УДК 37.022

**Д.В.Третьяк**

(d.v.tretyak99@yandex.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический

университет

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА В УСЛОВИЯХ ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ[[1]](#footnote-2)

*Проведён анализ возможностей технологии веб-квеста в школьной практике. Сделан вывод о высокой результативности данной технологии для достижения всех групп образовательных результатов при соблюдении методических рекомендаций по организации работы с веб-квестом.*

**Ключевые слова**: *педагогические технологии; информатизация образования; веб-квест; обучение обществознанию; методика преподавания.*

Внедрение цифровых технологий приводит к изменениям практически во всех сферах общественной жизни, в том числе – в сфере образования. Владение навыками работы с информационно-коммуникационными технологиями становится необходимым требованием для современного человека и конкурентноспособного специалиста. В работах преподавателей и методистов Волгоградского государственного социально-педагогического университета осуществляется поиск новых форм обучения, направленных на формирование у школьников универсального набора умений и личностных качеств, соответствующих требованиям нового цифрового века [4, с.173], подчеркивается значимость интегративности и межпредметных связей для повышения эффективности образовательного процесса [1], а также определяются «векторы обогащения цифровой образовательной среды для решения в ней задач не только обучения, но и воспитания»[11, с.14].

Для развития цифровых компетенций необходима последовательная и планомерная работа на разных этапах обучения и по разным школьным предметам, а научно-педагогическое сообщество активно занимается поиском эффективных методов использования ИКТ в образовательном процессе, что обусловливает актуальность темы. Целью работы стало рассмотрение веб-квеста как педагогической технологии, обеспечивающей достижение всех групп образовательных результатов. Задачами исследования являются изучение нормативно-правовых и методических аспектов проектирования современного урока с использованием ИКТ и выявление, на основе проведенного анализа, способов эффективного использования веб-квестов. Методы исследования включают анализ и синтез информации (научных работ и нормативно-правовых документов), систематизацию и обобщение методического опыта для разработки рекомендаций по применению веб-квеста в обучении обществознанию.

Овладение навыками работы с информационными технологиями предусмотрено в Федеральных государственных образовательных стандартах (ФГОС). В требованиях к личностным результатам в ФГОС основного общего образования [9] указана необходимость формирования навыков безопасного поведения в интернет-среде и осознания важности обучения на протяжении всей жизни, что невозможно представить вне использования ИКТ; метапредметные результаты предполагают овладение навыками работы с информацией: восприятие и создание информационных текстов в различных форматах, в том числе цифровых, с учетом назначения информации и ее целевой аудитории; требования к предметным умениям по обществознанию включают умение аргументировано объяснять роль информации и информационных технологий в современном мире. На следующем уровне образования – уровне среднего общего образования –требования к уровню владения ИКТ-компетенциями выходят на более высокий уровень. Например, в области метапредметных результатов у учащихся должно быть сформировано умение не только получать информацию из различных источников, но и критически оценивать ее, а также использовать средства ИКТ «с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности» [8].Профессиональный стандарт для лиц, осуществляющих педагогическую деятельность, (Профстандарт «Педагог») предъявляет требования к учителям по владениюобщепользовательской, общепедагогической и предметно-педагогической ИКТ-компетентностью, знанию законов развития личности и поведения не только в реальной, но и виртуальной среде, формированию у учащихся навыков поведения в виртуальной реальности и социальных сетях. Органами контроля за безопасностью и качеством жизни населения устанавливаются требования к продолжительности использования ИКТ в зависимости от возраста детей[6].

Использование ИКТ возможно на всех этапах урока, т.к. функционал информационных средств позволяет выполнить различные задачи – провести опрос, конкретизировать и проиллюстрировать содержание темы, создать условия для субъектной позиции школьника, самостоятельно открывающего знания, а также организовать закрепление материала и рефлексию. Привлечение актуальных фактов из общественной жизни помогает осознать практическую значимость предмета, развивает личную заинтересованность школьников и способствует формированию гражданской позиции. Однако ИКТ обеспечивают лишь доступ к данной информации, поэтому учителю необходимо организовать работу с ней в соответствии со всеми методическими рекомендациями по использованию различных типов наглядности, работе с различными видами текстовых материалов и т.д. Немаловажное значение приобретает задача по формированию умений работы с информацией как одного из основных метапредметных умений.

Развитие технологии веб-квестов непосредственно связано с процессом информатизации образования, т.к. веб-квест представляет собой технологию, организующую целенаправленную поисковую деятельность обучающихся с использованием ресурсов Интернета для достижения образовательных результатов [2]. Следует отметить, что использование ИКТ на практике не всегда характеризуется методической целесообразностью – привлекательная форма новых технологий становится самоценной, а не выступает в качестве средства достижения образовательных результатов. Кроме того, представление о современных поколениях детей как о «цифровых аборигенах» мешает осознать тот факт, что цифровые навыки и компетенции нуждаются в планомерном и последовательном развитии так же, как и любые другие группы навыков [3].

