**ПРОЕКТИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ АВТОРСКИХ**

**ВЕБ-КВЕСТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

**Жук З. И., Пучковская Т. О., Лукашук О. А. (**[**zhukzi@minsk.edu.by**](mailto:zhukzi@minsk.edu.by)**)**

*Минский городской институт развития образования, г. Минск*

**Аннотация**

*В публикации затрагивается вопрос о проектировании и создании педагогами авторских веб-квестов для школьников с помощью современных цифровых инструментов. Описываются алгоритм создания учебного веб-квеста и его технологическая карта, приводятся примеры сюжетов и механик для квестов по различным учебным предметам.*

Для решения профессиональных задач педагогические работники все чаще обращаются к использованию современных цифровых технологий. Модернизация образовательного процесса с помощью использования ИКТ позволяет не только повысить наглядность в работе с учебным материалом, но и активизировать познавательную деятельность учащихся, повысить мотивацию, экономить учебное время, регулярно получать обратную связь, быстро выявлять затруднения каждого ребенка и вовремя оказывать помощь. Так, онлайн тесты и викторины, образовательные веб-квесты, интерактивные задания и рабочие листы, цифровые книги, видеолекции и другое помогают вовлечь в учебный процесс всех учащихся, даже тех, кто не проявляет инициативу, застенчивых, неуверенных. Внедрение передовых технологий Веб 2.0, разработанных специально для образовательных целей, позволяет нетрадиционно подойти к образовательному процессу и сделать его более динамичным, интерактивным, индивидуализированным и комфортным. Педагоги активно создают новые подходы, формы, методы, модели обучения и воспитания.

Одним из вариантов внедрения ИКТ в учебный процесс является технология использования интерактивных Веб-квестов, которая зарекомендовала себя как популярный и эффективный вид образовательных интернет-технологий.

«*Образовательный веб-квест* (webquest) – проблемное задание c элементами *ролевой игры*, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб-квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу» [1, с. 1]. К. Леткеман, создатель целого ряда образовательных веб-квестов, считает, что это “супер-средство” обучения, т.к. применяется конструктивистский подход к обучению: учащиеся не получают готовых ответов, они самостоятельно осуществляют поиск решение проблем, в результате чего происходит развитие творческого, критического и логического мышления. Квест выступает как одна из деятельностных форм организации образовательного процесса.

Веб-квесты включают в себя все многообразие современных средств мультимедиа: аудиозаписи, видеоматериалы, гиперссылки, фреймы, анимированные иллюстрации, онлайн тесты, интерактивные плакаты, звуковые эффекты, фоновую музыку и другое.

Существуют разные виды образовательных квестов: краткосрочные и долгосрочные; моноквесты и межпредметные; линейные, штурмовые и кольцевые; по типу заданий: квесты загадки, научное исследование, творческое задание и прочее.

Для самостоятельного создания авторских веб-квестов в Интернете существует множество онлайн-конструкторов с простым интерфейсом и готовыми шаблонами. Это значительно упрощает процесс разработки игр-квестов, не требует специальных знаний и навыков в области программирования, предоставляя педагогам возможность реализовывать свой творческий потенциал. К таким популярным и удобным цифровым инструментам относятся сервисы J*oyteka, Квестодел, Kahoot, Quizizz, Genially,* [*Surprize Me*](https://surprizeme.ru/studio/) и другие. Довольно удобным инструментом для создания учебного интерактивного веб-квеста является онлайн приложение – *Google Sites*. Этот инструмент позволяет создавать полноценный образовательный Веб-квест и обладает достаточным функционалом: удобная навигация по сайту-квесту, фоновые картинки, встраивание онлайн карт, презентаций, фотоальбомов, календарей, анкет и тестов, ссылок на интернет-ресурсы, видеосюжетов, онлайн игр, создание тайных (скрытых из навигации) комнат (страниц) и прочее. Для наполнения квеста интерактивными заданиями удобно воспользоваться богатым набором онлайн-приложений Google-диска **(**презентации, формы, таблицы, фото и др.), а также онлайн-сервисами Веб 2.0 (*Flippity, LearningApps, WordWall, eTreniki, BoxApps, Interacty, Удоба, Online Test Pad, Fliktop, LiveWorksheets* и прочее). Большую популярность в квестах также приобрели QR-коды. Их можно быстро генерировать в программах по созданию QR-кодов on-line, например, Qrcoder.ru.

