

НОВАЯ МОДЕЛЬ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ РАЗВИВАЮЩАЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ УЧАЩИХСЯ

И.А. Золотарева

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Нижегородский институт развития образования / Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа №6 им. К. Минина»
Россия, 603122, г. Нижний Новгород, ул. Ванеева, д. 203 / Россия, 606400, Нижегородская обл., г. Балахна, ул. Энгельса, д. 2
Тел.: 89043978252, e-mail: zoloto1205@yandex.ru

Технология «Web-квест» – особый тип поисковой деятельности, которую учащиеся смогли бы осуществлять с помощью Интернета. Web-квесты развивают познавательные навыки учащихся, стимулируют их не просто поглощать готовую информацию, а искать, анализировать. Учащиеся (да и учителя) получают и совершенствуют навыки использования образовательных сервисов, развиваются коммуникативные навыки — умение работать и принимать решения в команде, стимулируется самостоятельность учащихся, ведь ФГОС требует не учить школьников, а учить их учиться.

Ключевые слова: Web-квест, достоинства и недостатки образовательных Web-квестов, платформа, Genially, Learnis.

I.A. Zolotareva

State Budgetary educational institution of additional professional education Nizhny Novgorod Institute of Educational Development / Municipal budgetary educational institution "Secondary school No. 6 named after K. Minin"
Russia, 603122, Nizhny Novgorod, Vaneeva str., 203 / Russia, 606400, Nizhny Novgorod region, Balakhna, Engels str., 2
Tel.: 89043978252, e-mail: zoloto1205@yandex.ru

The «Web-quest» technology is a special type of search activity that students could carry out using the Internet. Web-quests develop cognitive skills of students, stimulate them not just to absorb ready-made information, but to search and analyze. Students (and teachers) receive and improve the skills of using educational services, develop communication skills — the ability to work and make decisions in a team, students' independence is stimulated, because the Federal State Educational Standard requires not to teach schoolchildren, but to teach them to learn.

Keywords: Web-quest, advantages and disadvantages of educational Web-quests, platform, Genially, Learnis.

Мы живём в век информационных технологий. Модернизация образования, опирается на новые информационные технологии, предполагает формирование новых моделей учебной деятельности, которые широко применяют информационные и телекоммуникационные средства обучения. И идущий в ногу со временем педагог находится в процессе поиска оптимальных форм и методов обучения. [2, С. 173]

Не секрет, что современные школьники активно используют компьютерные технологии в повседневной жизни. Эту информацию и можно использовать при поиске методов работы с учениками. Структура урока при использовании мультимедийных технологий принципиально не меняется. Все основные этапы в нём так же сохраняются. А включение элементов игровой

деятельности в рамках разумной достаточности в процесс обучения повышает эффективность образовательного процесса.

Одной из таких технологий является технология «Web-квест» (особый тип поисковой деятельности, которую учащиеся смогли бы осуществлять с помощью Интернета). [1]

Web-квест – это сайт в Интернете, включающий обязательные данные по выбранной теме образовательного предмета, где найденная информация раскрывается в виде гиперссылок на такие Web-страницы, где расположена нужная информация. Благодаря действующим гиперссылкам, учащиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации. Учащемуся даётся задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами. [3, С. 136]

По завершении Web-квеста ученики либо представляют собственные Web-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

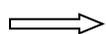
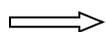
Достоинства и недостатки применения образовательных Web-квестов

Достоинства применения образовательных Web-квестов

⇒	Лёгкий способ включения Интернета в учебный процесс
⇒	Может выполняться как индивидуально, так и коллективно
⇒	Развивает критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить
⇒	Способствует поиску информации в сети Интернет по заданию преподавателя
⇒	Развивает компьютерные навыки обучающихся
⇒	Повышает словарный запас
⇒	Поощряет учиться независимо от учителя
⇒	Воспринимает задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведёт к повышению эффективности обучения
⇒	Позволяет в полной мере реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения

Недостатки применения образовательных Web-квестов

Должна быть хорошая техническая база и доступ к сети Интернет у педагога и обучающихся



Обладать навыками работы с сервисами
Требует огромного количества свободного времени для подготовки создания квеста с «нуля»

Как видим, достоинств больше, чем недостатков.

В настоящее время существует большое количество платформ, на которых можно создать Web-квест: квестодел, Urban Quest, tearnis, Surprise me, Genially, Quiz Whizzer, Zunal, Learnis и др.

Речь сегодня пойдёт про платформы Genially и Learnis, которые мы используем в своей работе.

Genially – один инструмент для создания всех видов дидактических ресурсов, презентаций, игр, интерактивных изображений, карт, иллюстрированных процессов, резюме и т.д. Идеально подходит для всех уровней образования и электронного обучения. [5]

Работать в нём можно просто и быстро, т.к. он предлагает различные шаблоны для создания ресурсов, большой выбор интерактивности. Интерактивность позволяет давать комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды проекта и внешние ресурсы.

