

Разработка веб-квеста в образовательном сервисе Learnis

Симдянкина Елена Константиновна

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема

студент

Аннотация

В статье раскрыта сущность веб-квеста, рассмотрены его особенности и преимущества, разработан и описан веб-квест по информатике для 9 класса по теме: «Хранение и обработка информации в базах данных» в образовательном сервисе Learnis.

Ключевые слова: веб-квест, информатика, процесс обучения

Development of a web quest in the educational service Learnis

Simdyankina Elena Konstantinovna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

student

Abstract

The article reveals the essence of the web quest, discusses its features and advantages, developed and described a web quest for computer science for class 9 on the topic: "Storage and processing of information in databases" in the educational service Learnis.

Keywords: web quest, computer science, learning process

На этапе современного образования наиболее востребованными становятся интерактивные формы обучения, к которым наряду со многими также относятся и веб-квесты.

Актуальность использования на уроках веб-квестов заключается в том, что помимо обучающей составляющей они также имеют и игровую, способствующую развитию интереса к заданиям у детей. Наличие занимательного сюжета помогает учащимся преодолевать трудности, возникающие у них в процессе прохождения квеста.

Цель исследования состоит в обосновании и разработке веб-квеста по информатике для 9 класса по теме: «Хранение и обработка информации в базах данных».

Задачи исследования: раскрыть сущность, структуру и разработать веб-квест по информатике.

В переводе с английского квест обозначает «поиск, предмет поисков, поиск приключений».

В литературе и мифологии квест изначально обозначался как способ построения сюжета – продвижение персонажей к определенной цели через преодоление трудностей.

Квесты делятся на различные виды в зависимости от сюжета. Линейные квесты предполагают построение игры по цепочке, где разгадав одно задание, участникам предлагается следующее и так пока не пройдут весь маршрут. В штурмовых все участники получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом пути решения задач выбирают самостоятельно. Кольцевые очень похожи на линейные, но отличие заключается в том, что они замкнуты в круг [5].

Веб-квест – это современная образовательная технология, которая предполагает наличие проблемного задания с элементами ролевой игры. Для прохождения веб-квеста используются ресурсы сети Интернет [4].

Использование веб-квестов в процессе обучения рассматривается многими авторами, например С.В. Напалков [3] описывает опыт применения интерактивной технологии при помощи тематических образовательных веб-квестов.

Я.С. Быховский [2] определяет ряд преимуществ веб-квестов:

1. Помогают создать урок, ориентированный на учеников, которые будут с интересом вовлечены в учебный процесс;
2. Способствуют акцентированию внимания учеников не на поиске информации, а на ее применении;
3. Направлены на развитие у обучающихся навыков аналитического и творческого мышления;
4. Повышают мотивацию к самообучению;
5. Формируют новые компетенции на основе использования информационных технологий;
6. Способствуют развитию творческого потенциала, самостоятельности, мышления, повышению самооценки.

Представим разработку веб-квеста, выполненную в образовательном сервисе Learnis.

Тематика веб-квеста: «Хранение и обработка информации в базах данных».

Данный квест предназначен для прохождения на обобщающем уроке по теме.

Для прохождения квеста на главной странице сервиса необходимо нажать кнопку «Войти в созданный» и ввести номер квеста.

После входа перед нами появляется квест-комната (рис. 1).

