**ПРИМЕНЕНИЕ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНФОРМАТИКИ И ИКТ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

*Ю.В. Мазер*

*преподаватель информатики,*

*ГАПОУ НСО «Болотнинский педагогический колледж» (г. Болотное)*

**Аннотация:** в статье рассматривается понятие образовательного веб-квеста, его виды и структура. Представлены ссылки на готовые квесты по информатике, а также конструкторы, в которых можно разрабатывать свои образовательные квесты. Обозначены компетенции, которые формируются у обучающихся в процессе работы над веб-квестом.

**Ключевые слова:** веб-квест, конструкторы веб-квестов, ИКТ.

Для формирования у обучающихся культуры пользования ИКТ, а также формирования и развития компетенций в области использования ИКТ необходимо внедрение интерактивных форм в организацию обучения.

Одним из современных решений внедрения ИКТ является использование интерактивных образовательных веб-квест технологий.

Актуальность внедрения и использования веб-квестов, а также рекомендаций по их применению обусловлена требованиями ФГОС СПО.

Впервые модель веб-квеста была представлена преподавателем университета Сан-Диего Берни Доджем в 1995 году. [1]

Образовательный веб-квест - (webquest) - проблемное задание c элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

Образовательный веб-квест это сайт в Интернете, с которым работают обучающиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Особенностью веб-квестов является то, что часть информации или вся информация, представленная на сайте для самостоятельной или групповой работы учащихся, находится на самом деле на различных веб-сайтах. [2]

Благодаря действующим гиперссылкам, обучающиеся этого не ощущают, а работают в едином информационном пространстве, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной порции учебной информации.

Обучающемуся  дается задание собрать материалы в Интернете по той или иной теме, решить какую-либо проблему, используя эти материалы. Ссылки на часть источников даются  преподавателем, а часть они могут найти сами, пользуясь обычными поисковыми системами.

По завершении квеста обучающиеся либо представляют собственные веб-страницы по данной теме, либо какие-то другие творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

WEB-квесты бывают: монопредметные и межпредметные, краткосрочные и долгосрочные.

**Виды заданий для веб-квестов:**

1. Пересказ – демонстрация понимания темы на основе представления материалов из разных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа.
2. Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
3. Самопознание – любые аспекты исследования личности.
4. Компиляция – трансформация формата информации, полученной из разных источников: создание книги кулинарных рецептов, виртуальной выставки, капсулы времени, капсулы культуры.
5. Творческое задание – творческая работа в определенном жанре - создание пьесы, стихотворения, песни, видеоролика.
6. Аналитическая задача – поиск и систематизация информации.
7. Детектив, головоломка, таинственная история – выводы на основе противоречивых фактов.
8. Достижение консенсуса – выработка решения по острой проблеме.
9. Оценка – обоснование определенной точки зрения.
10. Журналистское расследование – объективное изложение информации (разделение мнений и фактов).
11. Убеждение – склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц.
12. Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн-источников. [2]

**Структура квеста:**

1. Ясное вступление, где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Центральное задание, где четко определен итоговый результат самостоятельной работы.
3. Список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания.
4. Роли. Обучающимся должен быть представлен список ролей (от 2 и более), от лица которых они могут выполнить задания. Для каждой роли необходимо прописать план работы и задания.
5. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания (этапы).
6. Описание критериев и параметров оценки веб-квеста.
7. Руководство к действиям, где описывается, как организовать и представить собранную информацию.
8. Заключение, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. [2]

В интернете имеются готовые веб-квесты, которые мы можем выполнять на занятиях, а также давать студентам для самостоятельной работы.

**Тематика web-квестов по информатике:**

1. «История вычислительной техники»

<http://istoriya-vt.narod.ru/etap.htm>

1. [Веб-квест - Информатики, вперёд! (genial.ly)](https://view.genial.ly/602c787550c05310086b7424/game-breakout-veb-kvest-informatiki-vperyod)
2. «Информационная безопасность»

<https://www.sites.google.com/site/webinfb/home/>

В ходе прохождения готовых образовательных веб-квестов у студентов формируются умения:

1. Использовать информационные технологии для решения профессиональных задач.
2. Самообучаться и самоорганизовываться.
3. Работать в команде.
4. Находить несколько способов решений проблемной ситуации.

**Конструкторы веб-квестов:**

1. [Квестодел](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
2. [Surprize me](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
3. [MyQuiz](https://nitforyou.com/encyclopedia/myquiz/).
4. [Urban Quest](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
5. [Joyteka](https://nitforyou.com/encyclopedia/joyteka/) /  [Learnis](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
6. [Genially](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
7. [QuizWhizzer](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
8. [Seppo](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).
9. [Аудиотуры](https://nitforyou.com/webquest-maker/?ysclid=loqoi9na19242306844).

На занятиях студенты разрабатывают веб-квесты, включая в них различные виды заданий: кроссворды, ребусы, головоломки, загадки, шифры, лабиринты и т.д.

В процессе работы над веб-квестом у обучающихся формируются компетенции:

1. Использование современных средств поиска, анализа и интерпретации информации.
2. Использование информационных технологий для выполнения задач профессиональной деятельности.

Применение данной технологии оказывает значительное влияние на все компоненты учебного процесса обучения, внедрение веб-квестов в учебный процесс способно предложить принципиально новый подход к решению задач учебного процесса.

**Список использованных источников**

1. [Обучение с увлечением на основе интернет-ресурсов и игры (иностранный язык) | Статья в журнале «Молодой ученый»](https://moluch.ru/archive/90/18732/?ysclid=m8s8k5qhrn414308740)
2. [Chto\_takoe\_obrazovatelny\_veb\_kvest.pdf](https://innotech.ucoz.net/Chto_takoe_obrazovatelny_veb_kvest.pdf)