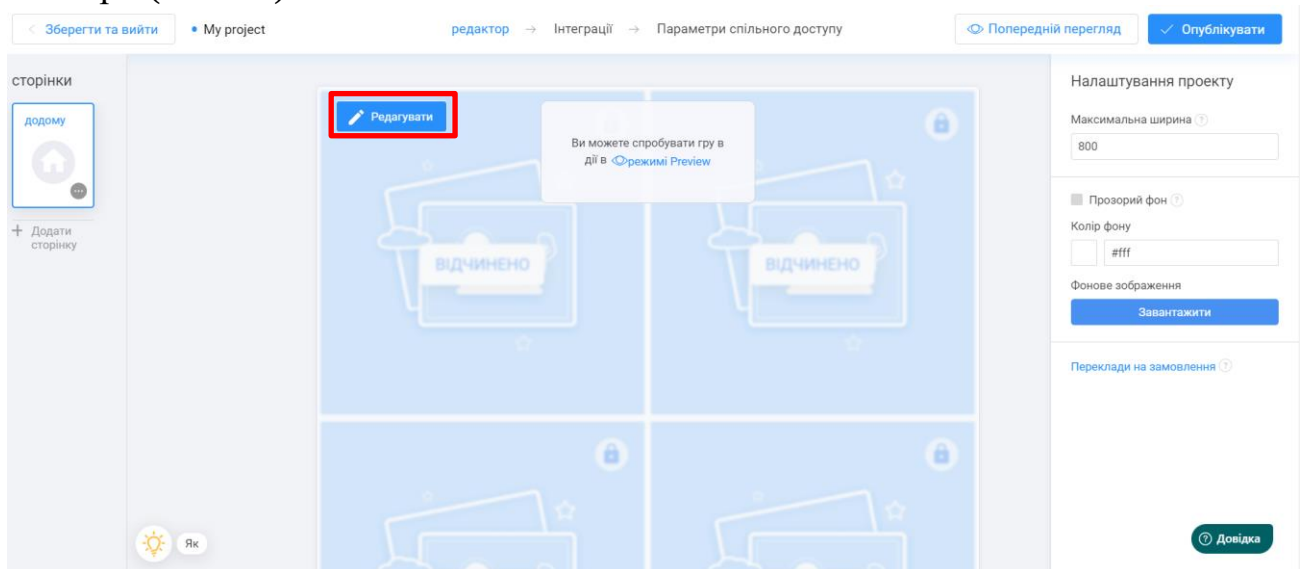


Рис. 37. Шаблон Полювання за скарбами перед редагуванням

Для редагування шаблону натискаємо кнопку **[Редагувати]**. Редагування гри складається з трьох етапів: на першому етапі обирається кількість квестів, пропорції поля – квадратна або прямокутна (вертикальна або горизонтальна), чи відображати назви квестів та місце розташування кнопок (рис. 38); на другому етапі створюють питання-квести, додають обкладинки, задають правильну відповідь, за необхідності додають посилання на сторонні завдання (рис. 39); на третьому етапі вводять заголовок, опис, який може бути потрібним поясненням, за необхідності задають зображення і натискають кнопку **[Зберегти]** (рис. 40).

Полювання за скарбами

Дитячий майданчик

Макет
4 quest(s)

Пропорції картки
1:1 5:4 4:5

☐ Покажіть назву квесту на обкладинці

Текст і положення кнопки
☒ центр ☐ Дно

Приблизний попередній перегляд

Далі > зберегти

Рис. 38. Перший етап створення гри Полювання за скарбами

Полювання за скарбами

Обкладинка квесту

Назва квесту *Maximum length: 60 characters.*
Квест 1

Опис квесту
Розгадай анаграми, які відкриваються за посиланням, і дізнаєшся питання...

Варіанти відповіді:
1 Краків
2 Брно
3 Прага
4 Львів

Текст кнопки
Анаграма

Посилання *Внутрішня сторінка*
<https://wordwall.net/play/6564>

Секретний код для відкриття коді
3

Ілюстрація заголовка квесту
Change

Правильна відповідь

Далі > зберегти

Рис. 39. Другий етап створення гри Полювання за скарбами

Полювання за скарбами

Фінальний екран

Заголовок *
Вітаю!

опис
Ви пройшли квест... Запам'ятайте інформацію:
Цукрові кубики — цукор-рафінад був винайдений в Чехії в 1843 році.

Зображення
Зміна

Відмова від відповідальності за зображення

Приблизний попередній перегляд

Вітаю!
Ви пройшли квест... Запам'ятайте інформацію:
Цукрові кубики — цукор-рафінад був винайдений в Чехії в 1843 році.

зберегти

Рис. 40. Третій етап створення гри Полювання за скарбами

Після цього гра зберігається – вводиться ім'я (якщо воно ще не вказано), здійснюється попередній перегляд та натискається кнопка [✓ Опублікувати] (рис. 41).

