**МКОУ СОШ № 15 с. Ивановское**

**Учитель информатики и ИКТ**

**Мещерякова Анастасия Анатольевна**

## Квест как педагогическая технология

**Аннотация**

*В данной статье детально рассматривается возможность применения квест-технологии. Проводится анализ теоретического материала, а так же практическое применение игровой технологии в педагогической практике учителя на уроках информатики.*

**Ключевые слова**

*Квест, веб-квест, игровая технология*

Квест – это игровая технология, которая имеет четко поставленное дидактическое задание, игровой замысел, обязательно имеет ведущего (наставника) и четкие правила [1,23]. Определяющие характеристики игровой технологии квеста представлены в таблице 1.

Таблица 1 – характеристики игровой технологии квеста

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название технологии** | **Особенности** | **Роль педагога** | **Формы организации образовательного процесса** |
| Квест-технология | - осуществление образовательных задач через игровую деятельность;  - внедрение новых технических средств обучения, которые способствуют самовыражению учащегося;  - целенаправленная мотивация эмоциональной и интеллектуальной активности учащегося;  - исследовательский характер образовательной деятельности;  - развитие информационной и медиа грамотности. | Педагог определяет образовательные цели квеста, формирует сюжетную линию. Педагог оценивает не только конечный результат, а и сам процесс деятельности учащегося, обеспечивает организацию поисково-исследовательской деятельности учащегося и т.д. | Образовательные игры, творческая деятельность учащихся, познавательная и поисковая деятельность обучающихся, индивидуальная и коллективная работа. |

Структура квеста:

1. Введение. Во введении квеста должны быть прописаны роли участников, сценарий развития квеста, план работы и краткий обзор квеста.
2. Задание. Необходимо заранее продумать список заданий и вопросов для квеста. При решении заданий, участники самостоятельно должны прийти к конечному результату.
3. Ресурсы. При прохождении заданий на разных этапах квеста, участникам понадобится список информационных ресурсов.
4. Процесс работы. В зависимости от роли, каждый участник должен получить описание процедуры работы, который необходимо выполнить.
5. Оценка. После выполнения квеста участник должен получить оценку проделанной работы, то есть увидеть критерии и параметры оценки выполнения заданий квеста. Критерии оценки зависят от типа образовательных задач, которые решаются в квесте.
6. Заключение. Один из важнейших этапов квеста, где суммируется опыт, который был получен участниками квеста. Можно включить в заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся на дальнейшее изучение и исследование учебного материала [2,65].

Принципы построения квеста:

1. Принцип навигации. Педагог выступает как координатор процесса образования, мотивирует и направляет учащихся.
2. Принцип доступности заданий. Задания соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям учащихся.
3. Принцип системности. Задания логически связаны друг с другом, а также с заданиями ранее пройденных этапов квеста.
4. Принцип эмоциональной окрашенности заданий. Образовательные задачи реализуются при помощи игровых методов и приемов.
5. Принцип интеграции. Использование различных видов образовательной деятельности учащихся при проведении квеста.
6. Принцип разумности по времени. Квест может быть краткосрочным, а может носить длительный характер, когда на прохождение заданий уходит несколько дней. При этом организаторы квеста должны учитывать возрастные особенности учащихся.
7. Принцип добровольности образовательных действий учащегося.
8. Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей. Педагог на протяжении всей игры может менять мизансцены, добавлять или убирать задания, важна естественность и позитивная эмоциональная окраска происходящего [2,37].

На уроках информатики можно использовать веб-квест с использованием технических устройств. Веб-квест - это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Веб-квест можно организовать как по сети интернет, так и без ее использования, например в текстовом процессоре или в презентации с использованием гиперссылок. Рассмотрим пример веб-квеста созданного с помощью сервиса Google Sites. Google Sites – это бесплатный сервис для создания и редактирования веб-страниц. Это простой конструктор, работу с ним можно сравнить с работой в текстовом процессоре.

Был разработан веб-квест по предмету «Информатика» для 7 класса по главе «Обработка текстовой информации». Веб-квест имеет название «Издательский дом», расположен по адресу: <https://sites.google.com/view/vebkvestinf-2021/>. Веб-квест «Издательский дом» представлен на рисунке 1.