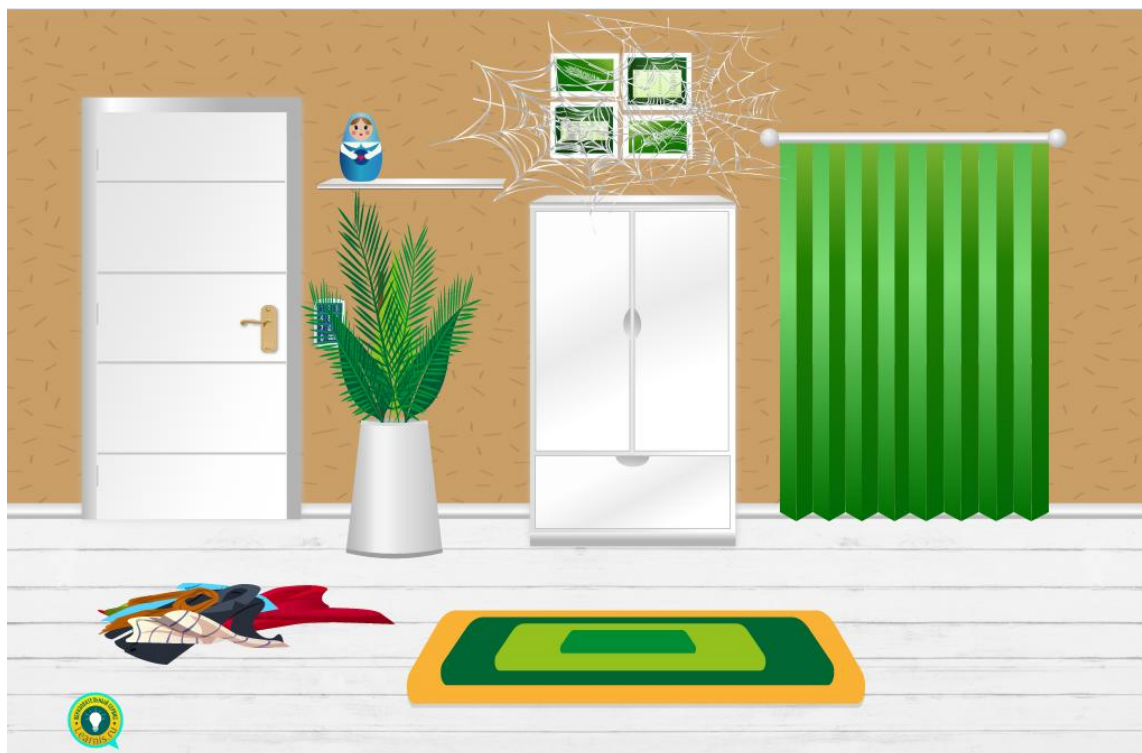


Рисунок 1 – Вид квест-комнаты.

Для прохождения квеста необходимо нажимать на представленные в комнате предметы и с помощью подсказок выполнять задания.

Первое задание (рис. 2) спрятано на картине за паутиной, которую необходимо убрать метлой, находящейся за цветком.

Задание 1

Ниже в табличной форме представлен фрагмент базы данных «Основные сведения о небесных телах»:

Название планеты	Орбитальная скорость, км/с	Средний радиус, км	Наличие атмосферы
Меркурий	47,9	2440	Следы
Венера	35,0	6050	Очень плотн.
Земля	29,8	6371	Плотная
Марс	24,1	3397	Разреженная
Юпитер	13,1	69900	Очень плотн.
Сатурн	9,6	58000	Очень плотн.
Уран	6,8	25400	Очень плотн.
Нептун	5,4	24300	Очень плотн.
Плутон	4,7	1140	Очень плотн.

Сколько записей в данном фрагменте удовлетворяют условию (Наличие атмосферы = «Очень плотн.») И (Средний радиус, км > 10000)?

Рисунок 2 – Задание №1.

Второе задание однотипно с первым и спрятано там же.

Для того чтобы найти третье задание необходимо открыть окно используя подсказки. Запотевшее окно необходимо протереть тряпочкой, которая лежит в нижнем ящике шкафа (рис. 3).



Рисунок 3 – Нахождение задания №3.

Четвертое задание находится в матрешке (рис. 4), но прочитать его поможет лупа, которая также находится в шкафу.

