

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФГАОУ НПО «Северо-Восточный Федеральный университет
им.М.К.Аммосова»

Институт языков и культуры народов Северо-Востока Российской Федерации
Кафедра методики преподавания якутского языка, литературы и национальной культуры

Научная работа:

«Использование квест платформы Learnis на уроках литературы»

Выполнил: студентка 5 курса,

Попова Ольга Владимировна

Научный руководитель:

Николаев Анатолий Иванович

Якутск, 2021г.

Содержание:

Введение.....	3
ГЛАВА I. ПОНЯТИЕ И ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МЕТОДА КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ В ПЕДАГОГИКЕ И МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ.....	6
1.1 Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии.....	6
1.2. Классификация и структура квест-технологий.....	11
ГЛАВА II. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ В ОБУЧЕНИИ ЛИТЕРАТУРЫ.....	18
2.1. Требования, принципы и рекомендации к использованию образовательной платформы «Learnis».....	18
2.2 Пример использования образовательного онлайн веб-квеста на сайте «Learnis» для урока родной литературы.....	22
Заключение.....	27
Список использованной литературы.....	29
Приложения.....	31

Введение

В настоящее время вопрос повышения интереса у учащихся к учебе является одним из самых рассуждаемых проблем.

Действительно, сейчас на уроках стало намного сложнее сконцентрировать внимание учащихся. Предполагается, что причина этого может быть в том, что учитель постоянно проводит уроки одним и тем же методом. В таком случае у ребенка может снизиться интерес и мотивация к уроку. Поэтому, чтобы этого не было, нужно провести урок другим методом, опираясь на современные образовательные требования. Современные дети рождаются в цифровом веке (цифровое поколение), то есть их навыки восприятия информации через экран, интернет и тд. значительно сильнее. И опираясь, на это, учителям стоит и придется ввести в свои уроки корректировки, в сфере использования интернета. Это и является **актуальностью моей работы.**

Якутская литература является одним из сложных предметов в школе для детей, это проявляется из-за того, что на уроках литературы учащиеся ходят не настроенные на чтение. Сейчас мы можем сказать, что уровень чтения в данное время среди учащихся находится на низком уровне. Поэтому необходимо развить у учащихся интерес к этому предмету, сделать его как можно более радостным и увлекательным. В этом и могут помочь квест-игры, их периодическое использование на уроках. Здесь необходимо обратить внимание ещё и на то, что учащиеся совершают переход от игровой деятельности к учебной. В игре на уроке у учащихся развиваются психические процессы, а изучаемый материал усваивается и запоминается лучше, чем на обычных уроках.

Сейчас по требованиям ФГОС учащийся должен сам познавать предмет, а учитель должен стать только мотиватором, навигатором, учитель должен дать ученику заинтересоваться предметом. Если раньше говорил только учитель, а ученики просто слушали и иногда отвечали, то сейчас можем сказать, что наоборот, ученик на уроках должен говорить больше чем учитель, учитель как только объяснил тему, сразу становится только навигатором урока. И как раз для развития коммуникативных способностей и познавательных навыков, что является главной задачей для учителя, может помочь квест-технологии.

Квест-технология обладает огромным развивающим потенциалом, так как нацелена на развитие индивидуальности ребенка, его самостоятельности, инициативности, познавательной активности. Это, прежде всего, деятельность ребенка, в которой он самостоятельно или в команде открывает новый практический опыт.

21 век - век цифровых, информационно-коммуникационных технологий, который затронул абсолютно все сферы деятельности. И безусловно, образование не осталось в стороне, многочисленные интерактивные методы стали активно внедряться в образовательный процесс. Аргументируя, это мы решили, рассмотреть онлайн образовательную платформу для квеста «Learnis» на уроке литературы.

Исходя из изложенного, **целью исследования** является изучение и применение квест-игры при помощи платформы Learnis на уроке литературы, как способа повышения мотивации на уроках родной литературы.

Задачи исследования:

- 1) Изучить понятие и виды квест-технологии;
- 2) Выявить возможности использования образовательной платформы Learnis на уроках литературы;
- 3) Разработать методические рекомендации по использованию квест-технологий.

Объект исследования – квест-игра на платформе Learnis.

Предмет исследования – использование квест-игры на уроке родной литературы.

Гипотеза исследования – полагаем, что применение на уроке литературы квест-игры может повысить интерес школьников к чтению и учению, мотивируют к активной учебной деятельности, что, в свою очередь, позволит повысить результативность учебного процесса, а также замотивирует на чтение.

Теоретическая и практическая значимость заключается в анализе трудов российских и зарубежных ученых, посвященных изучению квест технологии в обучении, в выявлении на их основе разных подходов к изучению данного вопроса; использование полученной информации для анализа методов разработки и применения данной технологии в образовательном процессе. Практическая ценность данного исследования заключается в разработке рекомендаций по созданию квест-игры на уроках литературы.

Методологической основой исследования стали работы Берни Доджа, Томаса Марча, С. Напалкова, Сокол И.Н, А. Волкова, А. Козлова и Т. Сакова.Г.К. Селевко, и др. В последние годы в практике многих из них воплощались такие важнейшие педагогические идеи, как проблемное обучение и активизация познавательной деятельности учеников, развитие их творческой активности и самостоятельности, мотивация обучения, взаимосвязь методов обучения и воспитания и т.д.

Методы исследования – изучение, анализ, обобщение и систематизация теоретического материала, методы изучения педагогической, психологической, методической литературы по проблеме исследования.

Структура исследования включает в себя введение, 2 главы, в которых решаются поставленные исследовательские задачи, заключение, список использованной литературы, приложение.

ГЛАВА I. Понятие и теоретические основы метода квест-технологий в педагогике и методике преподавания

1.1. Квест как педагогическая технология. История возникновения квест-технологии

Одной из основных задач современного педагога является предоставление возможности творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения, возможность реализации способностей обучающихся. В арсенале учителя много технологий, помогающих в реализации этой задачи. Одной из них является технология образовательных квестов.

Квест (англ. Quest) - «поиск, предмет поисков, поиск приключений». В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета - путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. [1]

Можно считать, что первые квесты появились еще в эпоху древних цивилизаций и сопровождают человечество всю его историю. Ведь, квест- это головоломка, а головоломки людям приходилось разгадывать во все времена. До определенного времени квесты и педагогика существовали параллельно и не были связаны между собой. Революция в этом вопросе произошла благодаря компьютерным технологиям.

