

Секция «Информационные технологии и системы искусственного интеллекта в профессиональной деятельности»

Технология веб-квест как инструмент организации учебной деятельности

Поликарпова Дарья Ивановна

Студент (бакалавр)

Алтайский государственный педагогический университет, Институт физико-математического образования, Барнаул, Россия

E-mail: dashapolikarpova69@gmail.com

В настоящее время использование информационных технологий в образовательных организациях является необходимостью. В условиях цифровизации образования особое место занимает технология веб-квеста, разработанная в 1990-х годах профессором Берни Доджем (США). Применение новейших технологий в образовательном процессе позволяет обучающимся получить не только знания в современных формах представления информации, но и иметь представления об инновационных формах работы с информацией. Методика веб-квеста возникла как ответ на снижение вовлеченности учащихся в учебный процесс и позволяет гармонично сочетать дидактический потенциал с возможностями сети Интернет [1-4].

Целью работы стало исследование технологии веб-квеста как инструмента организации учебной деятельности и анализа современных веб-инструментов, используемых для его создания.

Анализ определений из различных источников показывает, что образовательный веб-квест представляет собой интерактивную форму обучения, в рамках которой учащиеся активно участвуют в решении проблемы, самостоятельно определяя стратегию действий и используя интернет-ресурсы. Это не просто поиск информации, а структурированная деятельность с четко распределенными ролями и созданием конечного творческого продукта.

Главными критериями использования веб-квестов являются:

- развитие гибких навыков (критическое мышление, коммуникативность);
- развитие творческих способностей;
- формирование информационной грамотности и культуры работы с цифровыми источниками.

Структура веб-квеста, согласно модели Б. Доджа, включает семь обязательных блоков:

- 1) введение: сценарий, распределение ролей, проблемный вопрос;
- 2) задание: четкая постановка задачи и описание ожидаемого результата;
- 3) процесс работы: пошаговое описание процедуры действий;
- 4) оценка: критерии оценивания результатов (исследовательская работа, аргументация, групповое взаимодействие);
- 5) заключение: рефлексия, подведение итогов;
- 6) использованные материалы: перечень ресурсов;
- 7) комментарии для учителя: методические рекомендации.

Классификация веб-квестов осуществляется по трем основным принципам:

- по продолжительности (краткосрочные и долгосрочные);
- по предметному содержанию (монопроекты и межпредметные);
- по типу заданий.

Последняя категория отличается большим разнообразием: от пересказа и компиляции до журналистского расследования, убеждения и научных исследований. Такое разнообразие делает веб-квест универсальным инструментом, применимым на различных этапах урока и в разных предметных областях.

Современные педагоги, не обладающие навыками программирования, имеют доступ к широкому спектру платформ для создания веб-квестов. Для проведения сравнительного анализа были выделены ключевые критерии, отражающие суть технологии (наличие структуры, самостоятельная деятельность, работа с интернет-источниками) и удобство использования (быстрота создания, простота конструктора, возможности интерактива и организации работы).

Анализ проводился на основе оценки пяти платформ: Квестодел, JOYTEKA, Surprise Me, Удоба и Genially. Оценка производилась по 3-балльной шкале.

Наибольший суммарный балл набрали платформы JOYTEKA и Surprise Me. JOYTEKA предлагает интуитивно понятный интерфейс в формате «Выберись из комнаты» с возможностью детального отслеживания результатов. Surprise Me обеспечивает гибкую настройку приглашений, поддержку онлайн- и офлайн-режимов, а также высокий уровень интерактивности. На основе проведенного анализа разработаны три прототипа веб-квестов по информатике, созданные с использованием сервисов Joyteka, Surprise Me, а также в формате zip-квеста. Для каждого продукта сформулированы рекомендации по созданию и работе с веб-квестами. Данные сервисы признаны наиболее подходящими для реализации образовательного веб-квеста по информатике в соответствии с требованиями ФГОС.

Источники и литература

- 1) Ахтамова, С. С. Игровые технологии как средство повышения познавательного интереса на уроках информатики / С. С. Ахтамова. // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 78-2. – С. 23-26. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-sredstvo-povysheniya-poznavatel'nogo-interesa-na-urokah-informatiki>.
- 2) Телегина, О. В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс / О. В. Телегина, М. В. Архипова, Н. В. Ваганова. – Нижний-Новгород, 2022. – 183 с. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vnedrenie-tehnologii-veb-kvesta-v-uchebnyy-protsess/viewer>
- 3) Харунжева, Е. В. Потенциал использования образовательных веб-квестов в процессе обучения / Е. В. Харунжева, Ю. Д. Козлова. // Педагогическое искусство. – 2021. – № 1. – С. 20 - 29 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/potentsial-ispolzovaniya-obrazovatelnyh-veb-kvestov-v-protssesse-obucheniya/viewer>
- 4) Чупракова, И. В. Веб-квест как технология проблемного обучения в системе образования / И. В. Чупракова. // Достижения науки и образования. – 2022. – № 7. – С. 1 - 2 – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/veb-kvest-kak-tehnologiya-problemnogo-obucheniya-v-sisteme-obrazovaniya/viewer>