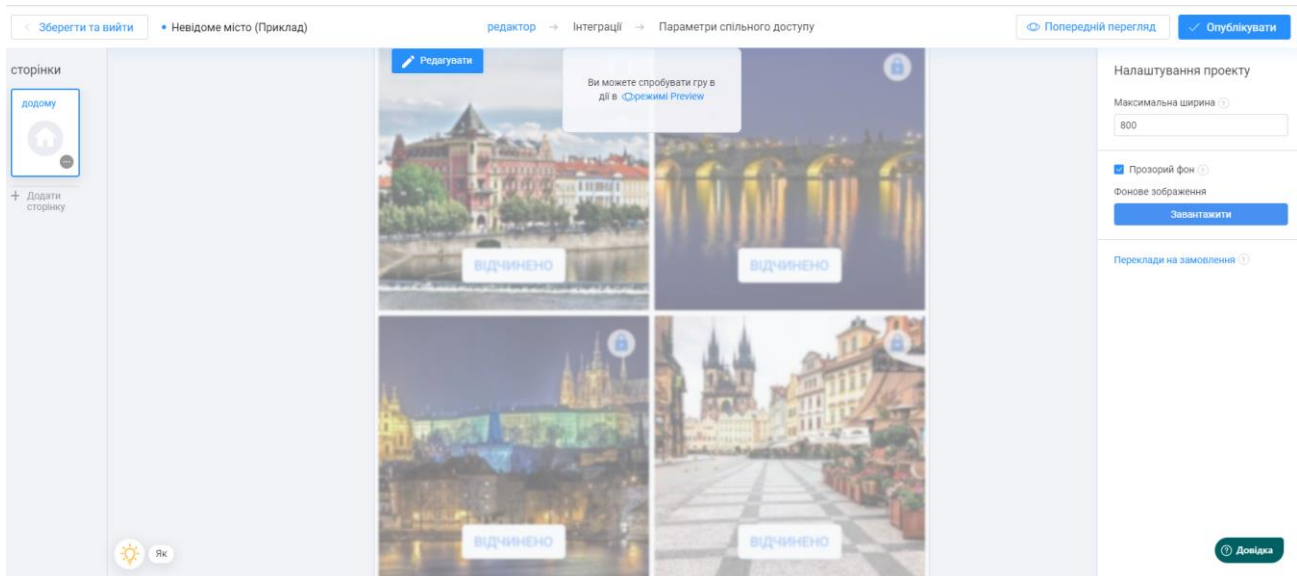


Рис. 41. Публікація гри Полювання за скарбами

Після цього відкривається вікно з різними можливостями публікації завдання (рис. 42): 1 – отримати звичайне посилання; 2 – отримати вбудоване посилання; 3 – отримати qr-код

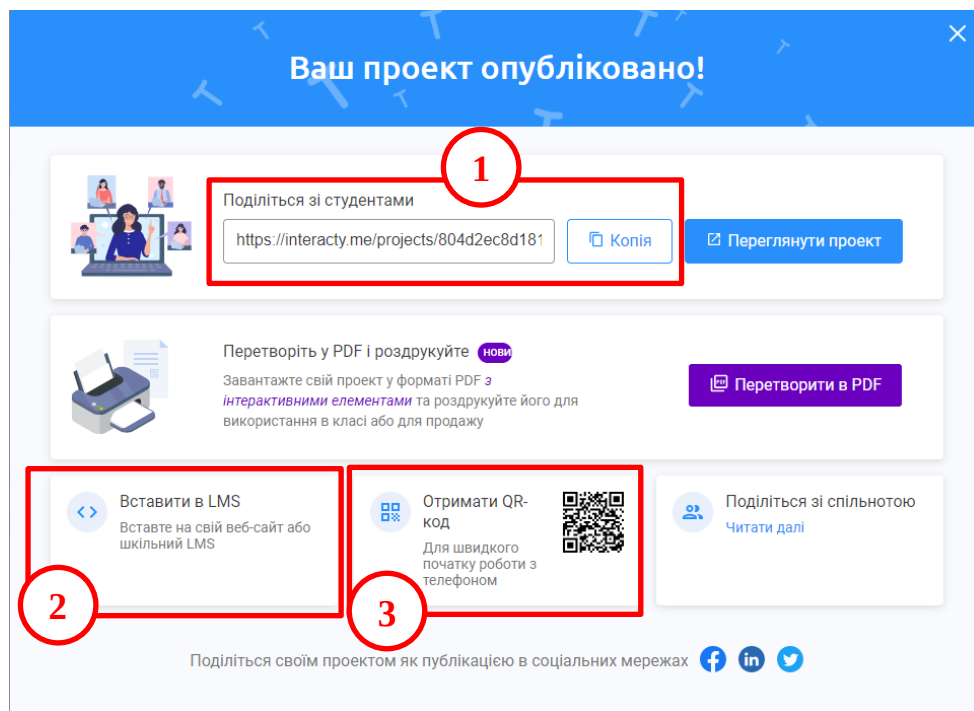


Рис. 42. Отримання посилання на гру Полювання за скарбами