В педагогику квест-технология пришла из мира компьютерных игр в конце XX века. Компьютерная компания «Sierra» в 90-е годы прошлого века выпустила серию игр King's Quest, Space Quest, Police Quest и т.п., которые пришлись по вкусу геймерам [2] .

Образовательный квест - педагогическая технология, включающая в себя набор проблемных заданий с элементами ролевой игры, для выполнения которых требуются какие - либо ресурсы, и в первую очередь ресурсы Интернета. Разрабатываются квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они могут охватывать отдельную проблему, учебный предмет, тему, также могут быть и межпредметными.[3]

Веб-квест в педагогической науке определяется как специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающийся осуществляет поиск информации по указанным адресам. Подобные интерактивные технологии, в силу своей конструктивности, доступности и относительной несложности в применении, могут стать эффективным инструментом в профилактической работе по формированию ответственности и предупреждению различных правонарушений среди обучающихся. Использование жанра, знакомого и популярного среди детей в виртуальном мире, позволяет приобрести массу положительных эмоций и повысить мотивацию к развитию познавательной деятельности, а также способствует формированию культуры командного взаимодействия, развития навыков общения, самореализации, раскрытия личностного потенциала.

В современных условиях использование квест-игр актуально в учебно-воспитательном процессе это связано и с тем, что современные подростки

продуктивнее усваивают знания в процессе самостоятельного поиска, изучения и систематизации новой информации. Использование квестов способствует воспитанию и развитию качеств личности, отвечающих требованию информационного общества, раскрытию индивидуальных способностей детей.

Впервые термин «квест» в качестве образовательной технологии был предложен летом 1995 года Берни Доджем (Bernie Dodge), профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).[4] Ученый разрабатывал инновационные приложения Internet для интеграции в учебный процесс при преподавании различных учебных предметов на разных уровнях обучения. Квестом он назвал сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Он предложил использовать ряд критериев, которые позволили бы дать оценку:

- исследовательской и творческой работы;
- качества аргументации, оригинальности работы;
- навыков работы в микрогруппе;
- устного выступления;
- мультимедийной презентации;
- письменного текста и т.п.

Попытки расширить и дополнить определение Берни Доджа были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть технологии квеста.

Квест (или веб-квест), - по мнению Т. Марча, - это построенная по типу опор учебная структура, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание).[5] Лучшие из квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом.

Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского Т. Марч утверждал, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры - это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. [6]

Согласно критериям оценки качества квеста, разработанным Т. Марчем, хороший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформулированное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное использование интернет-источниками.

Учителя всего мира стали использовать эту технологию как один из способов успешного использования Интернета на уроках. Наибольшее распространение модель получила в Бразилии, Испании, Китае, Австралии, Голландии и в Америке.

В работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, квест находится на стадии теоретического обоснования. Проблемой квестов в нашей стране занимаются М.В. Андреева, Быховский Я. С., Николаева Н.В. и другие. [7]

Педагоги и общеобразовательных школ, и колледжей, и университетов все чаще обращают внимание на квест как инновационную технологию и модель обучения.

Преимуществом квест - технологии является использование активных методов обучения. Квест - занятие может быть предназначено как для групповой, так и для индивидуальной работы. Также, квест можно провести в режиме on-line или off-line, то есть в виртуальном или реальном пространстве.

Обучающийся в процессе работы над таким квест-проектом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, приобщается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов, объектов. С точки зрения информационной деятельности при работе над квест-проектом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию.

В процессе защиты выполненных заданий по квесту обучающийся может осознать, что по каждому действию, задаче, проблеме может существовать несколько точек зрения, несколько вариантов решения поставленных задач. Ребенок учится сопоставлять, сравнивать, принимать другие точки зрения.

Использование на занятиях квест - технологии способствует формированию у обучающихся информационных компетенций, знаний и умений, способствующих информационной деятельности, воспитывают самоуважение и эмоционально-положительное отношение к себе, целеустремлённость и настойчивость в достижении целей, предполагают максимальную самостоятельность детского творчества. [9]

Также стоит отметить, что как современная педагогическая технология квест решает следующие задачи:

Образовательные - вовлечение каждого в активный познавательный процесс. Организация индивидуальной и групповой деятельности участников, выявление умений и способностей работать самостоятельно по теме.

Развивающие - развитие интереса к предмету деятельности, творческих способностей, воображения участников; формирование навыков исследовательской деятельности, умений самостоятельной работы с информацией; расширение кругозора, эрудиции, мотивации.

Воспитательные - воспитание личной ответственности за выполнение задания, воспитание уважения к культурным традициям, истории, здоровьесбережение. [8]

Эта технология пользуется огромной популярностью у современных школьников и способна не только расширить кругозор обучающихся, но и позволяет активно применить на практике свои знания и умения, а также прививает желание к учебе в целом.

Таким образом, квест технология как любая педагогическая технология имеет инвариантную часть, представленную элементами структуры и требованиями к их содержательному наполнению, отраженными в технологической карте. Вариативность же реализуется в творчестве педагога, который будет разрабатывать легенду, сюжет и т.д. с учетом педагогического мастерства, специфики обучающихся и возможностей образовательной организации. Проектирование образовательного квеста в логике системно-деятельностного подхода предполагает при определении цели и задач квеста, его содержательного и инструментального наполнения ориентацию, во-первых, на результаты образования как системообразующий компонент Стандарта (предметные, метапредметные и личностные), во-вторых, на дидактические принципы: деятельности, целостности, минимакса, психологической комфортности, вариативности и творчества.

1.2 . Классификация и структура квест-технологий

В научно-педагогической литературе встречаются различные классификации квестов. Классификация - это система распределения предметов или понятий какой-либо области на классы, отделы, разряды. [10]

Квест имеет множество видов, имеет структуру. Мы рассмотрели классификации таких авторов как: Берни Доджа, С. Напалкова, Сокол И.Н, А. Волкова, А. Козлова и Т. Сакова.

Четкая структура технологии веб-квеста представлена Берни Доджем. Она включает в себя:

1. Introduction (Введение) – тема, описание ролей, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста.

2. Task (Задание) — четкая и интересная формулировка проблемной ситуации и формы представления конечного результата:

- проблема или задача, которую необходимо решить;
- реферат, который должен быть создан;
- журналистский отчет;
- творческая работа, презентация, постер и т. д.

3. Process (Выполнение) — точное описание основных этапов к руководству, полезные советы по сбору информации, список вопросов к анализу информации, советы по выполнению того или иного задания, «заготовки» для отчетов, советы по использованию ресурсов. С методической точки зрения материал может отличаться релевантностью, оригинальностью ресурсов, разнообразием заданий, ориентацией на уровень мыслительных навыков учащихся, наличие поддержки со стороны преподавателя — адекватный выбор ресурсов и грамотное распределение ролей между учащимися.