На уроках обществознания обращение к современным технологиям необходимо, т.к. одна из основных задач этого предмета – обеспечить успешную социализацию обучающихся. Немаловажное значение приобретает задача по формированию умений работы с информацией как одного из основных метапредметных умений. По определению А.М. Прихожан, информационная культура в современном обществе является компонентом общей культуры личности и общества и включает умения: поиска информации в соответствии с поставленной целью; анализа и критической оценки информации; сравнения сведений, полученных из разных источников, соотнесения и обобщения информации [7]. Поэтому педагогу при подготовке системы заданий рекомендуется формулировать проблемное задание, которое побуждает учащихся к поиску разных источников информации, осмыслению представленных в ней позиций и аргументации своего мнения.

По мнению профессора образовательных технологий Университета Сан-Диего (США) Берни Доджа, для веб-квеста можно использовать следующие задания: пересказ (демонстрация усвоения содержания темы), компиляция (представление информации, полученной из разных источников, в новой форме), аналитическая задача (включающая поиск и систематизацию информации), научные исследования (изучение различных явлений, открытий, фактов в соответствии с требованиями научного познания), планирование и проектирование (работа по составлению плана или проекта по заданным критериям), самопознание (задания, активизирующие исследование обучающимися своей личности и ее характеристик), творческое задание (создание творческого продукта – видеоролика, стихотворения, сценария и т.д.), журналистское расследование (сбор и объективное представление информации об исследуемом объекте/явлении), детектив, головоломка (проблемное задание, основанное на противоречивых фактах, требующее выдвижение гипотез и их проверки), убеждение (обоснование значимости чего-либо), достижение консенсуса (итогом работы выступает проект решения острой проблемы, учитывающий позиции и интересы заинтересованных сторон), оценка (аргументация определенной точки зрения) [10].

Веб-квест создается как самостоятельный или интегрированный с другими ресурсами сайт. Необходимо учитывать возрастные особенности учащихся, подбирая задания, соответствующие их уровню развития, т.к. эффективность освоения новых знаний и умений в рамках самостоятельной работы учащихся ограничены. В связи с этим, веб-квесты рекомендуется использовать в качестве опережающего задания (в формате «перевернутого урока») с последующим обсуждением результатов работы совместно с учителем, или на этапе отработки знаний и умений.

Возможности веб-квеста как педагогической технологии можно продемонстрировать на примере организации подготовки к изучению темы «Глобализация» для 9 класса. Возраст учащихся и уровень сформированности основных умений и базовых знаний позволяет обеспечить эффективность самостоятельной работы над веб-квестом.

Создание веб-квеста возможно на бесплатных платформах-конструкторах сайтов, например sites.google.com. Во **«Введении»** целесообразно разместить вступительную статью, мотивирующую к дальнейшему прохождению заданий и содержащую информацию об этапах работы над квестом. Также в тексте должно быть раскрыто основное понятие темы – глобализация, т.к. учащиеся начинают знакомство с этой темой самостоятельно. Раздел также содержит инструкцию по дальнейшим действиям: обучающимся необходимо выбрать роль в данном квесте. Участники, выбравшие одну роль, выполняют задания этой сюжетной линии совместно. Итоги работы должны быть представлены на ближайшем занятии в форме, указанной в задании. Ученикам рекомендуется использовать информацию из раздела «Материалы и сервисы» на сайте, а также иные доступные источники информации.

Раздел «**Роли»** включает описание заданий для каждой из 4 групп:

Группа «Этнографы»: участникам необходимо составить федеральный/региональный план-стратегию по поддержке национальных традиций в условиях глобализации. В обосновании проекта обозначаются угрозы и точки развития национальных культур в условиях всемирной унификации и интеграции. В основной части необходимо отразить направления работы и конкретные мероприятия, сокращающие негативные эффекты и использующие открывающиеся возможности современных условий.

Группа «Экономисты»:в форме презентации анализируют достоинства и недостатки современных тенденций по размещению производства составных частей одного продукта в разных странах, отражают влияние пандемии коронавируса на экономическую интеграцию.

Группа «Представители международной организации»:создают инфографику о вкладе любой международной организации в решение глобальных проблем мирового сообщества, используя статистический материал и иллюстрации.

Группа «Журналисты»:участникам необходимо провести интервью со своими друзьями и близкими, попросив их аргументировать свою позицию о единстве или разобщенности человечества. Отчет можно оформить письменно или в форме видеорепортажа, отразив статистику ответов и аргументы сторонников каждой точки зрения.