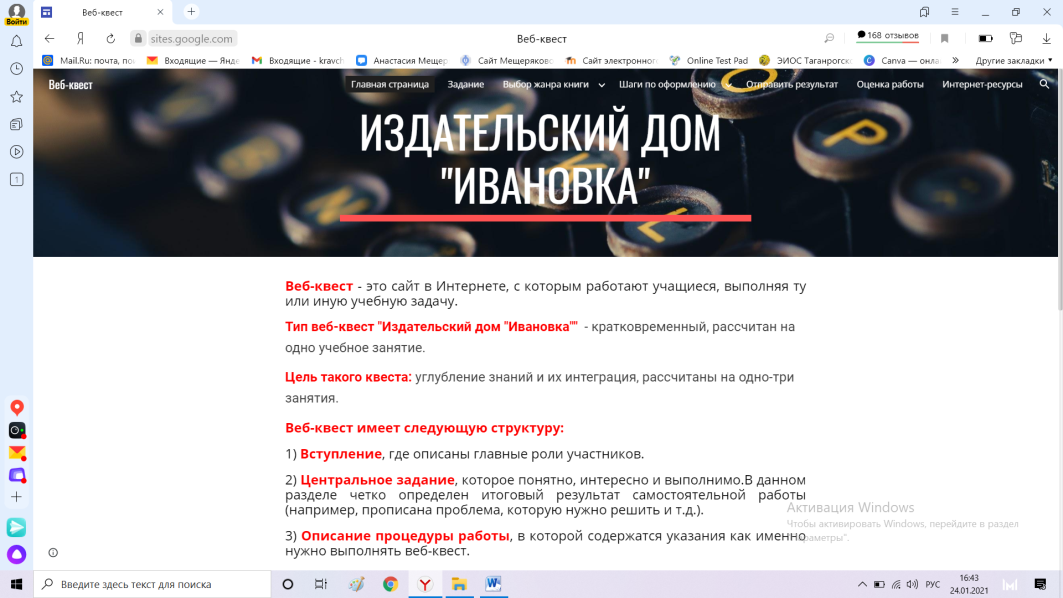


Рисунок 1 – Главная страница веб-квеста «Издательский дом»

Для прохождения данного веб-квеста необходимо обязательное использование компьютера, так как тема урока «Обработка текстовой информации» подразумевает работу в текстовом процессоре MS Word. Веб-квест «Издательский дом» может быть использован для проверки знаний по главе «Обработка текстовой информации». На уроке учитель играет роль наставника, помощника. В начале урока учитель должен кратко рассказать о том, что такое веб-квест. Провести инструктаж по работе с компьютером и безопасным использованием сети Интернет. Ребята делятся на группы, рассаживаются за компьютеры. После организационного момента, обучающиеся начинают самостоятельное прохождение веб-квеста, рисунок 2.

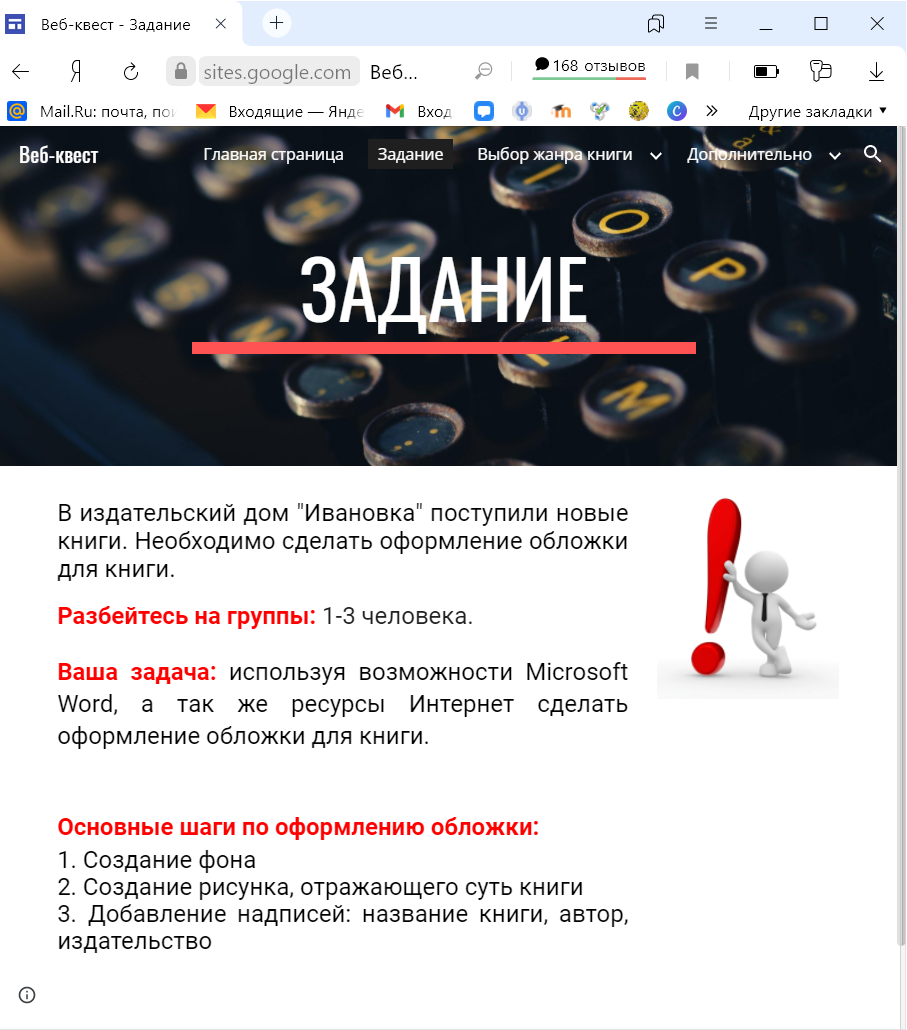


Рисунок 2 – Вкладка «Задание»

После ознакомления с заданием, обучающиеся переходят на вкладку «выбор жанра книги», рисунок 3. Участникам квеста необходимо выбрать один из жанров книги.

