Індивідуальне завдання (семестр 2)

Тема: Розробка інтерактивного туристичного квесту.

Мета: сформувати навички планування та створення інтерактивного цифрового продукту засобами хмарних сервісів, інтерактивних карт, електронних форм, мультимедійних матеріалів і QR-кодів; навчитися організовувати цифровий комплект, перевіряти його працездатність та презентувати результат.

Загальна інформація про завдання

Розробіть авторський туристичний квест для обраної локації або цільової аудиторії. Квест має містити вступну легенду, чотири тематичні станції, інтерактивні завдання, підказки, мультимедійний елемент, карту маршруту, QR-коди, правила безпеки та визначення результату проходження. Можна створити пішохідний або віртуальний квест. Підсумковий результат – працездатний цифровий комплект, доступний за покликанням, і його коротка демонстрація під час захисту.

Хід роботи

1. Вибір теми та планування туристичного квесту

1.1 Оберіть населений пункт, туристичну локацію або тематичний напрям для квесту.

1.2 Визначте цільову аудиторію (наприклад, школярі, студенти, туристи або мешканці міста).

1.3 Сформулюйте назву, основну ідею та мету проходження квесту.

1.4 Визначте формат: пішохідний маршрут або віртуальний квест.

1.5 Доберіть чотири тематичні станції, об’єднані спільною ідеєю.

1.6 У Google Docs або Microsoft Word створіть таблицю «Загальна характеристика туристичного квесту» за зразком.

Параметр	Значення
Назва квесту	
Локація / тематичний напрям	
Цільова аудиторія	
Формат проходження	
Мета квесту	
Кількість станцій	4
Орієнтовна тривалість	
Очікуваний результат	

2. Розроблення сценарію та вступної легенди

2.1 Створіть документ І32_Сценарій_квесту_Прізвище.docx у Microsoft Word або Google Docs.

2.2 Напишіть вступну легенду обсягом орієнтовно 100–150 слів, пояснивши сюжет і мету квесту.

2.3 Визначте логічну послідовність проходження чотирьох тематичних станцій.

2.4 Для кожної станції підготуйте назву, короткий опис, завдання та очікуваний результат.

2.5 Створіть таблицю «Сценарний план туристичного квесту» за зразком.

2.6 Переконайтеся, що станції логічно пов’язані спільним сюжетом.

№	Назва станції	Зміст етапу	Завдання учасника
1	Станція 1		
2	Станція 2		
3	Станція 3		
4	Станція 4		

3. Створення інтерактивної карти маршруту

3.1 У Google My Maps створіть карту й надайте їй назву квесту.

3.2 Позначте чотири тематичні станції, додайте до кожної назву та короткий опис.

3.3 Для пішохідного квесту позначте шлях між станціями; для віртуального – покажіть пов’язані локації на карті.

3.4 Налаштуйте доступ до карти за покликанням у режимі перегляду.

3.5 Скопіюйте покликання на карту до сценарію квесту.

4. Створення інтерактивних завдань і підказок

4.1 Для кожної з чотирьох станцій розробіть щонайменше одне інтерактивне завдання.

4.2 Використайте не менше двох типів запитань (вибір відповіді, коротка відповідь тощо).

4.3 Створіть завдання в Google Forms або іншому доступному сервісі.

4.4 Для запитань з автоматичною перевіркою визначте правильні відповіді та нарахування балів.

4.5 Підготуйте для кожної станції по одній підказці без готової відповіді та включіть їх до сценарію або форми.

4.6 Перевірте доступ до форми, проходження завдань і правильність перевірки відповідей.

5. Підготовка мультимедійного супроводу

5.1 Доберіть зображення для тематики квесту, перевіривши джерела та умови їх використання.

5.2 Створіть щонайменше один авторський мультимедійний елемент на вибір: оброблене інформаційне зображення, короткий аудіо- або відеофрагмент.

5.3 Для підготовки мультимедійного елемента використайте графічний, аудіо- чи відеоредактор.

5.4 Збережіть матеріал у придатному для перегляду форматі та додайте його до станції або цифрового комплекту.

6. Створення QR-навігації

6.1 Підготуйте активні покликання на карту маршруту та інтерактивні завдання.

6.2 Згенеруйте щонайменше два QR-коди: для карти та для інтерактивних завдань.

6.3 Збережіть QR-коди як зображення, додайте зрозумілі підписи до них.

6.4 Перевірте обидва QR-коди скануванням смартфоном та вставте їх у сценарій або навігаційний документ.

7. Правила проходження та визначення результатів

7.1 Опишіть послідовність переходу між станціями, порядок виконання завдань і використання підказок.

7.2 Для пішохідного квесту сформулюйте правила безпеки на маршруті; для віртуального – правила безпечного використання цифрових ресурсів.

7.3 Визначте спосіб обчислення результату (наприклад, за кількістю правильних відповідей).

7.4 Налаштуйте підрахунок балів у формі, якщо вона підтримує автоматичну перевірку.

7.5 Установіть зрозумілу умову успішного завершення квесту (наприклад, не менше ніж 75% від максимального бала).

7.6 Додайте правила, спосіб оцінювання й умову завершення до сценарію.

8. Формування цифрового комплекту

8.1 У Google Drive створіть папку І32_Туристичний_квест_Прізвище.

8.2 Створіть у ній п’ять папок: Сценарій, Карта_та_QR, Інтерактивні_завдання, Медіа, Готовий_комплект.

8.3 Розмістіть матеріали у відповідних папках.

8.4 У папці Готовий_комплект створіть головний документ І32_Навігація_квесту_Прізвище з назвою квесту, інструкцією, активними покликаннями на карту, завдання й мультимедіа та QR-кодами.

8.5 Налаштуйте доступ за покликанням до матеріалів квесту в режимі перегляду.

8.6 Перевірте, чи може учасник розпочати і завершити квест з головного навігаційного документа.

9. Перевірка працездатності та підготовка до захисту

9.1 Пройдіть усі чотири станції у встановленій послідовності.

9.2 Перевірте доступність карти, форми, мультимедійних матеріалів і QR-кодів.

9.3 Перевірте правильність оцінювання відповідей та визначення результату.

9.4 Усуньте виявлені помилки й недоступні покликання.

9.5 Підготуйте демонстрацію тривалістю 3–5 хвилин: ідея, маршрут, приклад завдання та використання QR-коду.

9.6 Переконайтеся, що викладач може переглядати готовий комплект за покликанням.

Вимоги до оформлення та подання роботи

1. Оформіть результат як структурований цифровий комплект туристичного квесту в хмарному сховищі.

2. Головний навігаційний документ має містити назву та короткий опис квесту, інструкцію для учасників, активні покликання на карту й інтерактивні завдання, мультимедійний елемент, QR-коди, правила проходження та спосіб визначення результатів.

3. Сценарій підготуйте у текстовому процесорі, використовуючи заголовки, таблиці та активні покликання. Збережіть його також у форматі PDF.

4. Створіть окремий підсумковий PDF-файл І32_Туристичний_квест_Прізвище.pdf. Укажіть у ньому назву квесту, коротку характеристику, покликання на головний навігаційний документ, карту й інтерактивні завдання. Додайте QR-коди та інформацію про авторство.

5. Завантажте підсумковий PDF-файл до відповідного завдання в Moodle. Перевірте, що всі необхідні матеріали доступні викладачу за покликаннями в режимі перегляду без запиту на доступ.

6. Підготуйте цифровий комплект до демонстрації під час захисту (орієнтовно 3–5 хвилин). Максимальна оцінка за індивідуальне завдання – 20 балів.