Также, платформа поддерживает совместную работу, это означает, что можно одновременно работать над одним проектом с другими людьми, вместе воплощая общую идею. Но при всей простоте шаблонов, трудности работы с такой платформой заключаются в отсутствии русскоязычной версии.

Learnis – Web-сервис, который позволяет учителям самостоятельно создавать и распространять среди учащихся обучающие игровые приложения. Learnis – многофункциональная образовательная платформа. Можно создавать и образовательные квесты, и дидактические игры, и терминологические словари, и видеовикторины.

Learnis может использоваться как на мобильных устройствах, так и в разных вариациях, так как является Web-ресурсом. Учащиеся могут проходить квест индивидуально по коду доступа на уроке, фронтально использовать демонстрируя на интерактивной доске или панели, а также выдать его в качестве домашнего задания.

Этот сервис позволяет создавать Web-квесты подвидом жанра «выберись из комнаты». В таких квестах перед учащимися ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста.

На этой платформе простой и понятный интерфейс, она полностью на русском языке. Регистрация очень простая: имя, пароль и почта. Есть как бесплатная версия, так и премиум аккаунт, который можно купить, но и в бесплатной версии много инструментов, которые можно использовать. Не нужно скачивать и устанавливать приложения.

Чтобы создать Web-квест, нужно зайти во вкладку «Продукты» и нажать «Создать». На Learnis есть много комнат, и можно подобрать себе подходящую по сложности, по количеству заданий, по тематике. После того как выбрали комнату, откроется окно, в котором будет две вкладки «Заполнение заданий» и «Получение доступа». Задания загружаются только в графическом формате. Чтобы выбраться из комнаты, нужно ввести ключ. Его можно узнать только после того, как будут выполнены все спрятанные задания. Чтобы их найти нужно кликать на вещи, которые находятся в комнате. Если возникнут трудности есть вкладка «Подсказки». После того как Web-квест готов для работы нужно открыть вкладку «Получение доступа», указанная ссылка и есть готовый Web-квест. Пройдя по ссылке, нужно ввести данные: фамилию, имя и класс, далее нажать «Начать». [6]

Обобщим выше сказанное: Web-квесты развивают познавательные навыки учащихся, стимулируют их не просто поглощать готовую информацию, а искать, анализировать. Учащиеся (да и учителя) получают и совершенствуют навыки использования образовательных сервисов, развиваются коммуникативные навыки — умение работать и принимать решения в команде, стимулируется самостоятельность учащихся, ведь ФГОС требует не учить школьников, а учить их учиться. [4]

Но есть и некоторые трудности: должна быть хорошая техническая база и доступ к сети Интернет у педагога и обучающихся. Несмотря на огромное количество готовых квестов и шаблонов для их создания, педагог должен обладать навыками работы с сервисами, затрачивается много ресурсов. Создание квеста «с нуля» требует огромного количества свободного времени, которого у педагогов в течение учебного года и так мало, учебная нагрузка становится ещё больше. Иногда бывает сложно добиться разрешения родителей на применение данной технологии. Некоторые из них негативно воспринимают необходимость детей дополнительно находиться перед компьютером.

Кроме этого невозможно спрогнозировать результат. Он зависит и от перечисленных выше факторов, и от заинтересованности обучающихся в теме квеста, и от того, насколько творчески педагог подошёл к разработке.

И всё-таки можно смело сказать, что квест – верный помощник, который помогает мотивировать. В современном мире важно оперативно принимать решения. Этот навык также развивается при прохождении квестов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Василенко А.В. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии. Международный электронный педагогический журнал «Предметник». [Электронный ресурс] – режим доступа: https://www.predmetnik.ru/conference_notes/69
2. Зиновская, И. В. Цифровые технологии в образовательном пространстве школы / И. В. Зиновская, И. А. Золотарева // Современные педагогические технологии как средство повышения качества образования: теория и опыт, Княгинино, 19 марта 2021 года. – Княгинино: Нижегородский государственный инженерно-экономический университет, 2021. – С. 173-175.
3. Медведева, Я. С. Применение Web-квест технологии как современной модели обучения / Я. С. Медведева. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 17 — С. 136-139. — URL: <https://moluch.ru/archive/121/33460/>

4. Напалков С.В. Тематические образовательные Web-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: дис. канд. пед. наук / Мордовский государственный педагогический институт им. М.Е. Евсевьева. – Саранск, 2013. – 166 с.

5. Интерактивный контент Genially, URL: <https://genial.ly/> [Дата обращения 11.05.2022]

6. Образовательная платформа Learnis, URL: <https://www.learnis.ru/> [Дата обращения 15.05.2022]