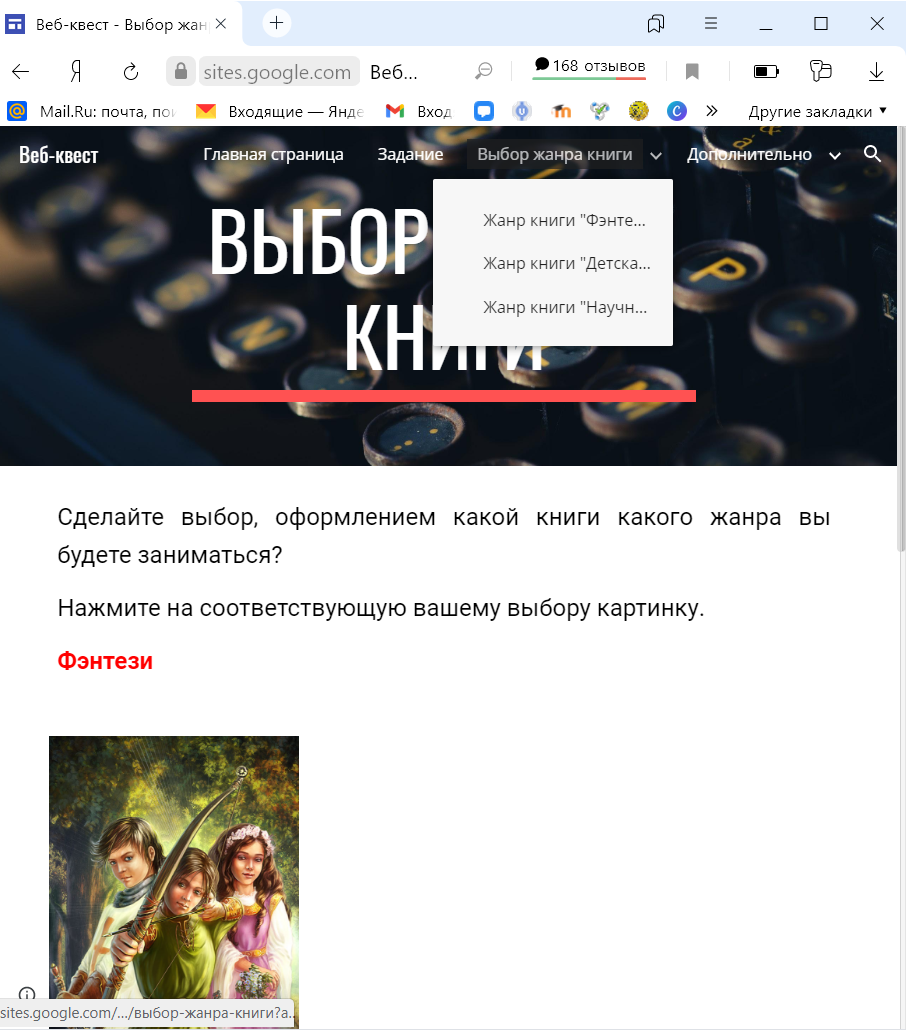


Рисунок 3 – Выбор жанра книги

На каждой вкладке для выбора жанра книги есть свое задание. Пример вкладки «Жанр книги «Фэнтези»», предоставлен на рисунке 4.

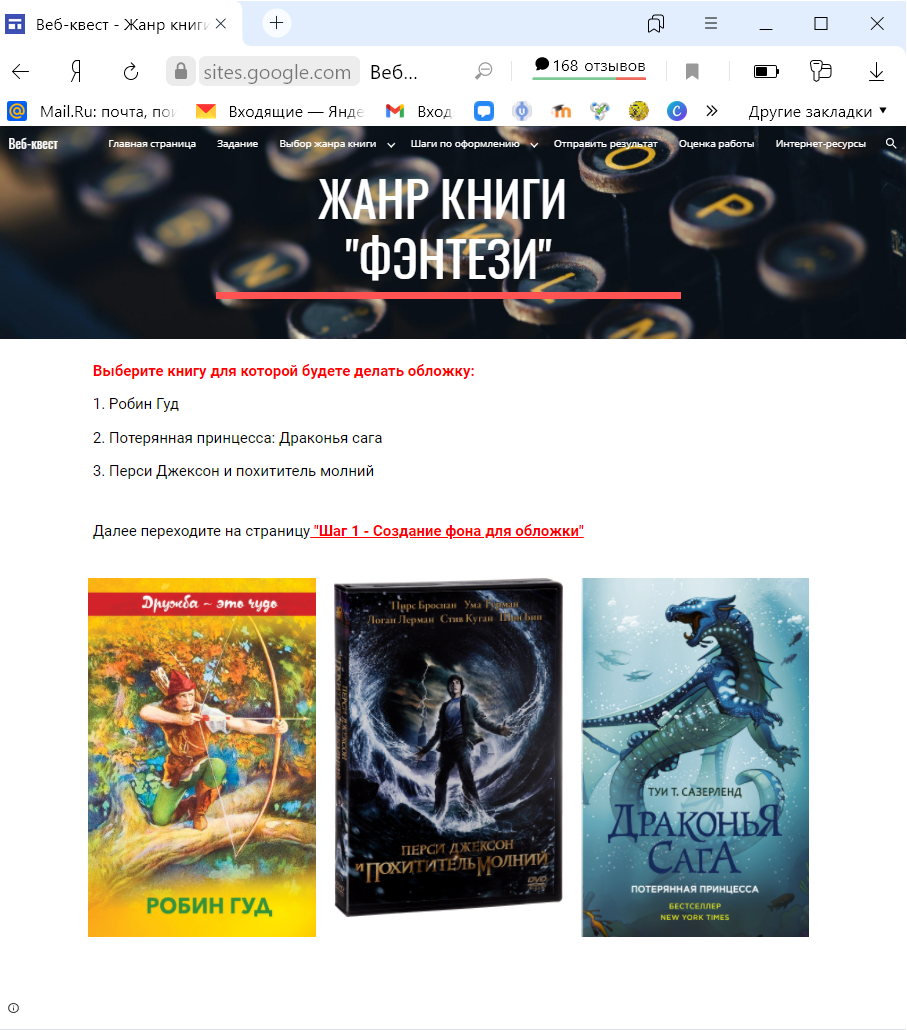


Рисунок 4 – Вкладка «Жанр книги «Фэнтези»»

Пример вкладки «Жанр книги «Детская»», предоставлен на рисунке 5.

