

Митина К. В., Чундерова К. А.

*студенты 4 курса факультета естествознания, математики и
информатики*

Гребнева Д.М.

К.п.н., доцент кафедры ИТФМ

Филиала РГППУ в г. Н. Тагиле

г. Нижний Тагил, Россия

ВЕБ-КВЕСТ КАК ТЕХНОЛОГИЯ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

Аннотация

Web-квест является новейшим средством в области информационных технологий. В данной статье рассматривается значение современной образовательной технологии web-квест для совершенствования процесса обучения информатике в школе, раскрывается структура web-квеста, его содержательное наполнение и особенности использования. Также в статье рассматриваются особенности создания web-квест на примере сетевого сервиса Joyteka.

Ключевые слова: образовательный квест, web-квест, закрепление знаний, технология современного обучения информатике.

Mitina K. V., Chunderova K. A.

*4th year students of the Faculty of Natural Sciences, Mathematics and Computer
Science of the branch of the Russian State Vocational Pedagogical*

University in Nizhny Tagil

Nizhny Tagil, Russia

WEB QUEST AS TECHNOLOGY IN THE LEARNING PROCESS

Abstract

Web-quest is the latest tool in the field of information technology. This article discusses the importance of modern educational technology web-quest for

improving the process of teaching computer science at school, reveals the structure of the web-quest, its content and features of use. The article also discusses the features of creating a web-quest using the Joyteka network service as an example.

Keywords: web-quest, technology of modern computer science education, educational quest, consolidation of knowledge.

В эпоху стремительного развития информации возникает необходимость осваивания новых информационных сред, методов, форм, различных видов интерактивности, внедрение и интегрирование их в процесс обучения.

Образовательный квест — это инновационная технология, которая помогает находить нужную информацию и учит ее анализировать, решая поставленные задачи [1]. Целью работы является теоретически обосновать и практически апробировать методические возможности использования образовательных квестов в школьном курсе информатики.

Квест технология — это образовательная технология, согласно которой учитель вводит в обучение интерактивную исследовательскую деятельность для обучающихся. Такая технология работы приводит учеников к самостоятельному приобретению багажа знаний, к ответственности за достижение знаний, к тому же, даёт возможность работать в команде, улучшает коммуникативные и лидерские качества обучающихся [1].

Web-квест — это одна из современных технологий, применение которой на уроке нацеливает, первым делом, на обучающихся, погруженных в учебный процесс.

Берни Додж стал первым создателем web-квеста как учебного задания. Он является профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего. Определение к понятию «web-квест», сформированное Доджом, звучит так: «Как известно, использование web-

квестов в обучении изначально предполагало такой способ организации поисковой деятельности учащихся, при котором вся информация, предоставляемая обучающимся, или ее часть поступают из интернет-источников, дополняясь видеоконференцией» [3].

Структура web-квест имеет вид, представленный на рисунке 1.

