

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕРВИСА СОЗДАНИЯ ВЕБ-КВЕСТОВ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Новиков Максим Юрьевич

(nm0105@ya.ru)

*Муниципальное бюджетное учреждение информационно-методический центр «Екатеринбургский Дом Учителя»,
Екатеринбург*

Аннотация

*На основе преимуществ применения игровой формы обучения, состояния развития современного общества и информационно-коммуникационных технологий, рассматривается вопрос создания и использования образовательных веб-квестов в сети Интернет. Предлагается к обсуждению опыт применения веб-ресурса *Learnis.ru*. Приводится описание деятельности учителя при подготовке веб-квеста. Формулируются некоторые сценарии использования квестов при обучении различным дисциплинам.*

Игровая деятельность в обучении положительно влияет не только на мотивацию школьников, но и способствует раскрытию их творческого потенциала, а также позволяет моделировать нестандартные ситуации для закрепления учебного материала, отработки полученных умений и навыков. Обучающийся, вовлеченный в игру, абстрагируется от внешних воздействий и тем самым глубже проникает в суть и содержание игры. Включение элементов игровой деятельности в рамках разумной достаточности в процесс обучения дисциплинам школьного курса повышает эффективность образовательного процесса.

С развитием общества меняются подходы к организации процесса обучения, в том числе в случае применения игровой деятельности. Так, в XX веке толчком к развитию игрового обучения становится использование деловых игр, которые позволяют имитировать условия профессиональной деятельности. На современном этапе широкое распространение компьютерной техники и повсеместное внедрение информационно-коммуникационных технологий открывают новые возможности организации и визуализации игровой деятельности. Появились образовательные интернет-сервисы и компьютерные программы, моделирующие игровые ситуации, для решения которых необходимо применить определенные предметные знания и навыки. В программу подготовки педагогических работников всё чаще

включаются учебные модули, ориентированные на изучение возможностей применения различных электронных образовательных ресурсов и современных информационных технологий на уроках [9].

Использование игровых электронных сервисов «будет способствовать решению одной из важных воспитательных задач обучения с использованием ИКТ – уменьшению бесконтрольного использования компьютера, переориентации внимания на продуктивное и эффективное использование компьютерных технологий» [3, с. 7]. Поскольку «игра, как правило, целиком овладевает играющим, т.е. характеризуется в некотором роде измененным состоянием сознания, сопровождающимся высокой концентрацией внимания» [10, с. 70], основной задачей педагога становится содержательное наполнение игры и контроль действий обучающихся.

Широкое распространение сети Интернет способствовало появлению веб-сервисов, позволяющих педагогам самостоятельно создавать и распространять среди учеников обучающие игровые приложения. Одним из таких ресурсов является LearningApps.org, который включает в себя такие игровые модули, как «Виселица», «Скачки», «Кто хочет стать миллионером» и др. Вместе с тем исследование досуговых потребностей и предпочтений подростков показало, что квест является одним из самых популярных жанров компьютерных и Интернет-игр [4]. Квест является игровым жанром, который требует от игрока решения умственных и логических задач для продвижения по сюжету. Отличительной особенностью образовательного квеста является наличие в нем содержательной составляющей некоторой учебной дисциплины.

Однако сервисов, позволяющих педагогам создавать образовательные квесты, до настоящего времени не существовало. Тем не менее, следует отметить, что педагогами самостоятельно предпринимались попытки включить элементы квеста как игрового жанра в учебную деятельность [1, 2, 5]. В этом случае, как правило, задача создания игровой атмосферы целиком ложилась на плечи педагога, а деятельность учащихся сводилась к поиску информации по заранее выбранной теме и совместному заполнению веб-ресурса.

Исходя из дидактических преимуществ использования квестов при обучении [11] и недостатках существующих подходов к организации веб-квестов, нами был разработан электронный ресурс для создания интерактивных квестов Learnis.ru. В его основе лежит подвид жанра квестов – «выход из комнаты», в котором перед игроком стоит задача выйти из виртуального запертого помещения, используя подсказки и предметы в комнате. Подсказки могут быть как в явном виде, так и в форме загадок или учебных задач, решение

которых и будет являться ключом для дальнейшего развития сюжета.

Преимущества использования ресурса Learnis.ru для создания образовательного веб-квеста:

- создание нестандартных уроков способствует повышению мотивации обучающихся, что оказывает положительное влияние на усвоение учебного материала;
- разработанные веб-квесты могут использоваться многократно, что позволяет экономить время, необходимое на подготовку к занятию;
- сервис Learnis.ru может использоваться на любой современной платформе, в том числе, на мобильных устройствах, так как является веб-ресурсом (для запуска достаточно встроенного браузера);
- возможность организации как аудиторной, так и внеаудиторной работы обучающихся;
- благодаря встроенному игровому сюжету, педагог может сконцентрироваться на содержательном насыщении квеста.