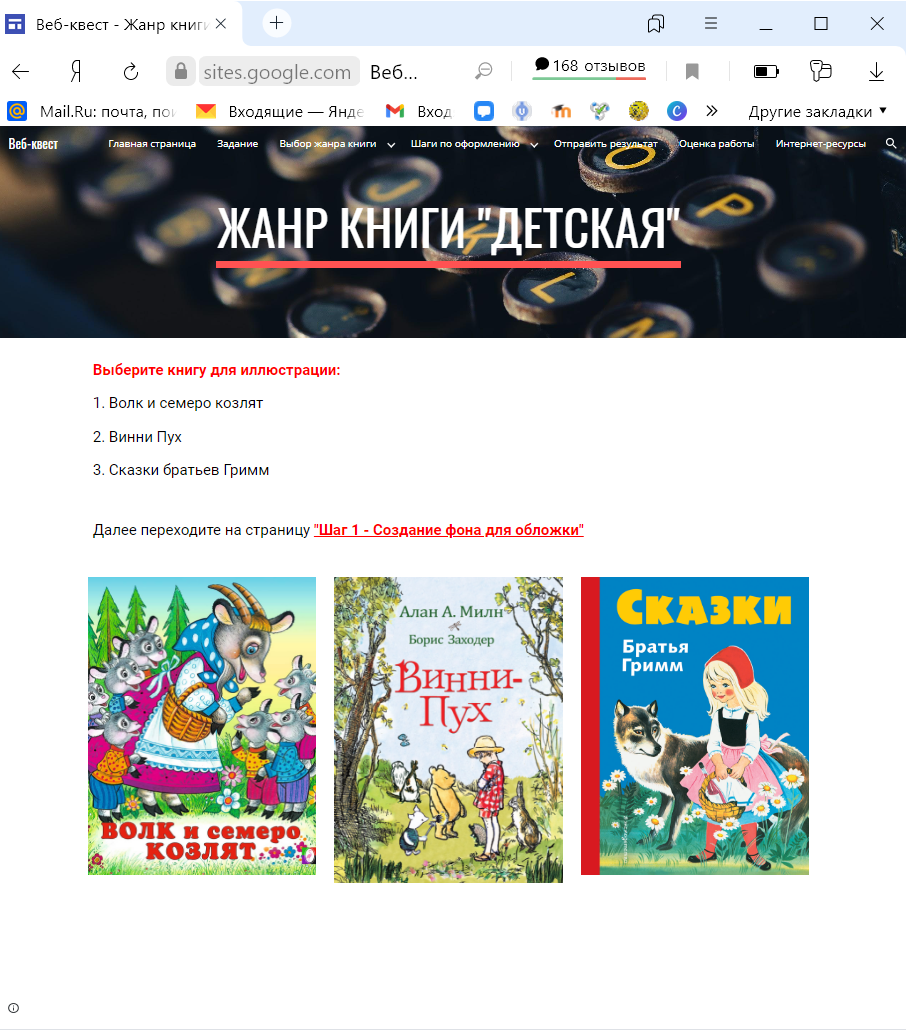


Рисунок 5 - Вкладка «Жанр книги «Детская»»

Пример вкладки «Жанр книги «Научная фантастика»», предоставлен на рисунке 6.