Веб-квест доступны в онлайн-среде в любое время, в любом месте, где есть интернет, и на любых цифровых устройствах (компьютерах, планшетах, ноутбуках и мобильных телефонах).

Для самостоятельного конструирования учебного веб-квеста с помощью приложения Google Sites, мы предлагаем следующий *алгоритм*: 1. Выбор темы, возрастной категории и уровня подготовки. 2. Определение основных понятий по теме. 3. Определение целей и задач квеста. 4. Выбор типа и формы квеста. 5. Написание сценария. 6. Разработка заданий, выбор средств их реализации. 7. Разработка критериев оценки. 8. Наполнение электронного ресурса материалом. 9. Тестирование и доработка квеста. 10. Публикация и распространение. 11. Подведение итогов, анализ эффективности использования веб-квеста в обучении.

В процессе создания учебного веб-квеста удобно использовать *технологическую карту*, т. е. описание процесса в виде пошаговой, поэтапной последовательности действий с указанием применяемых средств. Элементы структуры карты следующие: название квеста; цели и задачи; продолжительность; возраст учащихся/целевая группа; легенда; квест-герои; основное задание (идея); сюжет и продвижение по нему; задания/препятствия; навигаторы; ресурсы; критерии оценивания; итог квеста/награждение.

Онлайн-квесты могут использоваться для различных целей обучения: изучение нового материала, закрепление или обобщение знаний, развитие навыков решения проблем и критического мышления, контроль и коррекция знаний, в качестве домашней работы для учащихся, интересующихся предметом. Хороший результат дает этот вид деятельности при подготовке к олимпиадам, поскольку расширяет кругозор и эрудицию. В командных квестах ученики учатся работать в команде, общаться и координировать свои действия.

Рассмотрим несколько идей для учебных веб-квестов.

1. *Экология*. «Спасение планеты от мусора». *Сюжет*: Школьники играют в экологов, пытаются решить проблему загрязнения планеты мусором; собирают информацию о разных видах мусора, изучают способы утилизации, создают планы по сокращению отходов. *Механика*: интерактивная карта мира, виртуальные экскурсии на мусороперерабатывающие заводы, головоломки на определение видов мусора и способов его переработки, собственный план по сокращению отходов.

2. *Ценности*. «Мир доброты и взаимопомощи». *Сюжет*: Школьники играют в героев, помогают другим людям, решают проблемы в социуме, изучают моральные нормы, решают задачи по этике и взаимодействию с окружающими. *Механика*: интерактивные ситуации с выбором действий, головоломки о моральных нормах, проект о помощи окружающим.

3. *Биология*. «Исследование тайны океана». *Сюжет*: Школьники играют в морских исследователей, изучают океан, его жителей, проводят виртуальные экспедиции, собирают образцы, решают задачи на определение видов морских животных и растений. *Механика*: интерактивная карта океана, виртуальные экспедиции, головоломки на знания о морских жителях, собственный аквариум с морскими животными.

Отметим некоторые трудности использования технологии веб-квестов: необходим доступ к Интернету и соответствующее техническое оснащение; существует риск отвлечения внимания учащихся на несущественные детали из-за перенасыщения различными мультимедийными эффектами.

В заключении отметим, что онлайн-квесты – это отличный способ геймифицировать образовательный процесс и сделать обучение более эффективным и увлекательным.

**Литература**

1. Битюкова, Г. А. Технология создания образовательного веб–квеста [Электронный ресурс] / Г. А. Битюкова. – Режим доступа: [https://drive.google.com/file/d/125RvNVkp3goYLJGU\_ueg DwyRv6D9zq8b/view](https://drive.google.com/file/d/125RvNVkp3goYLJGU_ueg%20DwyRv6D9zq8b/view). – Дата доступа: 30.05.2024.