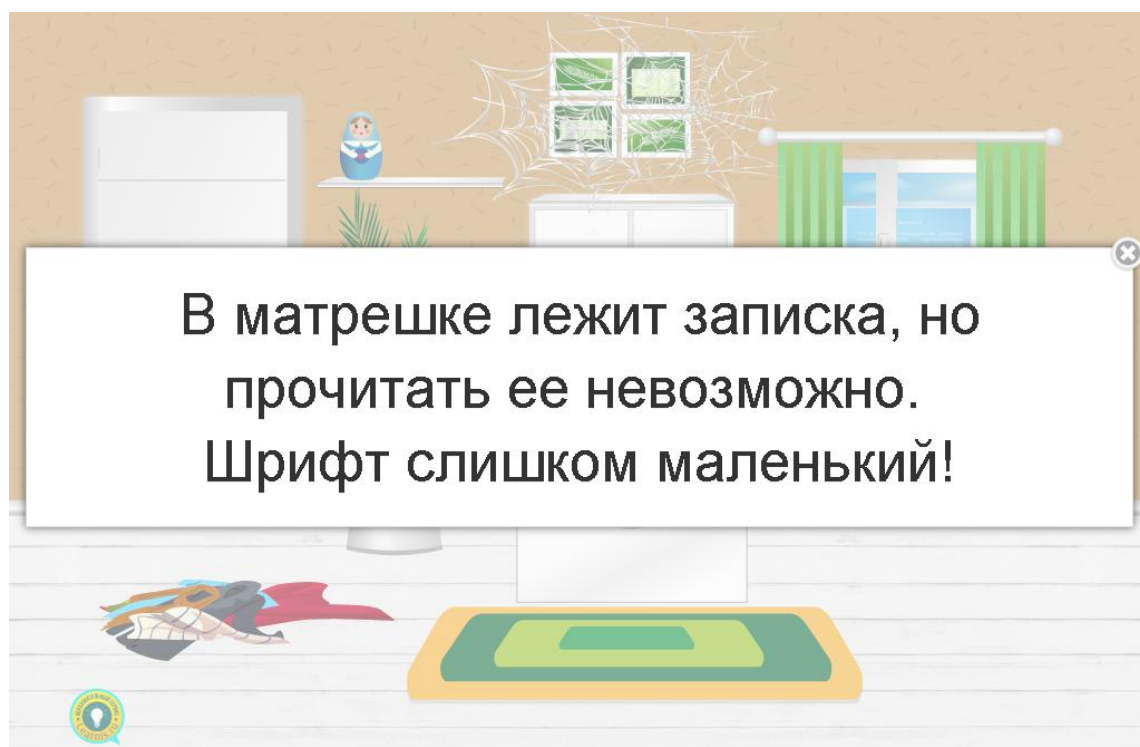


Рисунок 4 – Нахождение задания №4.

Убрав всю одежду с пола в шкаф, можно обнаружить последнее пятое задание (рис. 5).

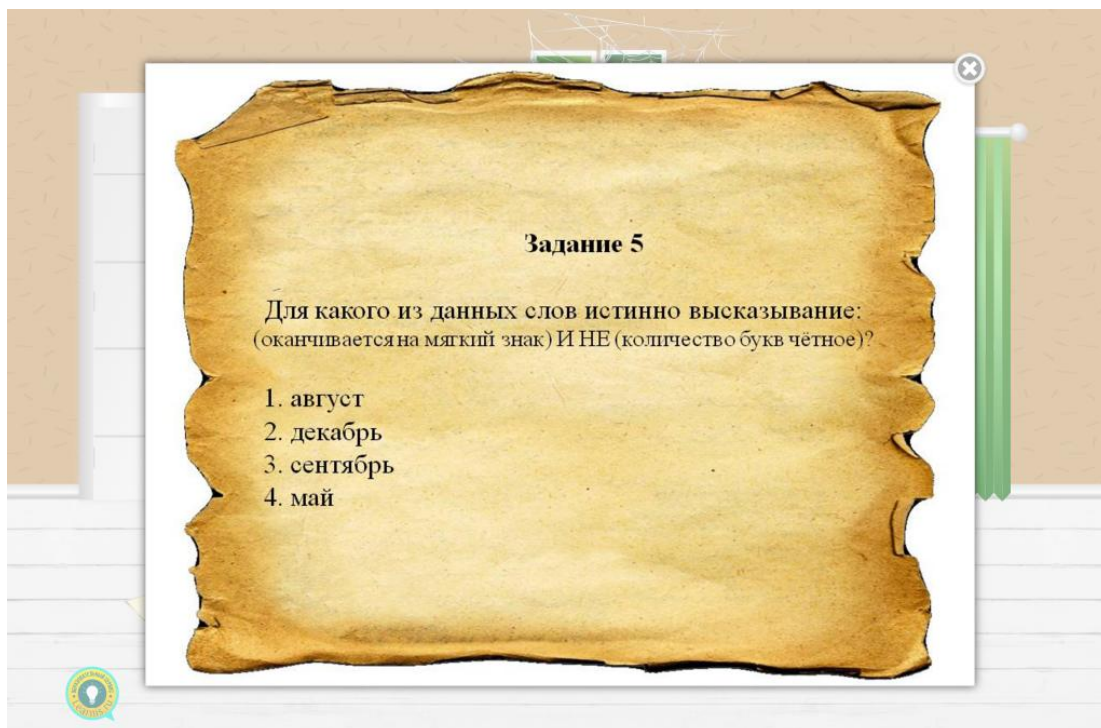


Рисунок 5 – Задание №5.

Выполняя каждое задание необходимо записывать по порядку получившие ответы, которые представлены в виде чисел. Выполнив последнее задание и нажав на кодовый замок необходимо ввести получившийся код из ответов и открыть дверь, тем самым завершить прохождение квеста.

Ссылка на прохождение квеста: <https://www.learnis.ru /743241/>

В ходе работы был разработан веб-квест по информатике для 9 класса на образовательном сервисе Learnis.ru, который способствует созданию квестов подвиг жанра «выход из комнаты». В таких типах квестов перед игроками стоит задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Библиографический список:

1. Андреева М.В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014. С. 25-31.

2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99».

3. Напалков С.В. Об использовании технологии веб-квест в дополнительном математическом образовании школьников // Сборник научных трудов и материалов научно-практических конференций. 2017. №1. С. 167-171

4. 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.;

5. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров. М.: Издательский центр «Академия», 2011. 272 с.