

Методический семинар на тему: «Создание и использование образовательных квестов»



Стандарты образования нового поколения ФГОС определяют направление развития и модернизации системы образования в Российской Федерации. Возрастает роль интерактивности обучения, происходит усиление значения междисциплинарного и системно-деятельностного подходов к преподаванию учебных дисциплин. Реализация в России таких проектов, как «Цифровая школа», подтверждает необходимость формирования у школьников практических навыков в цифровом мире, обучение анализу данных, элементам программирования, цифровым технологиям. Соответствующими умениями, которые определены профессиональным стандартом «Педагог», должен обладать каждый современный педагог, активно внедряя и используя в своей педагогической практике передовые методы обучения, а также целый ряд ИКТ-компетенций: общепользовательских, общепедагогических, предметно-педагогических.

Федеральный государственный образовательный стандарт, призванный создать базис для развития системы образования в РФ, определяет единые требования к структуре, условиям и результатам освоения основной образовательной программы, а также способствует инновационной деятельности и внедрению новых методов обучения с использованием ЭОР и ИКТ.

В современную эпоху информационных технологий и Интернета, одними из главных компетенций успешного человека являются умения по работе с информацией. Важно не только находить актуальные данные, но и уметь быстро ориентироваться в информационных потоках: анализировать, сравнивать, обобщать, прогнозировать, применять, выделять главное, определять достоверность информации.

Необходимые ИКТ-компетенции при работе с информацией

- ✓ Поиск информации
- ✓ Анализ информации
- ✓ Сравнение информации
- ✓ Интерпретация информации
- ✓ Обобщение информации
- ✓ Создание информации

Успешность человека в таких условиях определяется его способностью к непрерывному самообучению, саморазвитию, развитию критического мышления. Поэтому ФГОС ставит своей целью не столько научить предмету, сколько «научить учиться». Как это сделать в условиях низкой внутренней мотивации обучающихся?

Заставить нельзя заинтересовать

Где ставить запятую?

Перед педагогами нередко возникает вопрос:

«Заставить нельзя заинтересовать.

Где ставить запятую?»

Задача педагога – мотивировать обучающихся, открывать для них двери в увлекательный мир науки используя современные методы обучения с применением ИКТ.

Современный учитель, свободно ориентируясь в многообразии ИКТ-сервисов, должен применять их с точки зрения педагогической целесообразности, экономии времени и повышения эффективности как своей работы, так и деятельности обучающихся.

Гармонично встроенные в учебный процесс ИКТ-сервисы диверсифицируют работу обучающихся и обогащают их знаниями в области использования современных компьютерных технологий.

Многообразие ИКТ-сервисов



Большинство разработанных в настоящий момент электронных образовательных ресурсов и сервисов служат для проведения тестового контроля, «облачного» хранения материалов дисциплины и организации дистанционного взаимодействия между обучающимися и учителем. Вместе с тем, очевидно, что роль игровых технологий в обучении очень значительна, особенно для повышения мотивации и моделирования учебных ситуаций. Одним из ресурсов, который позволяет педагогам самостоятельно создавать обучающие игровые приложения является LearningApps.org, который включает в себя такие игровые модули, как «Кто хочет стать миллионером», «Скачки», «Парочки», «Кроссворд» и другие. Однако вышеперечисленные электронные ресурсы не реализуют потенциал такого игрового жанра, как «квест», несмотря на его высокую популярность среди компьютерных и Интернет-игр.

Понятие «веб-квеста» в педагогической литературе

- ✓ деятельность, ориентированную на потребности, в которой часть или вся информация, с которой взаимодействуют обучающиеся, поступает из ресурсов Интернета;
- ✓ проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета;
- ✓ Web-проект, при этом часть или вся информация, с которой работает учащийся, может находиться на различных Web-сайтах;
- ✓ образовательный веб-квест представляет собой сайт в Интернете, созданный для работы учащихся при изучении ими конкретной темы, учебного предмета и выполнении определенной учебной задачи, проблемы.

Для реализации веб-квеста необходимо:

- ✓ создать игровую атмосферу;
- ✓ использовать web-технологии;
- ✓ обеспечить наполнение веб-квеста предметным содержанием дисциплины.

Пример квеста по информатике



<https://pro-informatika.ru/code/>

Информационные технологии для школы


Квест требует от игрока решения умственных и логических задач для продвижения по сюжету, а образовательный квест обогащен содержанием дисциплины. Понятие «веб-квест» в педагогической литературе чаще всего раскрывается через понятие «веб-проект». Возникает противоречие, ведь квест подразумевает наличие игровой составляющей, а проект ее лишен.

Для правомерного использования понятия «образовательный веб-квест» необходимо:

- создать игровую атмосферу;
- использовать web-технологии;
- обеспечить наполнение квеста содержанием дисциплины.

Исходя из дидактических преимуществ использования квестов в обучении, мною был разработан электронный ресурс для создания интерактивных образовательных квестов **Learnis.ru**. В основе сервиса 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.

<p>Образовательные квесты</p> <p>Квест – один из самых интересных игровых жанров. Воспользуйтесь сервисом Learnis для создания собственных электронных квестов.</p> <p>Создать квест Подключиться</p>	<p>Рассмотрим процесс создания квеста учителем с помощью ресурса Learnis.ru</p>
<p>Learnis Главная Регистрация</p> <p>Выберите локацию для квеста</p>	<p>Шаг 1. Выбор квест-комнаты (начальной обстановки).</p>
<p>Настройте квест</p> <p>Параметры квеста</p> <p>Элемент 101 <input type="checkbox"/> Выбрать файл</p> <p>Элемент 102 <input type="checkbox"/> Выбрать файл</p> <p>Элемент 103 <input type="checkbox"/> Выбрать файл</p> <p>Файл для финала <input type="checkbox"/> Выбрать файл</p> <p>Время квеста: 00:00</p> <p>Создать квест</p>	<p>Шаг 2. Загрузка предметных заданий и настройка параметров квеста.</p>

<p>Получите свой квест!</p> <p>Номер Вашего квеста:</p> <p>470060</p> <p>Прямая ссылка на Ваш квест:</p> <p>http://www.learnis.ru/470060</p>	<p>Шаг 3. Получение уникального номера квеста и прямой ссылки.</p>
	<p>Шаг 4. Проведение разработанного веб-квеста</p>

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

1. 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.

2. Веб-квест как домашнее задание. Обучающиеся выполняют предметные задания квеста. При успешном завершении сюжетной линии обучающимся отображается результат выполнения квеста (некоторое заранее подготовленное педагогом поощрение).

3. Индивидуальное прохождение веб-квеста на уроке. Обучающиеся используют код доступа к квесту и работают с ним, самостоятельно принимая решение о порядке его прохождения.

Разработанный электронный образовательный ресурс learnis.ru получил положительные отзывы педагогов, активно внедряющих игровые формы проведения уроков:

- создание квест-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.

Таким образом, разработанная методика применения веб-квеста на основе использования электронного образовательного ресурса Learnis.ru может с успехом применяться учителями на уроках любой предметной области, вовлекая обучающихся в увлекательный игровой мир обучающего квеста.

Метод веб-квестов

На уроке:

- Индивидуальное (или коллективное) прохождение квеста;
- Кооперация «учитель – учащиеся»

Как домашнее задание:

- Самостоятельное прохождение квеста учащимся