

Лавринова Ирина Игоревна
Трифопова Анастасия Владимировна

**Опыт применения элементов образовательных веб-квестов
при организации учебно-воспитательной работы
в ОГБОУ “Центр образования для детей с особыми образовательными
потребностями г. Смоленска”**

Одним из наиболее актуальных направлений в образовательных технологиях является геймификация. Внедрение игровых элементов в процесс обучения позволяет мотивировать обучающихся к самостоятельному освоению материала.

Геймификация (игрофикация) - применение методов проектирования игры для неигровых областей, таких как социальные проекты, обучение [3].

Основные аспекты геймификации:

- динамика — использование сценариев, требующих внимание пользователя и реакцию в реальном времени;
- механика — использование сценарных элементов, характерных для игрового процесса, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- эстетика — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр [4]

То есть, важно создание “легенды” и продумывание “ролей” для участников процесса, разработка методов поощрения, которые будут способствовать общей вовлеченности в образовательно-игровой процесс, а также возможностей взаимодействия.

В образовательном процессе **квест** - специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов или иных объектов, людей, заданий и пр. [5].

Разработчиками веб-квеста как учебного задания является Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Им определены следующие виды заданий для веб-квестов.

Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.

Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Самопознание – любые аспекты исследования личности.

Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.

Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.

Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.

Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.

Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.

Оценка – обоснование определенной точки зрения.

Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).

Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.

Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных он-лайн источников. [6]

Работая учителями в “Центре образования для детей с особыми образовательными потребностями г. Смоленска”, где образовательные программы реализуются с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, мы сталкиваемся с обучающимися с ОВЗ с различными нозологиями, имеющими разные уровни познавательной активности. В процессе обучения мы должны выстраивать индивидуальную образовательную траекторию и включать в образовательный процесс как обучающихся с высоким уровнем сформированности различных компетенций, так и обучающихся со слабой мотивацией к обучению.

Веб-квесты позволяют решить ряд задач, среди которых на первых план выдвигаются следующие:

- развитие коммуникативных УУД, установление эмоциональных контактов между учащимися, что является особенно важным для социализации обучающихся с ОВЗ;

- развитие познавательных УУД, общеучебных умений и навыков (анализ, синтез, постановка целей, поиск информации, структурирование знаний и пр.);

- обеспечение формирования умений самостоятельно оценивать и принимать решения, определяющие стратегию поведения; плодотворно общаться и взаимодействовать с коллегами по совместной деятельности, учитывать позиции другого (совместное целеполагание и планирование общих способов работы на основе прогнозирования, контроль и коррекция хода и результатов совместной деятельности), результативно разрешать конфликты;

- обеспечение релаксации участников образовательного процесса, устранение нервной нагрузки, переключения внимания, смена форм деятельности и т.д. [5].

Приведем примеры применения отдельных элементов образовательных веб-квестов при организации учебно-воспитательной работы в нашем образовательном учреждении.

1. **Мероприятие “Космический квест”** [7] было реализовано в электронной форме в ОГБОУ “Центр образования для детей с особыми образовательными потребностями г. Смоленска” и приурочено к годовщине первого полета человека в космос 12 апреля 1961 года.

Цель мероприятия - поддержание интереса к теме освоения космоса в целом и к первому полету человека в космос в частности.

Квест рассчитан на обучающихся 1-11 классов, поэтому необходимо было сформировать комплекс заданий, которые будут соответствовать возможностям разного уровня. Обучающийся первого класса мог соперничать в выполнении заданий со старшеклассником. Это подогревало интерес участников из младших классов. В свою очередь, одиннадцатиклассник не хотел проигрывать первоклашкам, поэтому возникал здоровый элемент соревновательности.

Участники квеста примерили на себя роль претендентов в космонавты, которым надо было пройти ряд испытаний. Только участники, успешно выполнившие все

задания, зачислялись в отряд космонавтов. В соответствии с этими условиями, в рамках квеста были предложены задания следующих типов:

- *“Космический кроссворд”*. Для выполнения задания нужно было дать ответы на вопросы кроссворда. Если задание было выполнено верно, участник получал секретный код, который необходимо было внести в соответствующее поле;
- *“История освоения космоса”*. Для выполнения задания нужно было соотнести события и соответствующую дату на ленте времени. Появившийся секретный код также вносился в соответствующее поле;
- *“Космос в стихах”*. Для выполнения задания необходимо было составить синквейн на тему “Космос” и прикрепить его в форму.
- *“Расшифруй сигнал с космического корабля”*. Для выполнения задания нужно было разгадать QR-код с помощью предложенных онлайн-сервисов, а после определить, кому расшифрованное высказывание принадлежит;
- *“Верно-неверно”*. Для выполнения задания нужно было определить истинность или ложность приведенных высказываний и расположить их в соответствующей зоне экрана. Появившийся секретный код вносился в соответствующее поле;
- *“Найди соответствие”*. Для выполнения задания необходимо было определить смысл образных “космических” высказываний (например, путеводная звезда, восходящая звезда и др.) и соотнести их с картинкой на экранной форме. Появившийся в случае верного выполнения секретный код вносился в соответствующее поле;
- *“Ребусы для космонавтов”*. Для выполнения задания необходимо было разгадать предложенные ребусы на космическую тему;
- *“Космос глазами участников”*. Участникам квеста необходимо было изобразить, как они представляют себе космос, и загрузить изображение на сайт квеста.