4. Evaluation – описание критериев и параметров выполнения веб-квеста представляется в виде оценки. Критерии зависят от типа задач, которые решаются в веб-квесте.

Методической оценке подлежит адекватность представленных критериев оценки типу задания, четкость описания критериев и параметров оценки, возможность измерения результатов работы.

5. Conclusion (Заключение) – подробное и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

6. Credits (Использованные материалы) — ссылки на ресурсы, использованные для создания веб-квеста. Данный раздел можно связать с разделом Process (Выполнение).

7. Teacher Page (Комментарии преподавателя) — методические заметки для преподавателей, которые будут использовать веб-квест:

- происхождение, цели, задачи веб-квеста, о чем он;
- категория учащихся, может ли быть использован другими при наличии корректировки;
- планируемые результаты, ориентированные на стандарты (личностные, регулятивные, коммуникативные, познавательные);
- процесс работы над веб-квестом;
- ресурсы;
- ценность данного веб-квеста.[12]

По целевой направленности С. Напалков выделяет такие виды квестов:

1) игровые квесты в большинстве ориентированы на учащихся школы и способствуют ознакомлению с определенной совокупностью предметных знаний или отдельными, разрозненными предметными фактами. Целью игровых квестов является повышение интереса ученика необычной игрой и вместе с тем ознакомление их с новыми предметными сведениям;

2) исследовательские квесты позволяют осуществлять углубление изученных учащимися знаний по предмету, они могут охватывать содержание какой-нибудь одной учебной проблемы, носит узкий характер или, наоборот, задействовать знания из различных областей учебного предмета;

3) тематические квесты позволяют решать важную задачу совершенствования предметной подготовки школьников как задача развития их познавательной самостоятельности. [11]

Классификация квестов согласно различным системным и инструментально-значимым признакам по классификации Сокола И.Н:

1. По форме проведения квесты бывают:

а) компьютерные игры-квесты - один из основных жанров компьютерных игр, представляет собой интерактивную историю с главным героем; при этом важнейшими элементами игры является собственно повествование (сюжет) и обследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решения головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий;

б) веб-квесты - направлены на поиск и анализ веб-ресурсов, и создание веб-продукта (сайт, блог, виртуальный словарь и т.п.);

в) QR-квесты - направлены на использование QR-кодов;

г) медиа-квесты - направлены на поиск и анализ медиа ресурсов. К такому виду квестов можно отнести фото/видео квесты;

д) квесты на природе (улицах, парках и т.д.);

е) комбинированные.

2. По режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме, в комбинированном режиме.

3. По сроку реализации квесты различают: краткосрочные - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно - три занятия; долгосрочные - цель: углубление и преобразование знаний, рассчитаны на длительный срок (учебный год).

4. По форме работы: групповые, индивидуальные.

5. По предметному содержанию: моно квест, межпредметный квест.

6. По структуре сюжетов различают: линейные (когда задачи решаются по цепочке, одна за другой), не линейные (когда участники получают задачу, подсказки для ее решения, но пути решения выбирают сами), кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу).

7. По информационной образовательной среде: традиционная образовательная среда, виртуальная образовательная среда.

8. По технической платформе: виртуальные дневники и журналы (блоги, ЖЖ и др.); сайты; форумы; социальные сети.

9. По доминирующей деятельности учащихся: исследовательский квест, информационный квест, творческий квест, поисковый квест, игровой квест, ролевой квест.

10. По характеру контактов: учащиеся одного кружка/класса или образовательного учреждения; учащиеся одной страны; учащиеся разных стран.[13]

Как отмечают А. Козлова и Т. Сакова, работа над квестом включает три этапа, которые и обуславливают его структуру:

- 1) начальный, содержание которого предусматривает постановку преподавателем заданий для учащихся-участников веб-квеста;
- 2) ролевой – обеспечивает выполнение обучающимися определенных ролевых задач (поисковых, исследовательских и др.)
- 3) заключительный – оценка и обсуждение результатов.

Итак, совершенный обзор научно-педагогической литературы позволяет утверждать, что структура квеста соответствует общим этапам деятельности человека, по видовым признакам соответствует структуре учебной и педагогической деятельности. Поэтому, этапами квеста являются: организационно-подготовительный, содержательный (этап реализации) и результативный. Необходимо отметить, что в зависимости от предмета, целей квеста, возраста обучающихся, типа квеста, продолжительности и др., содержание этапов квеста может изменяться и дополняться.

Анализ психолого-педагогической литературы по проблемам применения современных образовательных технологий позволил нам определить следующие их основные характеристики:

- ориентир на достижение высоких образовательных результатов, развитие рефлексивности и критического мышления;
- переход от репродуктивного характера к проблемности обучения и организации активной познавательной деятельности обучающихся с опорой на их личный опыт;
- интегрированный характер;

- учёт в реализации технологий всех видов знаний, выделенных О.Н. Крыловой (информационных, процедурных, оценочных и рефлексивных) и их структурных компонентов;
- учет индивидуальных образовательных потребностей и способностей обучающихся, уровня их развития и здоровья;
- создание комфортных условий для раскрытия, реализации и развития личностного потенциала учащихся;
- содействие созданию ситуации успеха, как субъективного проживания человеком своих личностных достижений в контексте своей жизни и индивидуального развития;
- интерактивность и диалогичность, мотивация к сотрудничеству, совместная деятельность всех субъектов обучения;
- создание образовательных продуктов как результатов деятельности ученика, содержание которой соответствует изучаемому предмету или образовательной области;
- применение информационных образовательных ресурсов и электронных гаджетов.[14]

Обращаем внимание на то, что с момента возникновения термина «квест» он ассоциируется с игрой, а также на основе анализа сущности квестов считаем, что квест в первую очередь – это игровая педагогическая технология, которая, по мнению М. Булановой, В. Кукушина, Г. Селевко и др. имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий педагогический результат, который можно обосновать, выделить в явном виде и охарактеризовать учебнопознавательной направленностью. В структуру игры как деятельности Г. Селевко включает постановку цели, планирование, реализацию цели, анализ результатов [15].

В структуру игры как процесса входят роли, которые взяли на себя игроки; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) – сфера деятельности, условно воспроизводимая в игре.