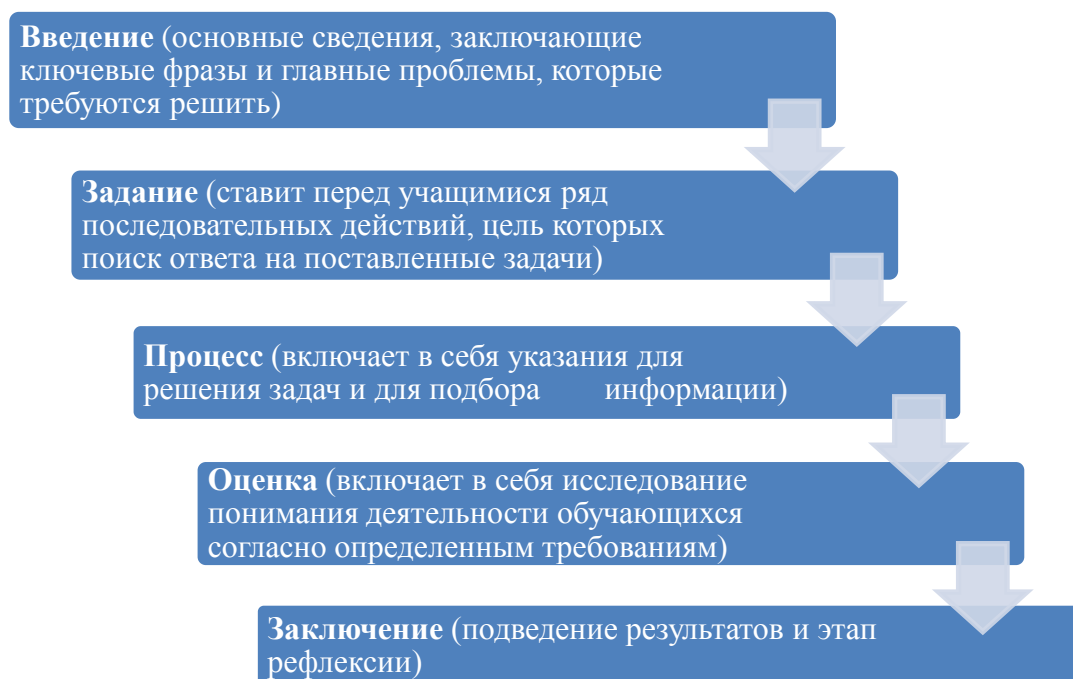


Рис. 1. Структура web-квест

Данная структура может применяться только как опора, в которую возможно добавить собственные идеи, в зависимости от уровня подготовки учащихся и условиями проведения web-квеста [4].

При использовании образовательных web-квестов в обучении повышается его эффективность, технология квест помогает в организации самостоятельной работы учеников. Обучающиеся воспринимают задания в игровой форме как нечто реальное и полезное. Реализовывается мультимедийность, наглядность, интерактивность обучения при использовании образовательных web-квестов в обучении. К методам обучения мультимедийность добавляет использование анимации, звука и видео. Интерактивность способствует формированию ответственности, самостоятельности, самовыражения, даёт возможность обучающимся

раскрывать свои способности и личные качества. Наглядность включает в себя показ графических материалов, демонстраций, презентаций, видеороликов [1].

В процессе обучения использование web-квест технологии дает возможность:

- заинтересовать обучающихся;
- повысить мотивацию к обучению;
- индивидуальной работы в группах;
- применять для восприятия такие виды информации, как графика, текст, видео, звук;
- формировать информационную культуру учеников [2].

В качестве примера рассмотрим сервис «Joyteka» <https://joyteka.com/en/quest-room>. Готовый образовательный web-квест изображен на рисунке 2.

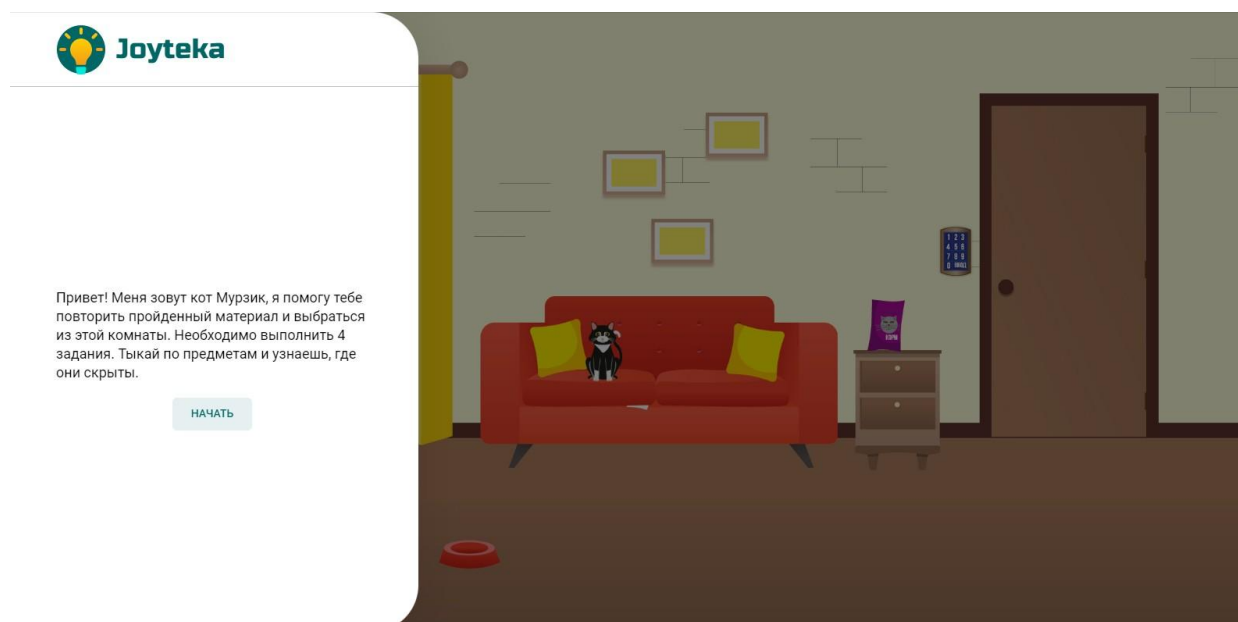


Рис. 2. Пример web-квест

Для того, чтобы создать образовательный web-квест, необходимо перейти в «Профиль» в верхней панели меню, нажать «Создать занятие» и выбрать тип занятия «Образовательная игра квест», далее выбирается квест комната по желаемому дизайну и наполнению (рис. 3).