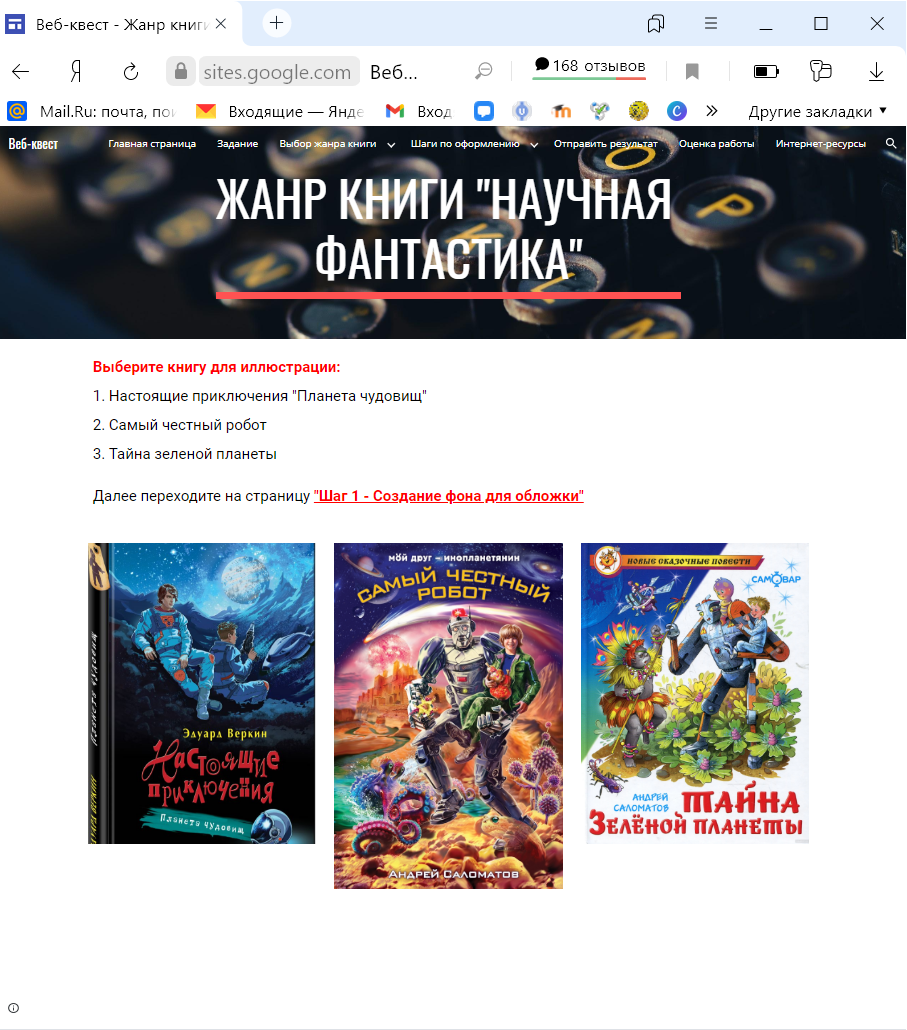


Рисунок 6 – Вкладка «Жанр книги «Научная фантастика»»

После выбора жанра книги, участникам квеста предстоит выбрать книгу, для которой будут создавать, в текстовом процессоре, обложку. Рассмотрим следующих ход развития событий, что участники квеста выбрали жанр книги «Научная фантастика» книга Андрея Саломатова «Тайна зеленой планеты». Участники переходят на вкладку «Шаг 1 – Создание фона для обложки», рисунок 7.

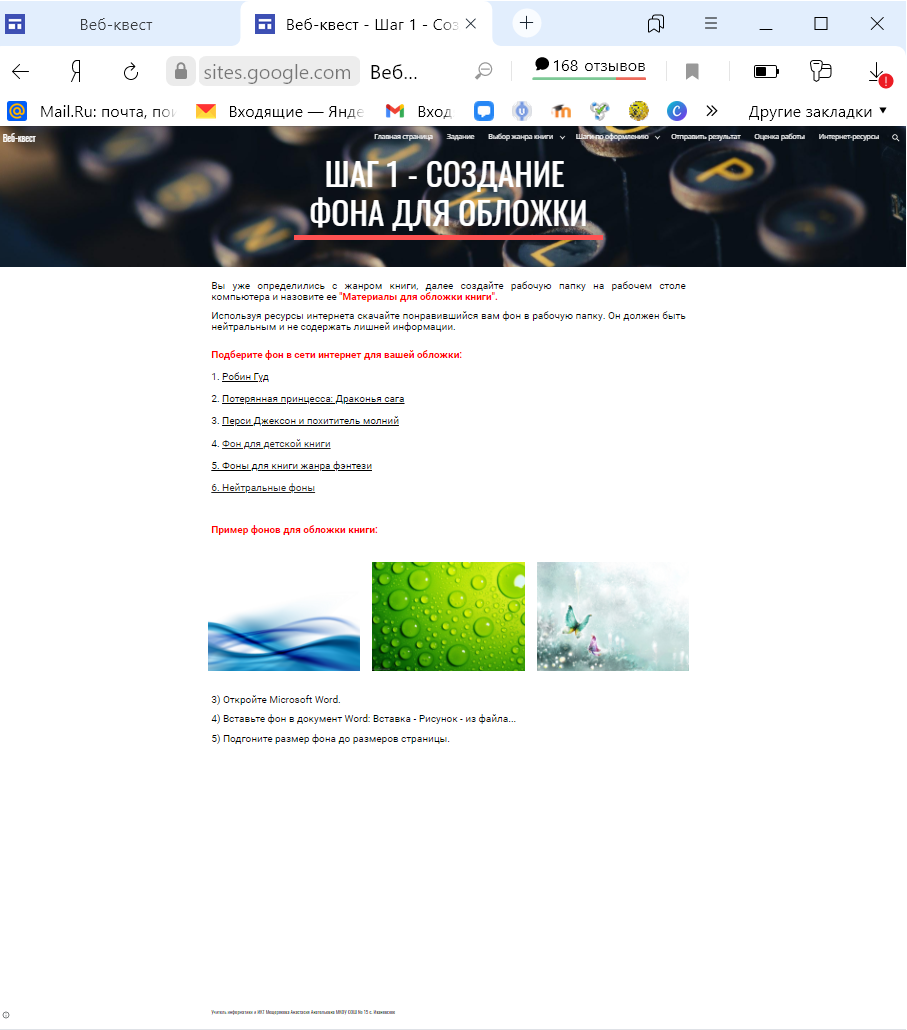


Рисунок 7 – Вкладка «Шаг 1 – Создание фона для обложки»

Знакомятся с полезным материалом для создания фона для обложки книги и выполняют задания на этом этапе квеста. Фон можно выбрать самостоятельно в сети интернет или перейти, по предложенной, ссылке. После выбора фона, участники квеста переходят на второй шаг, рисунок 8.