В отличие от других педагогических технологий, игровые технологии обучения отличаются тем, что игра является обычной формой деятельности для человека любого возраста; она является эффективным способом

активизации познавательной, психической деятельности; обеспечивает формирование необходимых, надпредметных знаний, умений; является многофункциональной, ее влияние на ученика невозможно ограничить одним аспектом; реализуется как в индивидуальной, так и в групповой форме работы; имеет соответствующий педагогический результат.

Квест как игровая технология осуществляется по структуре игровой деятельности и содержит следующие компоненты: побудительный (потребности, мотивы, интересы, побуждающие к участию), ориентировочный (выбор средств и способов игровой деятельности), исполнительный (действия, операции, которые предоставляют возможности реализовать игровую цель) и контрольно-оценочный (корректировка и стимулирования активности в игровой деятельности).

На основе представленного анализа под квестом понимаем инновационную педагогическую игровую технологию, которая предусматривает выполнение учащимися учебных, поисково-познавательных проблемных задач в соответствии с игровым замыслом / сюжетом, во время которого они подбирают и упорядочивают информацию, выполняют самостоятельную, исследовательскую работу, способствует систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы. [16]

Итоги к первой главе:

Итак, образовательный квест- это интегрированная технология, объединяющая идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ; сочетающая целенаправленный поиск при выполнении главного проблемного и серии вспомогательных заданий с приключениями и (или) игрой по определенному сюжету. Отличие квест-технологии от традиционных игр в педагогике заключается в заданиях проблемного характера и поиском информации в сети Интернет, а у веб-квестов – глубоким «погружением» в открытое информационное пространство (представление результата квеста в Интернете на сайтах или в социальных сетях, использование специальных компьютерных программ). Это ещё раз подчеркивает, что обновление образовательных технологий детерминировано социокультурными особенностями современного общества.

Квесты могут охватывать как отдельную тему, учебный предмет, проблему, так и быть межпредметными. Реализация веб-квеста помогает преподавателю развиваться в современных образовательных тенденциях, идти в ногу со

временем, развивать креативность и разнообразие форм проведения своих занятий. Виды и классификации веб-квестов позволяют педагогу четко определиться с формами и сроками проведения занятий, доступные Интернет платформы и различные электронные ресурсы делают процесс создания веб-квестов понятным и простым.

Далее изучив теоретическую часть про квест-технологии, где мы утвердили, что квест имеет множество способов и видов, мы рассмотрим одну образовательную платформу, т.е интернет сайт «Learnis» для проведения урока литературы. Предполагаем, что использование данного сайта может замотивировать учащихся к чтению, также у учащихся улучшиться критическое мышление, также будут развиты познавательные навыки.

ГЛАВА II. Разработка методических подходов применения технологии веб-квест в обучении литературы

2.1. Требования, принципы и рекомендации к использованию образовательной платформы «Learnis»

После изучения исследования современных квестовых технологий Бернса Доджа и Тома Марча, можно сформулировать общие принципы и рекомендации к разработке веб-квеста. Для разработки познавательного, продуктивного и увлекательного квеста для студентов, преподаватель должен быть готов к устранению любых проблем, которые может возникнуть во время проведения квеста, и которые могут помешать успешному внедрению современных технологий в учебный процесс. Например: Необходим ли нам для работы компьютерный класс или проектор? У всех студентов есть доступ к компьютеру вне аудитории? У всех ли имеется доступ к сети Интернет?

Веб-квест направлен на развитие у студентов творческого и аналитического мышления. Преподаватель должен учитывать тот факт, что интернет – это мультимедийное огромное пространство для обучения, позволяющее увидеть изучаемое явление с самых разных позиций. Таким образом студенты могут рассмотреть какой-либо вопрос в более широком контексте, провести анализ данного вопроса, структурировать всю полученную информацию, что является неотъемлемым навыком в XXI веке.

Квест является универсальной технологией, которую можно использовать в любых учебных дисциплинах. А также можно провести как душе угодно, учитель должен выбрать более ориентированную на своих подопечных вид квеста. Но, хотим отметить, что у квест-технологии, кроме множества положительных эффектов и имеются также, стороны минуса. К минусам мы можем отнести, то, что это затратный метод (атрибуты, много времени на подготовку), также нельзя повторять часто, не чаще 1 раза в месяц и из-за этого этот метод у нас, в России, не каждый учитель применяет на уроках. Но, мы хотим показать вам одну платформу, где учителю не надо будет тратить много времени, атрибутов, также эту платформу, мы считаем, можно использовать не только раз в месяц. И это образовательная платформа “Learnis”.

И как мы отмечали ранее, сейчас в 21 век- век цифровых технологий, где на уроках можно использовать разные интернет ресурсы. Квест- технологии тоже не стоит в стороне и он совершенствуются.

“Learnis”- это популярная российская платформа для создания интерактивного контента. Learnis (<https://www.learnis.ru/> можете посмотреть сайт нажав на эту ссылку) электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.

Регистрация довольно простая: сайт не требует указать место работы, какой предмет преподаете и для каких целей будете использовать ресурс. Нужна только имя, пароль и почта.

Есть бесплатная версия и премиум аккаунт, который можно купить индивидуально или для команды учителей. Конечно, в бесплатной версии представлено ограниченные возможности работы с платформой, но и в таком виде здесь много полезных инструментов.

Преимущества сайта:

- простой и удобный интерфейс;
- экономит время, так как все уже готово, нужно только добавить задания по своему предмету;
- разработан под интерактивные доски, которые используются сейчас во многих школах;
- подходит для всех школьных предметов;
- адаптирован под учеников любого возраста;
- не требует установки дополнительных приложений.
- можно использовать как и в оффлайн обучении и в дистанционном обучении, что в наше время очень актуально.

Ресурс предлагает 4 вида интерактивных инструментов для учебы:

- Веб-квесты «Выберись из комнаты»;
- Интеллектуальная игра «Твоя викторина»;
- Терминологическая игра «Объясни мне»;
- Веб-сервис «Интерактивное видео».

А нам, в данное время, интересуют веб-квесты:

Learnis – система генерации веб-квестов с возможностью добавления любых предметных заданий. Сервис предполагает создание веб-квеста в жанре «выберись из комнаты». Чтобы создать квест-комнату, нужно зайти во вкладку «Продукты» и нажать на первую карточку «Начать игру». Откроется галерея комнат, которые отличаются по уровню сложности, тематике и количеству заданий. В бесплатной версии доступно 15 комнат из 21 и только 2 уровня – легкий (зеленый круг) и средний (желтый круг). Сложный (красный круг) предоставляется только в формате премиум.