**Раздел «Материалы и сервисы»** содержитвозможные сервисы для выполнения проектного задания - Supa.ru, Clideo.com и др. - и организации онлайн-взаимодействия (мессенджеры, платформы видеосвязи) с созданными учителем беседами и видеоконференциями для групп.

Раздел «**Оценивание**» представлен ссылкой на гугл-форму и содержит критерии оценивания итогов выполнения веб-квеста по пунктам: информативность итогового проекта, творческий подход, оценка личного вклада в работу команды, оценка знаний по теме. Также можно предложить учащемуся дать развернутый анализ проведенной работы, ответив на вопросы: «Что особенно получилось в ходе работы над веб-квестом? Какие части работы вызвали затруднения? Как можно улучшить свои результаты в работе над подобным проектом в будущем?».

Можно отметить, что предложенный веб-квест развивает все 3 вида образовательных результатов, а данная педагогическая технология обладает рядом преимуществ. Повышается мотивация обучения за счет нестандартной игровой формы представления материала [5, с.268], а также реализуется требование по индивидуализации образования - учащиеся могут выбрать сюжетную линию, ориентируясь на свои интересы и способности, изучать материалы и выполнять задания в удобное для них время, имея возможность несколько раз обращаться к необходимой информации. Распределение ролей обеспечивает разные углы зрения на проблему, способствуя более полному пониманию дискуссионных вопросов. Форма представления результатов соответствует критериям проектной деятельности, мотивирует учащихся и позволяет проявить свои творческие способности. Рефлексия по итогам прохождения квеста позволяет эффективно развивать регулятивные УУД и позволяет учащимся еще раз проанализировать итоги работы в соответствии с предложенными критериями. Таким образом, веб-квест является многофункциональной технологией, в которой игровая привлекательная форма не является самоценной, а выступает в качестве средства достижения образовательных результатов, что и определяет методическую целесообразность его использования.

**Список литературы:**

1. Болотова Е. Ю. Интеграция как принцип формирования метапредметных умений учащихся в обучении истории / Е. Ю. Болотова, А. В. Хорошенкова // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2018. – № 8(131). – С. 51-55.
2. Горбунова, О. В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения / О. В. Горбунова, Н. С. Кузьминова // Школьные технологии. – 2013. – № 2. – С. 59-66.
3. Ершова Р. В. Технологические навыки цифровых аборигенов: анализ эмпирических исследований // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: сборник научных статей / под общ. ред. Р. В. Ершовой. – Коломна: Государственный социально-гуманитарный университет, 2018. С.149-153.
4. Ковешникова О. Т. «Перевернутый класс» как форма обучения истории в школе / О. Т. Ковешникова // Беларусь и Европа: историко-культурное наследие и современность: Материалы II международной научно-практической онлайн-конференции, Минск, 01 апреля 2021 года / Редколлегия: А.В. Торхова [и др.], В.П. Скок (отв. ред.). – Минск, 2021. – С. 173-176.
5. Корнилов Ю. В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю. В. Корнилов, И. П. Левин // Современные проблемы науки и образования. – 2017. – № 5. – С. 268.
6. «О рекомендациях по работе с гаджетами для школьников» 11.03.2021 // Федеральная служба по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека URL: <https://www.rospotrebnadzor.ru/about/info/news/news_details.php?ELEMENT_ID=17008> (дата обращения: 20.12.2021)
7. Прихожан А.М. Человек и социальные структуры в информационном пространстве. // Мир психологии. – 2010. – №3 (63) - С. 135–141.
8. Федеральный государственный образовательный стандарт (далее – ФГОС) среднего общего образования // Федеральные государственные образовательные стандарты: [сайт]. URL: [Банк документов (edu.gov.ru)](https://docs.edu.gov.ru/document/bf0ceabdc94110049a583890956abbfa/) (дата обращения: 20.12.2021)
9. ФГОС основного общего образования // Федеральные государственные образовательные стандарты: [сайт]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 20.12.2021)
10. Христова Н. А. Образовательный веб-квест как метод интерактивного обучения / Н. А. Христова // Вестник Белгородского юридического института МВД России имени И.Д. Путилина. – 2014. – № 2-2(24). – С. 89-91.
11. Яковлева О. В. Исследование ценностей цифровой образовательной среды в контексте профессионального воспитания будущих педагогов / О. В. Яковлева // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2020. – № 3(146). – С. 8-16.

1. Работа выполнена под руководством Хорошенковой А.В., кандидата педагогических наук, доцента кафедры всеобщей истории и методики преподавания истории и обществоведения ФГБОУ ВО «ВГСПУ», e-mail:[horav73@mail.ru](mailto:horav73@mail.ru) [↑](#footnote-ref-2)