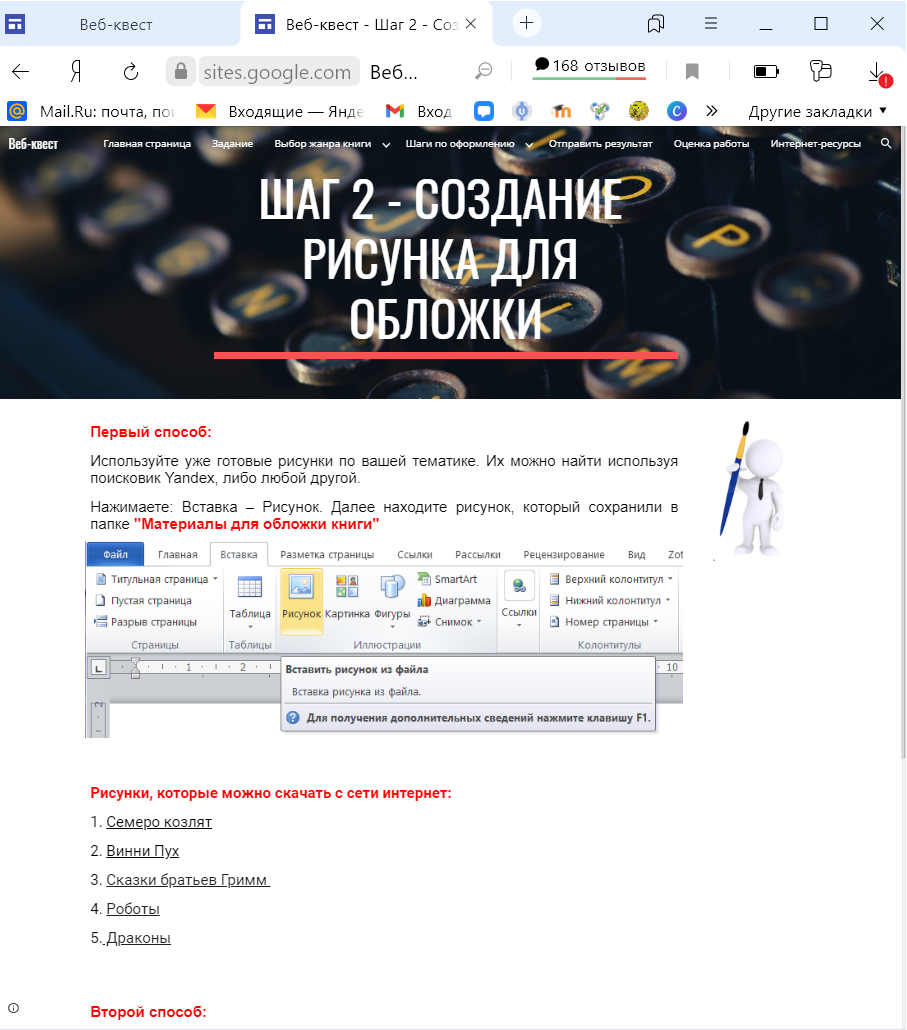


Рисунок 8 – Вкладка «Шаг 2 – Создание рисунка для обложки»

Предлагается два варианта создания рисунка: нарисовать самостоятельно с помощью стандартных элементов MS Word или найти рисунок в сети интернет.

Третий шаг – это добавление надписей для обложки, рисунок 9.