Основная цель игры учащиеся должны угадать кодовое слово, чтобы выбраться из комнаты. И чтобы выбраться из комнаты, необходимо ввести ключ от двери. Его можно узнать только после того, как будут выполнены все спрятанные задания. Чтобы их найти нужно кликать на вещи в комнате и искать подсказки. Однако, не всегда задания могут быть на виду, иногда необходимо выполнить несколько действий прежде чем упражнение появится у ученика. Например, в «зеленой комнате» необходимо залить в чайник воду и вскипятить. После чего пар попадает на зеркало и проявится первое упражнение. Второе спрятано в книгах.

После того, как все задания были выполнены, ученик может нажимать на дверь и вводить ключ. Как правило, ключ – ответы заданий, которые учитель указывает во время подготовки к уроку. Ученик вписывает ответы и если задания выполнены правильно, то дверь открывается. Можете также загрузить песню или звук, который будет играть когда откроется дверь.

Это очень простой и удобный ресурс для учителей. Не требует много времени на подготовку и при этом делает обычные задания вовлекающими и мотивирующими. Также можно разбавить домашнее задание квест-игрой, из которой не так просто выбраться. Как предлагает сама платформа «Откройте мир увлекательного обучения», а Learnis в этом обязательно поможет.

Следующий шаг после того, как преподаватель выбрал тему веб-квеста отбор доступного и подходящего материала, необходимого для выполнения квеста.

Для создания квеста учителю необходимо:

- 1) Выбрать задания для учащихся.
- 2) Оформить их в виде изображений (для этого удобно использовать сохранение презентации в виде отдельных изображений, но об этом поговорим в другой раз).

- 3) Выбрать обстановку квеста из списка, доступного на сайте.
- 4) Загрузить задания.
- 5) Получить код и перейти к квесту.

Для того, чтобы пройти веб-квест, участникам нужна только ссылка; никакой регистрации им не требуется. Результата прохождения квеста может быть два: обучающийся открыл дверь комнаты, либо не открыл, т.е. смог собрать код полностью, найдя все задания и решив их, либо не смог.

Исполнителем и активным участником процесса является сам студент. В веб-квесте преподаватель представлен в роли консультанта, помощника. В этой роли преподаватель подталкивает учеников к поиску и собственному анализу, систематизации полученной информации.

Плюсы и минусы Learnis: Плюсы:

- Оригинальный подход создания веб-квеста
- Русскоязычный интерфейс
- Комфортный бесплатный тариф
- Адаптивный дизайн
- Ученикам не обязательно регистрироваться.

Минусов мы предполагаем нет.

Также проведение квеста оказывают положительное влияние на студентов, а именно развивают критическое мышление, так как работа над ним подразумевает такие умения, как умение сравнивать, анализировать информацию, классифицировать, мыслить абстрактно. Благодаря этому у студентов повышается уровень мотивации, появляется желание к изучению новой темы, таким необычным способом, они воспринимают задачу как нечто реальное, что ведет к повышению эффективности деятельности. Преподаватель создает специальные условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности студентов, поддерживает их инициативу. В свою очередь, обучающиеся становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения. [17]

Веб-квест развивает у учащихся следующие умения: осуществлять поиск информации; выделять ключевые слова; определять тему и проблему;

отделять основную информацию от второстепенной; фиксировать необходимую информацию; детально или сокращенно излагать содержание прочитанного; обобщать информацию из текста; детально или кратко передавать содержание; выделять факты, примеры, аргументы в соответствии с поставленными вопросами (проблемами); делать выводы; выражать и аргументировать свою точку зрения; определять причинно-следственную связь событий, оценивать поступки и давать характеристику персонажей, фактов и событий; участвовать в беседе-обсуждении; - приглашать и обмениваться информацией; уточнять и детализировать информацию; прогнозировать развитие ход событий.

Преимущества данной технологии в том, что ее можно применить для любого школьного предмета, для организации как урочной индивидуальной или групповой работы, так и внеклассной.

Основная ошибка учителя при организации веб-квеста – это однократное использование этой технологии в рамках одной учебной темы или раздела, чтобы легко разнообразить учебную деятельность. Очень важно использовать эту технологию именно комплексно: постепенно усложняя задания, вводя новые элементы работы, можно увидеть прогресс в развитии ученика. В конечном итоге с помощью этой образовательной технологии при не в однократном использовании могут быть достигнуты следующие метапредметные результаты: развивать способность учащихся самостоятельно определять свои учебные цели и планировать способы их достижения, в том числе альтернативные, сознательно выбирая наиболее эффективные способы решения образовательных задач, познавательные задания, самостоятельный поиск и подбор необходимой информации.

Одна из причин, по которой учителя отказываются использовать технологию веб-квестов, - неправильное представление о том, что она требует высокого уровня компьютерной грамотности. Однако есть много советов по созданию веб-задачи, есть множество простейших шаблонов для создания веб-квеста, которые совершенно бесплатны, легки в использовании и отнимают немного времени. Например, самый удобный конструктор сайтов - это тот, у которого есть готовые макеты для веб-задачи, которые вам просто нужно заполнить контентом. И по всем этим критериям отлично подходит исследуемый нами образовательный сайт «Learnis».

2.2 Пример использования образовательного онлайн веб-квеста на сайте «Learnis» для урока родной литературы

Для полного анализа и проверки теоретических результатов исследования, веб-квест необходимо разработать и применить на практике. Практическое применение данной технологии мною был проведен в марте 2021 года.

Место проведения исследования: село Майя Мегино-Кангаласского улуса, Майинская средняя общеобразовательная школа имени Ф. Г. Охлопкова.

В исследовании приняли участие ученики 9 “а” класса, количество- 23 ребенка - 10 девочек и 13 мальчиков.

Целью исследования является: повышение интереса к учебе с помощью применения квест игры, повышение мотивации к учебе.

Задачи исследования:

1. Провести урок с элементами игры посредством сайта «Learnis»,
2. Работа в группах,
3. Усиление мотивации и интереса детей к урокам.

Задачи веб-квеста:

- развитие у участников навыков познавательной и исследовательской деятельности;
- повышение уровня владения информационно-коммуникативными навыками;
- главная суть в использовании на уроке литературы квест-игру это то, чтобы пройти квест учащимся необходимо прочесть произведение и тот, кто прочел произведение, понял всю суть, быстрее и легче пройдет квест на сайте.

На практической части была рассмотрена то произведение, которую учащиеся только начали читать, это произведение нашего народного писателя В.С.Яковлева-Далана “Тулаайах оҕо”. В учебнике представлены отрывки из этого романа.

Предмет: родная литература

Тема: Проведение квест-игры по произведению В.С.Яковлева-Далан-«Тулаайах оҕо».