То есть, квест включал творческие задания и аналитические задачи (по Б. Доджу).

Указанные участниками после выполнения каждого задания секретные коды позволяли легко осуществить контроль за прохождением квеста и, соответственно, подвести итоги.

Квест был выполнен на одной из самых простых и доступных платформ - Google-сайты. Эта платформа хорошо знакома обучающимся ОГБОУ “Центр образования для детей с особыми образовательными потребностями г. Смоленска” по учебной деятельности. Этим обусловлены удобство и доступность сайта.

Стремление некоторых участников к победе было столь велико, что необходимые для подведения итогов секретные коды подбирались ими наугад. Стоит отметить, что при составлении квестов с подобной формой контроля, важно выбирать в качестве кода слова, которые связаны с общей темой, но в заданиях и на сайте не фигурируют.

2. Диаметрально противоположным проектом стала **Живая книга “Компьютерная азбука” [1; 2]**, выполненная обучающимися 4 класса и 8 класса ОГБОУ “Центр образования для детей с особыми образовательными потребностями г. Смоленска”.

Основная **цель** проекта заключалась в представлении всех выбранных понятий, связанных с ИТ, в форме, доступной как обычным пользователям ПК, так и глухим,

слабослышащим и слабовидящим людям. Все выбранные термины были представлены на дактильном языке, толкование и текст веселого авторского стихотворения о каждом понятии представлены в кадре в текстовом виде, что сделало азбуку доступной для глухих и слабослышащих людей. А озвучивание каждого термина и стихотворения о нем позволило работать с «Живой книгой» слабовидящим людям.

Разработка проекта шла в очно-дистанционной форме и базировалась на планировании и проектировании (по Б. Доджу), т. е. включала разработку проекта на основе заданных условий.

Участникам были предложены роли детского писателя, копирайтера, веб-дизайнера, монтажера и сурдопереводчика. На разных этапах работы над проектом обучающаяся 8 класса брала на себя первые четыре роли, а обучающаяся 4 класса - последнюю.

Результатом проекта стал двадцатиминутный видеоролик, [1] где экран представляет собой книгу со сменяющимися страницами, на которых находятся термин, его толкование, стихотворение о нем, видеоролик, включающий дактильное произнесение термина и прочтение стихотворения. Позднее проект обрел новую жизнь в форме сайта, расположенного на сервере образовательной организации [2].

Оценка проекта осуществлялась уже в рамках Ежегодного областного конкурса «ИТ в образовании», где проект удостоился первого места.

Подведем итоги. В первом случае мы видим веб-квест, полностью разработанный педагогами, где обучающиеся себя чувствуют в роли игрока. Во втором - сам образовательный процесс организован таким образом, что обучающиеся, входя в различные роли по мере необходимости, проходят все стадии разработки проекта, создавая электронный продукт, который может иметь реальное прикладное значение.

Источники

1. Видеоролик «Живая книга "Компьютерная азбука"» [Электронный ресурс] // Youtube [сайт]. URL: <https://youtu.be/qhKTUFJtPY4> (дата обращения: 03.10.2016).

2. Живая книга "Компьютерная азбука" [сайт] // URL: <http://azbuka.e-school67.ru/> (Обращение: 08.12.2015)

3. Мазелис А.Л. Геймификация в электронном обучении [Электронный ресурс]. // Научная электронная библиотека «Киберленинка» [сайт]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-elektronnom-obuchenii> (дата обращения: 03.10.2016).

4. Мосин А. Плюс геймификация всей страны? / А. Мосин // Банки Украины [Электронный ресурс]. URL: <http://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyus-guaymifikaciya-vsya-strany.html> (дата обращения: 03.10.2016).

5. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.; URL: <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 03.10.2016)

6. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // 1 сентября [сайт]. URL: <http://festival.1september.ru/articles/513088/> (дата обращения: 03.10.2016).

7. Школьное дистанционное мероприятие «Космический квест» [сайт] // URL: https://sites.google.com/a/dist67.ru/55_let_kosmos/home (дата обращения: 03.10.2016)