

УДК 372.853

*Вакулина Елена Васильевна к.ф.м.н.*

*доцент кафедры МФИ*

*Чубко Екатерина Алексеевна*

*студентка 5 курса направление подготовки «Педагогическое*

*образование», профиль Математика Физика*

*Брянский государственный университет им. акад. И.Г. Петровского,*

*филиал в г. Новозыбкове*

## **ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ВЕБ-КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

*Аннотация: в статье рассматривается применение веб-квест технологии, дана их классификация и описаны основы использования в педагогическом процессе.*

*Ключевые слова: веб-квест, технология, поисковая деятельность, образовательный процесс.*

*Vakulina E.V., Chubko E.A.*

*Bryansk State University named after academician I.G. Petrovsky, branch in  
Novozybkov*

*Abstract: This article examines the use of webquest technology, classifies it, and describes the basics of its use in the educational process.*

*Keywords: webquest, technology, search activity, educational process.*

В словаре методических терминов и понятий даётся такое определение веб-квеста: «Проблемное задание, которое решается с помощью интернет-ресурсов и данных. Веб-квест основан на разработке проблемных поисково-творческих заданий с элементами ролевой игры. Для их выполнения используются информационные ресурсы и сервисы интернета. Результаты веб-квеста могут быть представлены в виде устного

выступления, компьютерной презентации, эссе или веб-страницы — в зависимости от изучаемого материала» [1].

По мнению Ольги Викторовны Сахаровой, веб-квест — это современная и новаторская технология, которая основана на проектном методе обучения. Она предполагает, что ученики будут заниматься поисковой деятельностью с использованием информационно-коммуникационных технологий. При этом учитель направляет процесс. Иначе говоря, информационно-коммуникационные технологии служат научной и исследовательской основой урока [3].

В основе веб-квеста лежит сюжет, разработанный учителем. Он включает практические и теоретические задания. Чтобы выполнить их, ученикам нужно самостоятельно искать информацию в указанных источниках.

По мнению Ярослава Семёновича Быховского, образовательный веб-квест — это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета. То есть это технология, которая предполагает выполнение различных заданий в процессе игры с применением онлайн-ресурсов, а также наличие определённых ролей и их характеристик [2].

Анализ литературы показал, что веб-квест может пониматься как [1]:

- особый тип поисковой деятельности, осуществляемой через интернет;
- модель использования интернет-ресурсов в обучении;
- тип учебных материалов в интернете (П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев);
- сайт в интернете, с которым работают студенты или школьники, выполняя учебную задачу (Я. С. Быховский).
- деятельность, ориентированная на решение проблемы, при которой большая часть или вся информация берётся из интернета (О. Г. Шевцова).

- новое средство использования технологий для создания практического занятия (урока), ориентированного на студентов (учащихся), которые вовлечены в учебный процесс и поощряют своё критическое мышление.

Мы выбрали такое определение веб-квеста: «образовательный веб-квест — это сайт в интернете, на котором ученики работают над учебными заданиями, используя информационные ресурсы интернета и включая элементы игры».

Образовательные веб-квесты представляют собой интерактивную модель обучения, где ученик становится главным действующим лицом и активным участником процесса обучения. Он самостоятельно выбирает путь решения проблемы и выстраивает свой алгоритм действий. Эта технология позволяет широко использовать межпредметные связи в учебном процессе.

Цели использования веб-квест-технологии:

- научить искать информацию в интернете и работать с ней, а также представлять результаты своей деятельности;
- развить коммуникативные навыки и творческие способности;
- сформировать компьютерную и информационную грамотность и культуру;
- объяснить правила использования компьютерных программ и работы в интернете;
- привить навыки совместной деятельности и чувство ответственности за команду;
- расширить представления участников веб-квеста об информационной безопасности.

Веб-квесты — это увлекательный способ обучения, который помогает решать практические задачи. Вот как они могут быть полезны:

- Позволяют оценить, как ученики работают и что у них получается.

- Способствуют общению и взаимодействию между учениками.
- Представляют учебный материал в новом формате, делая уроки интереснее и разнообразнее.
- Развивают творческие способности с помощью современных технологий.
- Дают возможность показать свои таланты и получить обратную связь.
- Помогают более эффективно использовать время на уроке.

Веб-квест — это образовательная технология, которая позволяет использовать интернет в обучении. Он помогает учащимся решать интересные задачи, узнавать новое и работать вместе. Веб-квест подходит для разных уровней — от простых заданий до сложных проектов, объединяющих разные предметы. Рассмотрим как же устроен веб-квест?

#### 1. Введение.

- Название и тема квеста.
- Описание сюжета, если есть.
- Роли участников (если нужно).
- Цель квеста и что получится в конце.
- Пример: "Исследуй, как действует радиация на человека, и создай презентацию".