Мы классифицировали наш квест согласно различным системным и инструментально-значимым признакам по классификации Сокола И.Н:

1. По форме проведения: компьютерная квест-игра;
2. По режиму проведения: в комбинированный режим;
3. По сроку реализации: краткосрочный - цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитаны на одно занятие;
4. По форме работы: групповой;
5. По предметному содержанию: межпредметный квест;
6. По структуре сюжетов: кольцевые (это тот же линейный квест, но заключенный в круг. В этом случае команды участников стартуют с разных точек, и каждая идет по своему пути к финишу);
7. По информационной образовательной среде: виртуальная образовательная среда;

Исследование был проведен в два этапа, т.е на первых уроках мы читали, рассуждали произведение, а на втором этапе провели квест-игру через сайт «Learnis», где участникам необходимо было угадать кодовое слово и открыть дверь, чтобы выйти из виртуальной комнаты.

Мы выбрали именно этот класс, потому что, их учитель сказал то, что этот класс на уроках литературы не проявляют большого интереса. И на практике нашей главной задачей было заинтересовать их, и замотивировать на дальнейшую работу, и это конечно можно было добиться посредством проведения нетрадиционного урока. И мы поробовали провести нетрадиционный урок для них, а именно квест-игру. Препологаем, что благодаря квест-игре ребята будут более заинтересованы происходящим и уже на уровне подсознательного начинать понимать суть произведения так и игры. Нынешнему поколению нравятся компьютерные игры, так и в нашем исследуемом квест сайте ребята будут находится в виртуальной комнате из которго они выйдут если, только прочли произведение, вниклись в суть.

Квест игра содержит этапы поисково-рассудительного навыка, также этапы устного выступления, насчет чего ребята научатся выражать свои мысли, и конечно же работать в группе.

Так, учащиеся работали по группам, в группе было по 3-4 человека. Предлагаем разделить группу на небольшие количества учащихся, так все игроки будут задействованы, никто не будет сидеть в стороне. При формировании команды также, советуем разделить учащихся смешанно по знаниям, так как в квест-игре есть и логические части и вопросы будут

требующие более рассудительного положения. И в уроке литературы, конечно, некоторые учащиеся более знают произведение, некоторые подключаются медленнее.

После формирования команд учителю необходимо объяснить, показать правила игры и как пользоваться сайтом.

Также нужно еще раз проверить и удостовериться, что у всех ли имеются сотовые телефоны, которые имеют выход на интернет. Но в нашем случае, для команды нужен только один гаджет, может сотовый телефон либо ноутбук, которые выходят в интернет.

И после объяснения правил, формирования команды дети начинают играть. Учитель ничего не подсказывает, просто может указать технические вопросы.

Но до всего этого, конечно, учителю необходимо придумать вопросы, в нашем случае это вопросы для произведения, которые учащиеся читали на уроке литературы. Учителю нужно придумать вопросы, которые затрагивают проблематику произведения, эмоции героев и т.д. Считаем, что квест должен дать чувства, учащиеся должны подключить критическое мышление.

На сайте “Learnis” мы выбрали комнату с 5 вопросами, и где придумали вопросы опираясь на прочитанные учащимся части произведения. Вопросы представлены на таблице 1.

На основе сформулированных принципов представляем разработанный нами веб-квест на сайте “Learnis” (<https://www.learnis.ru/591432/> игру можете посмотреть нажав на эту ссылку, также задание прикреплено в Приложении 1). [Приложение 1].

Данный веб-квест развивает такие умения, как умение сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. У учащихся повышается мотивация, интерес к выполнению, они воспринимают задачу как нечто реальное, что ведет к повышению эффективности деятельности.

Ребята на уроке отлично справились, работали слаженно, так как времени было только 40 минут из урока, но за 40 минут успели все команды.

Было видно, что они были заинтересованы, они погрузились в эту комнату реально и работали всей командой.

Можем сказать, что благодаря этой игре учащиеся в классе еще более сплочились, открылись, работали во благо их команды, никто в стороне не сидел, у всех была своя задача.

И мы можем сказать, что мы добились поставленных задач. Нам удалось: развить у участников навыков познавательной и исследовательской деятельности, ребята работали с учебником искали ответы, общались рассуждали, что привело повышение уровня владения информационно-коммуникативными навыками; и самое главное учащиеся вникли в суть произведения, обрели нужную информацию.

Представленный нами цель был достигнут ребята были заинтересованы уроком, замотивированы на дальнейшую работу.

Уже в начале этапа, когда была сказана, что после прочтения будет проведена квест-игра, из которой сумеют выйти только те, кто прочел и понял суть произведения, ребята подключились, были заинтересованы, мы предполагаем, то, что это им дало толчок.

Таким образом, можно выделить следующие причины для использования веб-квестов в школе:

- веб-квест – легкий способ включения интернета в учебный процесс;
- веб-квест может выполняться индивидуально, но лучше, если он выполняется группой. При этом достигаются две основные цели обучения – коммуникация и обмен информацией. Во время работы в группе сильные ученики могут помогать другим, таким образом каждый может использовать свои способности.[16]

Также, в результате проведенного урока в форме квеста было выявлено, что подобные технологии наилучшим образом отражают требования стандарта и позволяют ученикам с разным уровнем знаний полностью реализовать себя, проявить возможности и способности, так как в процессе квеста учащиеся обменивались информацией, помогали друг другу, что привели к лучшим ожидаемым результатам.

Заключение.

Исходя из проведенного исследования, можно сделать вывод о том, что применение квест-технологии вносит разнообразие в учебный процесс.

Сегодня в сфере образования становится актуальным сочетание активных и интерактивных методов и технологий обучения. Именно такой подход к обучению в практике у передовых учителей определяется как инновационный. Одна из основных проблем обучения - отсутствие учебной мотивации у студентов и, как следствие, низкий уровень познавательной активности на уроках. В последние десятилетия появилось много новых и многообещающих обучающих информационных технологий, с помощью которых учитель получает эффективный способ формирования мотивации к обучению, творческого понимания предмета и тщательного закрепления знаний. Одна из них - технология веб-квестов.

Целью нашей работы было целью исследования было изучение и применение квест-игры при помощи платформы Learnis на уроке литературы, как способа повышения мотивации на уроках родной литературы у детей. Для достижения поставленной цели необходимо было не только дать характеристику технологии «веб-квест», но разработать и применить её на практике.