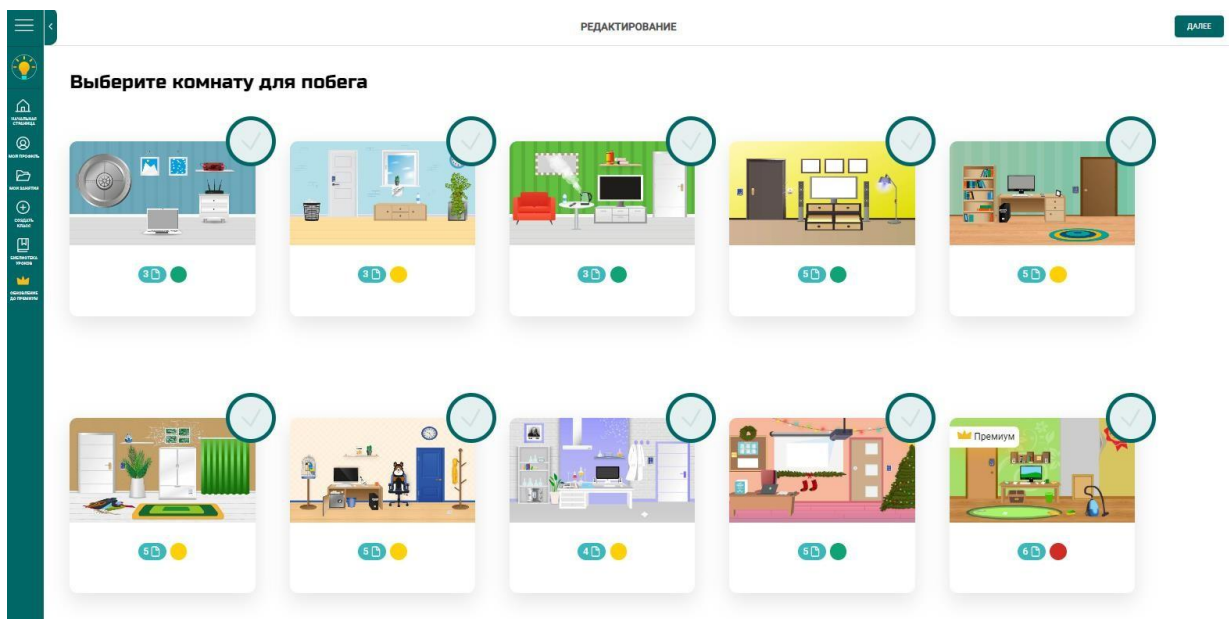


Рис.3. Дизайны квест комнат

Затем необходимо наполнить комнату образовательным контентом, для этого вводится название урока и предисловие перед началом прохождения квеста (рис. 4).