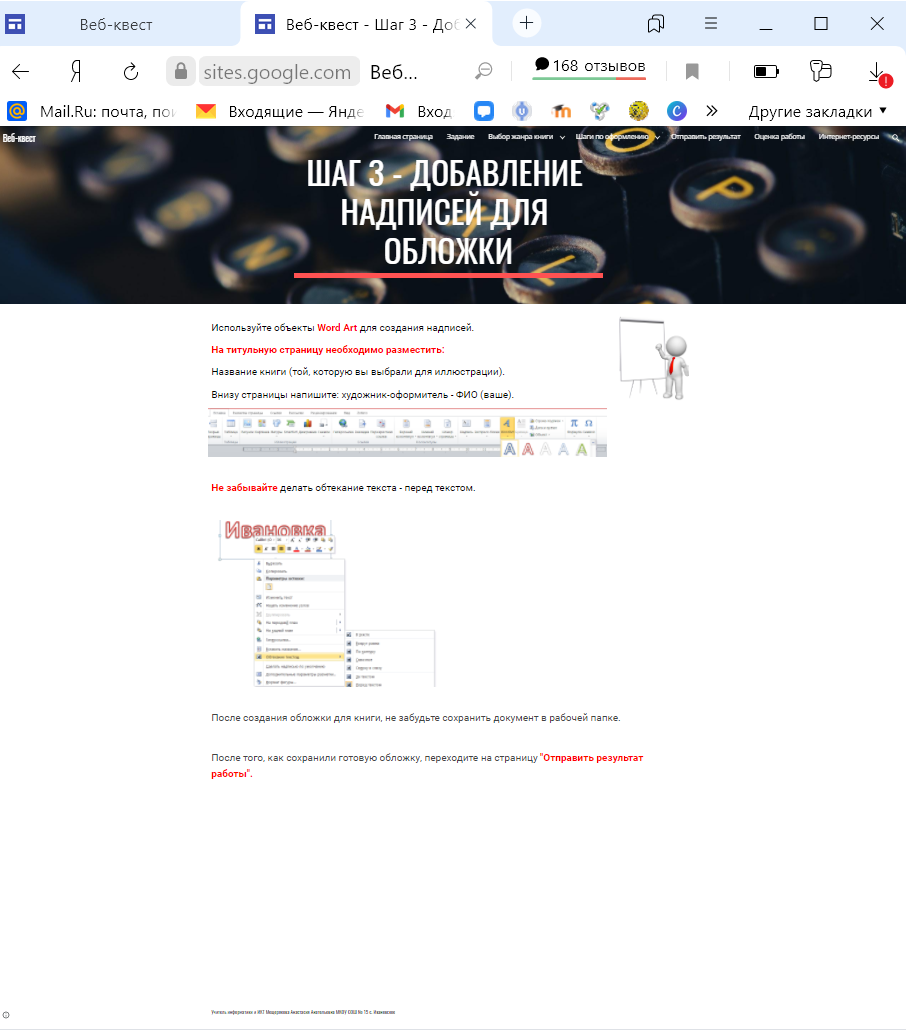


Рисунок 9 – Вкладка «Шаг 3 – Добавление надписей для обложки»

Третий шаг является заключительным шагом по созданию обложки, но не последним в прохождении квеста, рисунок 10. После создания в текстовом процессоре обложки, работу необходимо отправить на проверку учителю. Для этого необходимо заполнить форму. Форма отправки результатов создана с помощью Google Формы.

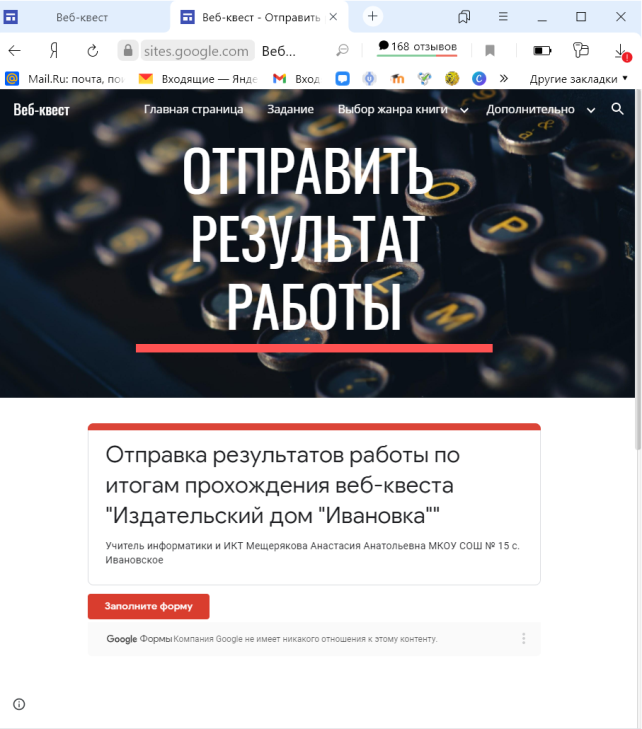


Рисунок 10 – Вкладка «Отправить результат работы»

Участники веб-квеста сразу не получат оценку их работы, но они могут познакомиться с критериями их оценивания, рисунок 11.