В результате работы над обозначенной темой, были сформулированы следующие выводы: во-первых, при грамотно сформулированном квест-игре, студенты развивают необходимые для учебного процесса компетенции, такие как: быстрый поиск и умение работать с необходимой информацией, навыки самостоятельной работы, умение анализировать свою деятельность, умение организовывать индивидуальную или коллективную деятельность;

во-вторых, использование этой технологии способствует увеличению мотивировать студентов к учебному процессу.

Вместо того, чтобы делать упражнения в тетради и проверять их, учитель может выполнять одно и то же упражнение через интерактивную доску, включив в нее различные программы, находящиеся в режиме реального времени. Тогда и мышление ребенка в другой ситуации меняется.

Веб-квесты помогают достичь предметных, метапредметных и личностных результатов обучения. Хорошо структурированный, интересно оформленный квест инициирует рассмотрение проблем с различных точек зрения, заставляет думать, требует от участника критического мышления. Распределяя роли в

проекте, студенты оценивают свои знания и возможности с позиции максимально эффективного их использования в совместной деятельности, что, в конечном итоге, должно привести к правильному решению поставленной проблемы. Участвуя в веб-квесте, ребята активно используют информационное пространство Интернет для расширения сферы своей творческой деятельности.

Таким образом, поставленные в начале работы задачи успешно реализованы, а цель достигнута, выдвинутая гипотеза исследования доказана.

Использованная литература:

1. Мищук, О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении/ Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168–171
2. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений. – Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – С. 170-177
3. Горбунова, О.В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучени / Школьные технологии. 2016. № 2 С. 3-7
4. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] / Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014. - С. 58 -62
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. - С.4-10
6. Равен Дж. Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация. М., 2015. - С.10- 12
7. Марков И.И., Явнова Л.А., Методические аспекты использования квест-технологии при изучения исторического краеведения старшеклассников/ Бийск – 2019- С. 11.
8. Рудакова Д.Д., «Педагогический квест как способ взаимодействия преподавателей и студентов в условиях инновационной образовательной деятельности», 2017.
9. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании. Учебное пособие для студентов высш. и сред. учебных заведений.–Чита: Забайкал. гос. ун-т, 2016. – 184 с.
10. Толковый словарь русского языка Ушакова Д.Н.
11. Напалков С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед.наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания – Саранск, 2013. – 166с.

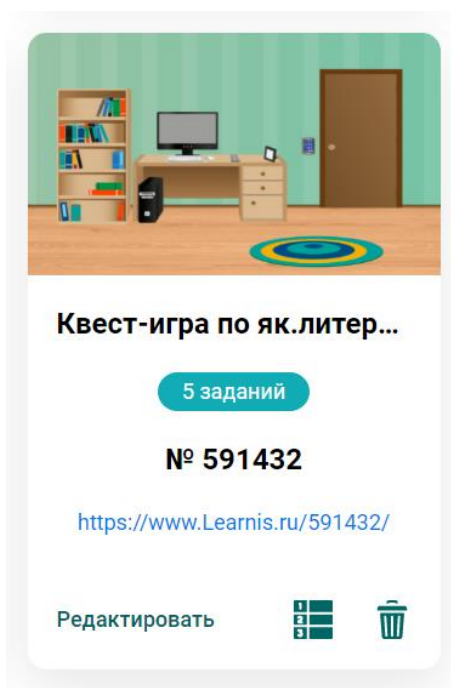
12. Мартынова, А.В. Что такое веб-квест? [Электронный ресурс] / А.В. Мартынова // Персональный сайт учителя английского языка Мартыновой Альбины Валентиновны. URL: <http://myenglish2012.ru/web-quest> (дата обращения: 15.01.2016).
13. Сокол, И.Н. Классификация квестов / И.Н. Сокол // Young scientist. №6 (09), июль 2014 г. С. 139
14. Хуторской А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты: Доклад на отделении философии образования и теории педагогики РАО 23 апреля 2014.:с. 25-34.
15. Селевко Г. К. Классификация образовательных технологий. – М., – 2005.
16. Чуб В.А., Казакова О.П., Квестовые технологии в обучении английскому языку,Екатеринбург 2018.
- 17.С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед.наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания – Саранск, 2013. – 166с.

Приложение.

Ход квест-игры на образовательной платформе «Learnis» на уроке родной литературы.

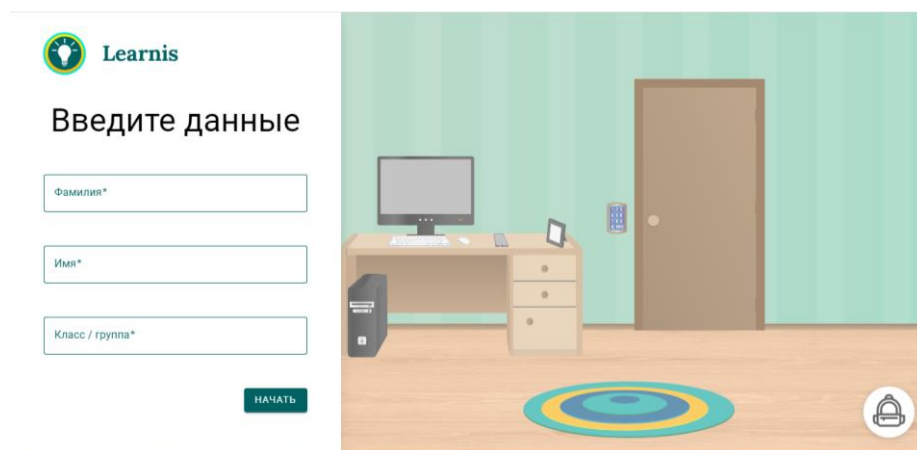
Произведение: В.С.Яковлева-Далан- «Тулаайах оѳо».

На сайте была выбрана виртуальная комната, включающая 5 заданий.

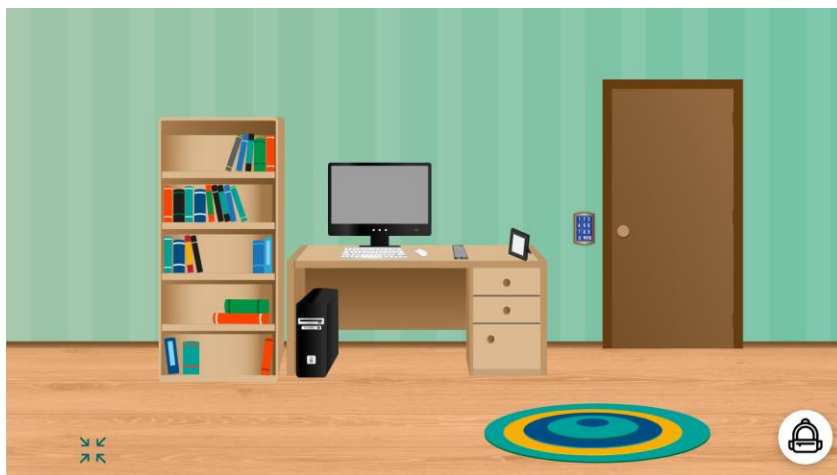


<https://www.learnis.ru/591432/> прикрепляем ссылку на игру.