#### 2. Задание.

- Что нужно сделать.
- Результат, который получится в конце (презентация, доклад, проект).
- Пример: "Найди информацию о влиянии радиации на здоровье и расскажи об этом".

#### 3. Процесс выполнения.

- Как действовать.
- План работы.

- Список сайтов, книг и других источников.

Пример: "Сначала прочитай статьи, потом посмотри видео, а затем обсуди с друзьями".

#### 4. Оценивание.

- Как будут оценивать работу.
- Как представить результаты.
- Что получилось хорошо, а что можно улучшить.

Пример: "Представь свою работу классу, расскажи, что ты узнал и чему научился".

#### 5. Заключение.

- Итоги квеста.
- Как можно использовать полученные знания.
- Что делать дальше.

Пример: "Теперь ты знаешь больше о радиации. Можешь рассказать об этом друзьям или использовать эти знания в учебе".

Веб-квесты могут быть посвящены как отдельной проблеме, теме или учебному предмету, так и охватывать несколько дисциплин. В связи с выделением три основных принципа классификации веб-квестов:

1. *По продолжительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.*

Краткосрочные веб-квесты занимают от одного до трёх уроков. Они направлены на получение новых знаний, закрепление пройденного материала, поиск взаимосвязей и проверку усвоенной информации. Долгосрочные веб-квесты продолжаются в течение четверти или учебного года. Их цель — углубление и преобразование знаний учащихся.

2. *По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.*

Монопроекты проводятся в рамках одной области знаний, то есть одного предмета или темы. Межпредметные веб-квесты объединяют

несколько областей знаний и рассматривают взаимосвязь предметов и тем. Выполняя такие задания, ученики используют материалы разных дисциплин, устраняют пробелы в знаниях и устанавливают связи между предметными областями.

3. *По типу характера заданий*, предлагаемых обучающимися, веб-квесты могут представлять:

1. Пересказ — расскажи или покажи тему по-своему. Это может быть презентация, видео, плакат или даже стенгазета.

2. Планирование — придумай план или проект, как что-то сделать. Например, как организовать праздник или создать инструкцию.

3. Самопознание — узнай больше о себе. Это может быть исследование своих интересов, наблюдение за собой или анализ своих поступков.

4. Создание нового — измени информацию, чтобы она стала понятнее. Например, составь словарь, памятку или инструкцию.

5. Творчество — создай что-то своими руками. Это может быть стихотворение, песня, видеоролик или даже картина.

6. Решение задачи — найди ответ на вопрос или разберись в сложной ситуации.

7. Детектив — попробуй разобраться в загадочной истории, используя подсказки и факты.

8. Поиск согласия — обсуди с другими, как решить проблему, и предложи свои идеи.

9. Оценка — выскажи своё мнение о чём-то и объясни, почему ты так думаешь.

10. Журналистское расследование — собери информацию о чём-то важном и расскажи об этом другим.

11. Убеждение — докажи свою точку зрения, объясняя её другим.

12. Научные исследования — изучи что-то новое с помощью интернета и других источников.

Веб-квест — это интерактивный способ обучения с использованием интернета. Он помогает ученикам работать с разными темами, предметами или даже несколькими дисциплинами одновременно. Это делает обучение более интересным и охватывает широкий круг знаний.

Веб-квесты подходят как для индивидуальной работы, так и для работы в группе. В результате каждый ученик может создать свой уникальный проект.

Веб-квесты помогают структурировать учебный материал, делая его более понятным. Они позволяют быстро находить нужную информацию для выполнения заданий и изучать отдельные части учебного материала. Веб-квесты показывают, как эти части связаны между собой и как они входят в общую картину знаний.

Эта технология даёт возможность свободно перемещаться по материалам и информации, а также изменять курс обучения, добавляя или изменяя отдельные части. Это делает обучение более гибким и адаптивным. Веб-квесты можно использовать на разных этапах урока, выбирать разные темы и вовлекать разные группы учеников.

Таким образом, веб-квесты — это удобный и гибкий инструмент, который учителя могут использовать на уроках, в том числе на уроках физики и информатики, чтобы сделать обучение более интересным и эффективным.

#### **Использованные источники:**

1. Андрюшина, П. Образовательный веб-квест / П. Андрюшина // Инновационные и традиционные технологии обучения и развития обучающихся средствами математики и информатики : материалы исследовательской работы студентов-бакалавров и учителей

общеобразовательной школы. – Ульяновск : ИП Кеньшенская Виктория Валерьевна (издательство "Зебра"), 2020. – С. 27-28.

2. Быховский, Я. С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании ИТО-24». 2024. URL : <http://ito.bitpro.ru/2024>

3. Сахарова, О. В. Использование веб-квеста как инновационной технологии для активизации учебной деятельности обучающихся // Интернеттехнологии в образовании : мат. всероссийской с международным участием научно-практической конференции. Чебоксары, 2015. С. 138-140.