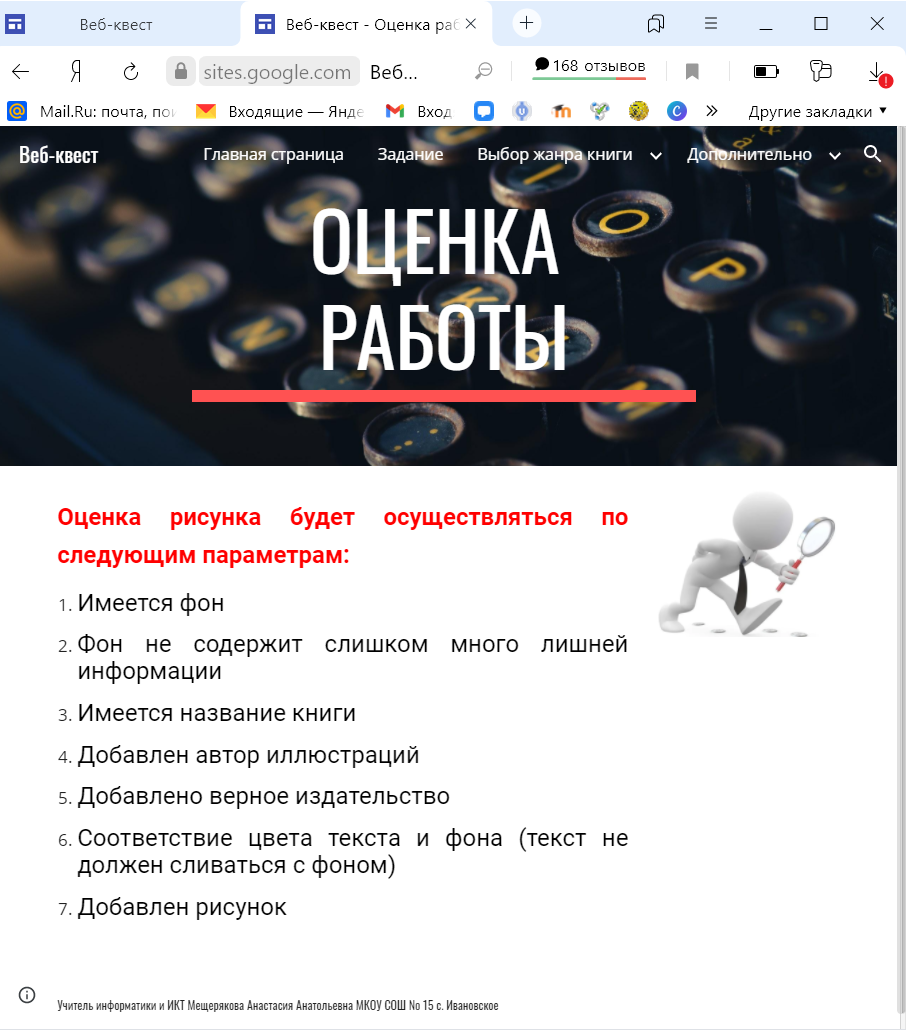


Рисунок 11 – Вкладка «Оценка работы»

После того, как обучающиеся отправят свои работы, учитель может проверить их, а на следующий урок дать ответ им лично или отправить комментарий по электронной почте. На сайте есть вкладка, с которой ребята могут работать постоянно – это «Интернет ресурсы», рисунок 12. На странице находится весь список интернет ресурсов, который используется в веб-квесте.

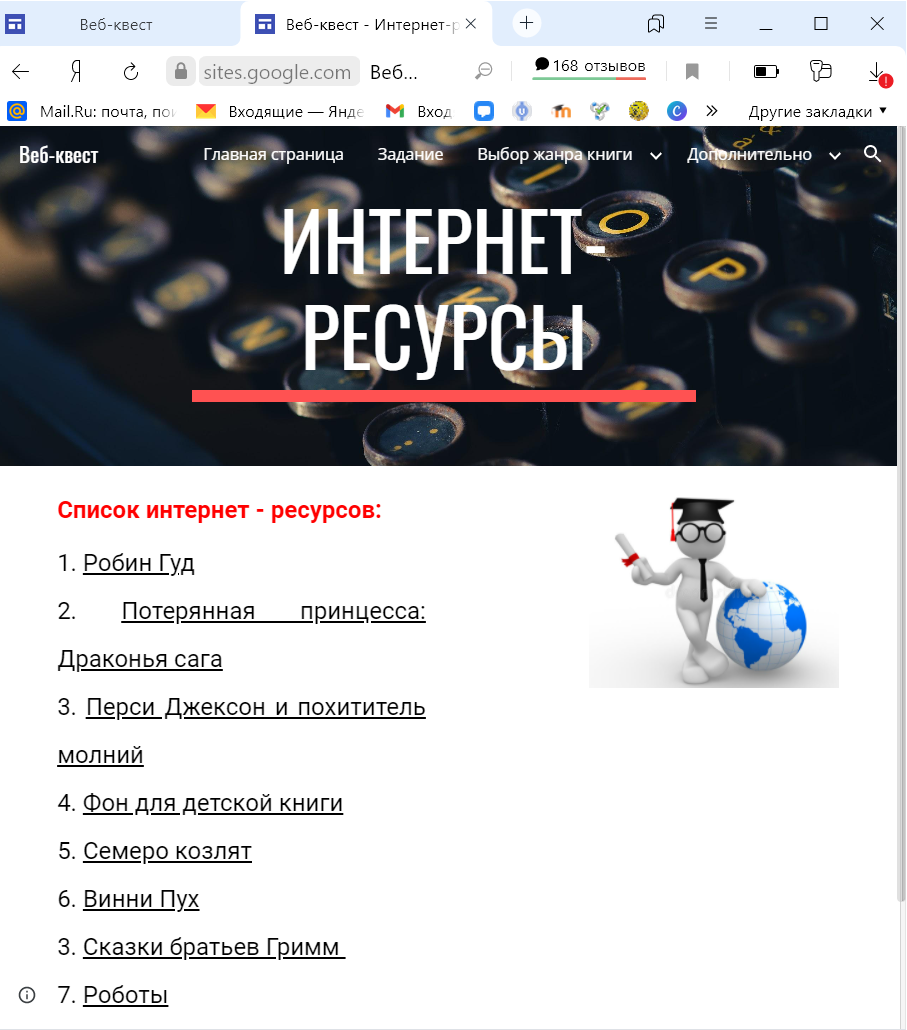


Рисунок 12 «Вкладка «Интернет ресурсы»»

Внедрение технологии веб-квест в учебно-воспитательный процесс помогает учащимся совершенствовать навыки поиска необходимой информации, и ее дальнейшего системного анализа, умение профессионально решать поставленные задачи, формировать ключевую компетентность. При применении данной технологии учащиеся также проходят полный цикл мотивации к учебной и познавательной деятельности, знакомятся с аутентичным материалом, который позволяет обучающимся не только исследовать, развивать логическое и критическое мышление, но и осознанно строить новые концепции в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Ноготкова А.Г., Путешествие по Книжному океану: методические рекомендации для муниципальных детских библиотек по проведению квест-игры, город Орел, 2013 г.
2. Сокол И.Н. Методическое пособие. Классификация квестов, 2014 г.
3. Сокол И.Н., статья: Квест: метод или технология? Компьютер в школе и семье, 2014 г.