

Веб-квест как игровая технология при дистанционной работе со школьниками

Л.А. Кошелева, email: licej82@ya.ru ¹

Е.А. Пешкова, email: licej82@ya.ru ²

¹ Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 82»

² Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Лицей № 82»

***Аннотация.** Веб-квест как одна из форм организации дистанционного взаимодействия соответствует образовательным и развивающим задачам проектной деятельности. В статье предлагается описание веб-квеста «Космический десант», разработанного и проведенного для учащихся с использованием дистанционных технологий.*

***Ключевые слова:** веб-квест, дистанционное обучение, геймификация.*

Введение

Современный человек имеет гораздо больше возможностей для самообразования, нежели 20 лет назад. Ведущие университеты мира проводят учебные курсы для студентов в дистанционном формате. Это возможность закрепить материал, пройденный на лекции, восстановить пропущенные темы и лучше подготовиться к экзаменам.

Отдельные курсы доступны только в дистанционном формате, и это меняет полностью концепцию обучения. Образовательный процесс не привязан к географическому и временному местоположению человека. Вы можете стать студентом и слушать лекции лучших мировых специалистов, не выходя из дома.

«Онлайн-среда даёт учащимся возможность (и обязанность) самим контролировать темп, время, образовательный маршрут и место обучения и помогает развить саморегуляцию, навыки планирования и контроля. И самое главное: для многих учащихся онлайн-среда оказывается первым и единственным местом свободы и ответственности» [1, С. 15].

У дистанционного обучения есть и недостатки: требуется высокий уровень самоорганизации и мотивации к учению, способность к выстраиванию индивидуальной образовательной траектории. Не у всех

курсов есть возможность обратной связи с преподавателем или сокурсниками, однако чаще всего курсы с ограниченными сроками прохождения требуют выполнения заданий для закрепления материала и предусматривают обсуждения в группах.

Дистанционное обучение широко распространено среди взрослого населения: специалистов, студентов, старших школьников. В этой связи актуальна проблема: с какого возраста возможно вводить элементы дистанционного обучения в образовательный процесс? Применение дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ регулируется приказом Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 [2].

Для подростков ведущим видом деятельности является общение. Вместе с тем, элементы игры позволяют сделать процесс обучения увлекательным и лично значимым. Одной из разновидностей интеллектуальных игр является квест.

«Квест - один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играет решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий» [3]. Игра может быть командной или индивидуальной. Для прохождения квеста важно выполнять задания каждого этапа, получая за это бонусы и наращивая свой потенциал.

Таким образом, квест представляется эффективной формой реализации обучения школьников в дистанционной форме.

1. Сценарий веб-квеста «Космический десант»

Рассмотрим описание авторского веб-квеста «Космический десант», размещенного на страницах Google сайта [5].

Квест «Космический десант» предполагает межпредметную интеграцию с астрономией, историей космонавтики, биологией и информатикой. Логика веб-квеста выстроена таким образом, что учащиеся последовательно приобретают не только необходимые для дальнейшей работы знания, но и умения и навыки.

Цель: формирование у учащихся представления об освоении космического пространства путем организации совместной работы с привлечением игровых технологий.

По легенде, в Научно-исследовательский институт центр подготовки космических полетов (НИИ ЦПКП) требуются сотрудники. Учащиеся, проходя стажировку, знакомятся с принципами реактивного движения, теоретическими основами космических полетов, изучают конструкции космических аппаратов и историю космонавтики.

Стажерам предстоит примерить на себя роли историков, космобиологов, программистов, инженеров, конструкторов и журналистов. Ученики последовательно проходят этапы освоения теоретических знаний, учатся работать с информацией, получают навыки совместной работы в облачных сервисах и представляют итоговый продукт.

В связи с защитой персональных данных, работа на сайте ведется в соответствии с выбранными учащимися псевдонимами. Доступ для редактирования совместных документов открыт всем пользователям, имеющим ссылку, поэтому аккаунт Google не требуется.

2. Прохождение квеста

На этапе регистрации дети выбирают для себя желаемую должность, и заполняют резюме для приёма на работу. Обучение предполагает 5 ступеней. По итогам обучения на каждой ступени стажерам необходимо выдержать испытание, которое позволит перейти на новую ступень. В ходе каждого испытания учащиеся зарабатывают звезды. Информация о достижениях размещается на странице «Доска почета».

Обучение на каждой ступени предполагает выполнение трех заданий. Оформление страниц единообразное, что способствует легкой ориентации на сайте квеста.