Деятельность учителя при работе с ресурсом Learnis.ru:

1. Подготовка учебного материала для квеста.
2. Выбор квест-комнаты.
3. Загрузка подготовленных материалов.
4. Генерация квеста, получение уникального номера квеста.
5. Проверка веб-квеста на корректность.
6. Распространение ссылки и/или кода доступа к веб-квесту среди учащихся (при необходимости).
7. Использование веб-квеста в учебной деятельности.

К возможным сценариям использования веб-квестов на основе ресурса Learnis.ru относятся, в том числе, но, не ограничиваясь:

- Фронтальное использование веб-квеста на уроке. Демонстрация происходит с помощью интерактивной доски или проекционного экрана. В этом случае обучающиеся совместно с учителем пытаются выбраться из квест-комнаты, решая подготовленные педагогом предметные задачи и головоломки.
- Веб-квест в качестве домашнего задания. Обучающиеся выполняют предметные задания квеста. При успешном завершении сюжетной линии обучающимся отображается результат выполнения квеста (некоторое заранее подготовленное педагогом поощрение).

- Индивидуальное прохождение веб-квеста на уроке.

Обучающиеся используют код доступа к квесту и работают с ним, самостоятельно принимая решение о порядке его прохождения.

В настоящее время проект Learnis.ru продолжает развиваться в части расширения функционала и повышения качества графики. Разрабатываются дополнительные квест-комнаты, появляются новые способы взаимодействия с объектами.

В 2017-2018 учебном году нами проводится исследование, посвященное системе методов мобильного обучения в школьном курсе дисциплины «Информатика и ИКТ», где одним из методов обучения выступает применение веб-квеста [6, 8]. В работе [7] нами были отмечены некоторые преимущества использования веб-квестов с точки зрения информатики. Однако независимость ресурса Learnis.ru от предметной составляющей позволяет говорить о его универсальности при использовании в обучении различным дисциплинам. В настоящее время анализируются первые итоги использования веб-квестов педагогами города Екатеринбурга в рамках работы городских педагогических ассоциаций; организуются мастер-классы и открытые уроки.

Используемые источники:

1. Багузина Е. И. Технология разработки веб-квестов при изучении студентами иностранного языка // Знание. Понимание. Умение. 2010. №2. С. 262-265.
2. Воробьев Г. А. Веб-квесты в развитии социокультурной компетенции: монография. Пятигорск: ПГЛУ, 2007. 168 с.
3. Гаврилова Т. И., Тимофеева Н. М. Исследование готовности школьников к проектированию развивающих компьютерных игр // Концепт. 2014. №6. С. 6-10
4. Кокка Ж. В., Лихачева Л. С. Игровые формы досуговой деятельности подростков // Человек в мире культуры. 2016. №3. С. 36-41.
5. Мельникова А. Ю. Технология веб-квеста в обучении иностранных стажеров // Вестник ЧГПУ. 2014. №9-1. С. 162-169.
6. Новиков М. Ю. Методы обучения информатике на основе мобильных технологий // Педагогическое образование в России. 2017. №11. С. 42-52.
7. Новиков М. Ю. Применение веб-квестов на уроках информатики // Современная наука: актуальные вопросы и

перспективы развития : материалы науч.-практ. конф. София, Болгария : Изд-во НИЦ «Мир науки», 2017. С. 619-624.

8. Новиков М. Ю. Принципы построения системы методов обучения на основе мобильных технологий // Информатизация образования: теория и практика : материалы науч.-практ. конф. Омск : Изд-во ОмГПУ, 2017. С. 354–358.

9. Стариченко Б. Е. Подготовка будущих педагогов к использованию мобильных технологий в учебном процессе // Информатизация образования: теория и практика : материалы науч.-практ. конф. Омск : Изд-во ОмГПУ, 2017. С. 62-66.

10. Шутенко А. И., Закервашевич М. И., Шутенко Д. А. Возможности игровых информационных технологий в стимулировании учебной деятельности студентов // Вестник по педагогике и психологии Южной Сибири. 2016. №4. С. 68-80.

11. Vidoni K., WebQuests / K. Vidoni, C. Maddux // Computers in the Schools ; vol. 19, issue 1. – 2002. – P. 101-117.