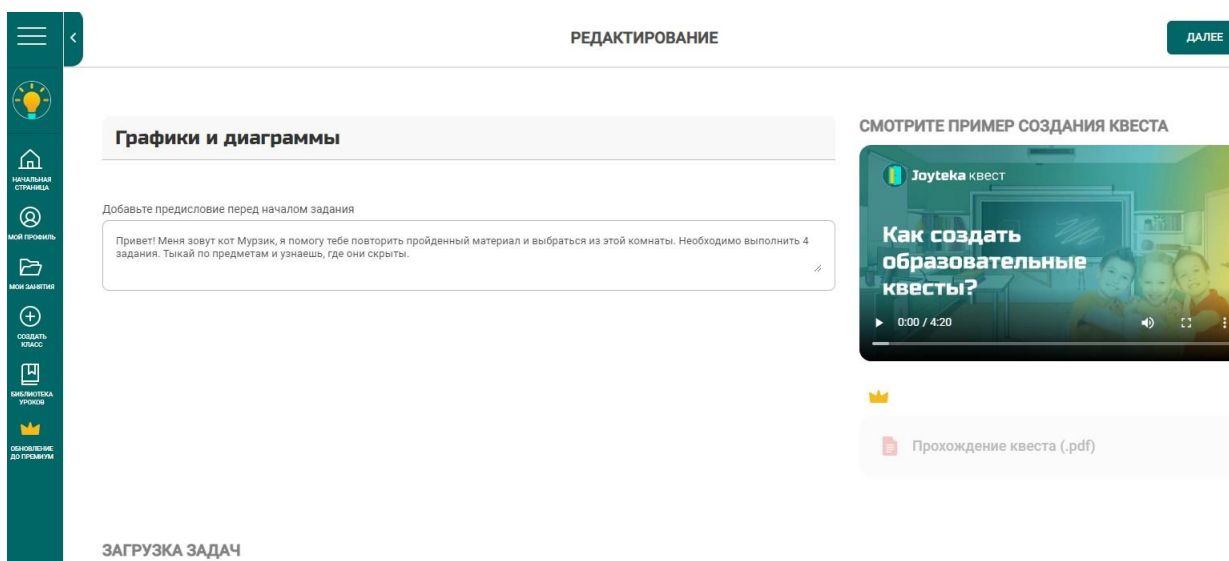


Рис. 4. Название и предисловие web-квеста

В качестве заданий выступают вопросы, ответы на которые делятся на три типа: открытый ответ (ученик вписывает ответ самостоятельно), множественный выбор (ученик выбирает несколько ответов из предложенных), одиночный выбор (ученик выбирает один ответ из предложенных). При этом, обязательно указывается верный вариант ответа. Это делается для того, чтобы система могла самостоятельно сравнить ответ

ученика с правильным ответом и зачислить ему балл при совпадении. Также, в задания можно загружать изображения для лучшего восприятия информации. Пример задания изображен на рисунке 5.

РЕДАКТИРОВАНИЕ

ДАЛЕЕ

Тип задачи
Единственный выбор

Напишите вопрос
На графике представлено изменение температуры в первые две недели июня 2015 года. Какого числа была зафиксирована самая высокая температура?

Загруженный файл
УДАЛИТЬ

6

13

4

14

Добавить вариант ответа

Рис. 5. Пример задания

Когда все поля будут заполнены, необходимо написать комментарий, который отобразится при нажатии на открытую дверь — это будет материал для победителей (рис. 6).

EDITING ШАГ 2 ИЗ 4

ДАЛЕЕ

ЗАГРУЗКА ЗАДАЧ

ВАРИАНТ 1

УДАЛИТЬ ВАРИАНТ

Нажмите на номер, чтобы загрузить задание. Все изменения сохраняются автоматически

1 2 3 4 ВЫХОД

Прокомментируйте успешный выход из комнаты
Поздравляю! Ты правильно ответил на все вопросы, а значит, хорошо усвоил материал с прошлого урока. До скорых встреч!

Загруженный файл
УДАЛИТЬ

Рис. 6. Комментарий для победителя

При необходимости, можно добавить новый набор заданий. Это будет полезно, если учитель хочет выдать квест в качестве домашнего задания.

Далее учитель может настроить квест комнату, например, ограничить доступ по датам, указать, когда можно приступить к выполнению и когда

квест комната будет закрыта. Также, результаты учащихся можно сохранять к себе в профиль, что очень удобно.

После полной готовности квеста к работе, будет доступна ссылка, которую можно отправлять учащимся для прохождения квеста.

Вообще, работа с web-квестами требует немалых усилий со стороны исполнителя, так как направлена на деятельность, связанную с достижением определенных метапредметных результатов обучения в области информационных технологий для решения определенных задач при помощи передачи и интерпретации информации, ее исследования, сбора, обработки, анализа и организации. Обучающиеся при прохождении образовательного web-квеста могут общаться, получать информацию, совершенствовать знания.

Образовательные web-квесты по разным темам вносят разнообразие в учебную деятельность, оживляют уроки и прививают интерес к предмету. Использование данной технологии на уроках информатики дает учащимся повысить свою информационную грамотность при помощи самостоятельного добывания новых знаний.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Будилова А.С. Использование веб-квестов при обучении компьютерной графике // Наука и перспективы. 2017 [Электронный ресурс] // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-veb-kvestov-pri-obucheniikompyuternoy-grafike> (дата обращения: 15.04.2023).

2. Использование технологии веб-квест в учебном процессе: [Электронный ресурс] // URL: <http://kak.znate.ru/docs/index-973.html> (дата обращения: 15.04.2023).

3. Напалков С. В. О гуманитарном значении web-квест технологии в обучении математике // Гуманитарные традиции математического образования в России: сб. ст. участников Всерос. науч. конф. с междунар. участием / под общ. ред. М. И. Зайкина; АГПИ. Арзамас: АГПИ, 2012. 416-421 с.

4. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся: [Электронный ресурс] // URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения: 15.04.2023).