На странице «*Ступень 1*» учащимся предстоит знакомство с историей и традициями НИИ ЦПКП. Здесь с помощью программы для распознавания QR-кодов необходимо расшифровать надпись-изречение К.Э. Циолковского. Далее стажерам предстоит разгадать ребусы и дать определения полученным физическим терминам. Таким образом, учащиеся постепенно знакомятся с необходимой для дальнейшего обучения терминологией. Кроме того, на 1 ступени стажеры получают первый навык работы в совместных документах – создают эмблему НИИ ЦПКП в Google рисунках.

На странице «*Ступень 2*» ученики самостоятельно изучают основные законы космонавтики: знакомятся с предложенными видеоматериалами, интерактивными презентациями и текстовыми документами. Полученные знания будут необходимы для решения задач и прохождения теста по итогам обучения на 2 ступени.

На странице «*Ступень 3*» учащиеся продолжают знакомство с теоретическим материалом, касающимся реактивного движения. После чего, ученикам предстоит сделать выбор специализации и изучить особенности космических полетов с точки зрения выбранной специальности.

Известно, что поколение современных школьников очень мобильно и менее привязано к постоянной деятельности, нежели их родители. Им

хочется пробовать свои силы в совершенно разных профессиях. Они легко включаются в работу над проектом, если она им интересна, и ради этого готовы учиться новому.

Выполняя интерактивные задания в сервисе Learningapps.org, учащиеся получают кусочки фраз, из которых им предстоит составить высказывание С.П. Королева.

На этой же ступени продолжается формирование навыка совместной работы при заполнении Google документа. Кроме того, стажеры подбирают информацию, необходимую для реализации творческого проекта, задание к которому размещено на странице «*Ступень 4*». На данном этапе группам предстоит самостоятельно организовать совместную работу.

- *Историки* – создают ленту времени в сервисе для совместной работы Timeline, включающую знаковые события в области космонавтики и совершенствования конструкций ракет.

- *Космобиологи* – создают в сервисе Google Презентации каталог растений и животных, использующих принцип реактивного движения.

- *Программисты* – программируют в Scratsh-сообществе запуск и полет космического корабля.

- *Инженеры* – создают в сервисе для совместной работы Cасо проект ракеты для полета к выбранному объекту космоса.

- *Конструкторы* – конструируют ракету и исследуют ее летные характеристики, оформляя отчет в сервисе Google Презентации.

- *Журналисты* – публикуют результаты журналистского расследования в сервисе для создания совместных заметок Linoit.

Веб-квест как один из этапов работы по профессиональному самоопределению школьников даёт им возможность работать в команде над общим проектом в соответствии с выбранной ролью, организует их в небольшие профессиональные сообщества, стимулирует к поиску знаний и даёт возможность научиться чему-то новому

На странице «*Ступень 5*» размещается галерея работ участников web-квеста, производится самооценка вклада учащегося в работу группы и взаимооценивание готовых проектов.

К каждому из заданий приведены критерии оценивания для самоконтроля стажером выполнения задачи. Полученные ответы и результаты своей работы на каждой ступени, учащиеся заносят в Google форму итогового отчета.

На странице «*Заключение*» учащимся необходимо оставить отзыв о стажировке в формате синквейна. Здесь же размещены вопросы, над которыми предлагается поразмышлять и возможно выбрать себе направление дальнейших исследований.

Заключение

Веб-квест был апробирован с учащимися МАОУ «Лицея №82» и проведен с учениками школ г. Нижнего Новгорода и Нижегородской области при поддержке Нижегородского планетария им. Г.М. Гречко.

В ходе прохождения квеста участниками сроки были соблюдены, задания выполнены в полном объеме, налажено взаимодействие в удалённом режиме. По результатам и отзывам участников можно сделать вывод об успешном применении данной технологии в дистанционной работе с обучающимися.

Список литературы

1. Андреева, Н. В. Шаг школы в смешанное обучение / Н.В. Андреева, Л.В. Рождественская, Б.Б. Ярмахов. - М.: Открытая школа, 2016. – 280 с.

2. Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ [Электронный ресурс]: приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816. – Режим доступа: <https://base.garant.ru/71770012/>

3. Википедия. Свободная энциклопедия. Квест. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест/>

4. Романцова Ю. В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Открытый урок. Первое сентября. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/513088/>

5. Сайт веб-квеста «Космический десант» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/view/kosmo-desant/>