Ребята также, разделившись по командам, заходят на этот сайт, введут название их команды, участников команды (можно на графе фамилия), класс.



После чего игра начинается, они уже будут находится внутри виртуальной комнаты, где вопросы спрятаны в труднодоступных местах. Учащимся нужно найти вопросы, ответить на них и ввести правильно код от двери, чтобы выйти из нее.



Чтобы, найти вопросы у них также работает смекалка.

Вопросы в этом квесте были более легкие, так как это их первая квест- игра. Вопросы представлены в таблице 1.

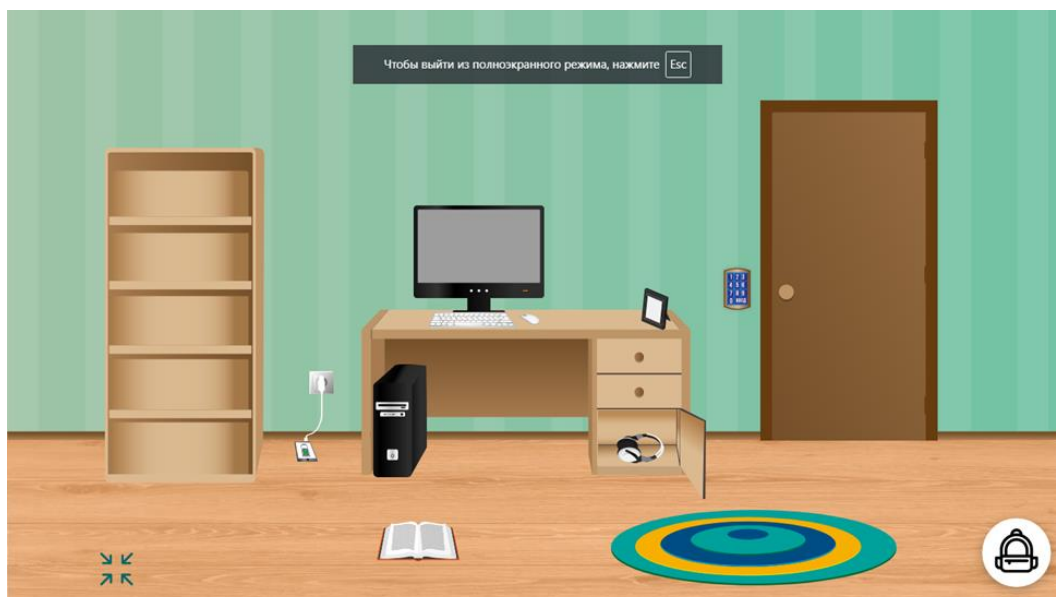
Таблица 1.

Вопросы	Ответ	Кодовое слово
1. Ньырбачаан ханнык биис ууһуттан сылдыарый? Из какого рода происходит Ньырбачаан? Напиши последнюю букву.	Тон биис	С
2. Ньырбачаан ийэтэ ханнык көтөрү куһаҕан көтөр дириий? Какую птицу мать Ньырбачаана говорит птицей вещий плохие вести? Из сколько букв состоит ответ	Суор	4
3. 3.“Тиис-тиискэ.....” салбытын суруй. Продолжи фразу из произведения «Тиис-тиискэ....» Напиши первую букву ответа.	муос-муоска	М

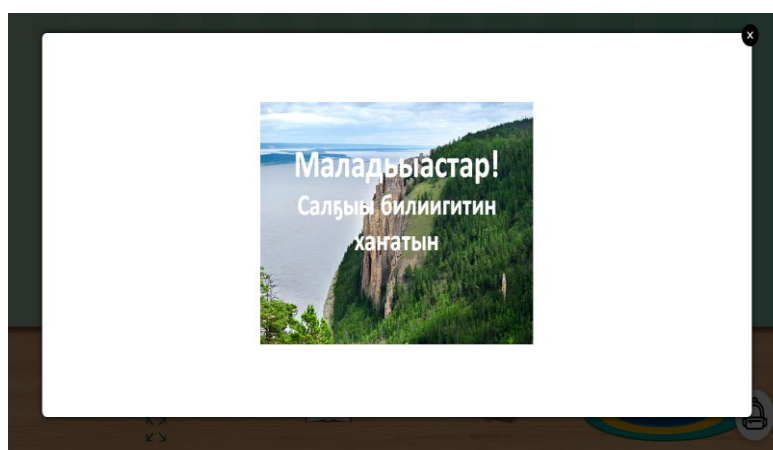
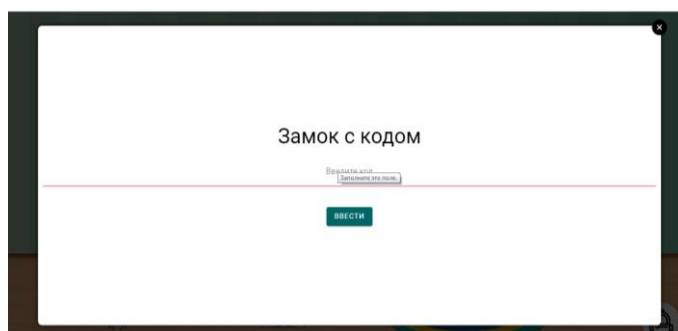
4. Туматтар киһини хайдах харайалларый? Сөпкө кэпсээтэххитинэ учуутал күлүүс тылы биэриэбэ. Как роды Туматтар хоронят человека? Кодовое слово у учителя, чтобы получить нужно группой защитит свой ответ.	Уоттуулар, аранас онорон, туох баар сээкэийин аллараатыгар уган баран, уматаллар.	4
5. Представлен аудио файл “Багамда сиэнигэр эппит кэриэһэ. Багамда сиэнигэр хайаа диирый?” Последние слова Багамда. Что велел сделать Багамда своему внуку? Кодовое слово также у учителя, чтобы получить нужно ответить более шире, рассудить с группой.	Иэстэс	Иэ
		Ключ: с4м4иэ

Как вы можете видеть вопросы представлены в разных видах, отвечают письменно, выступают устно, работают в команде.

Но, сперва им нужно найти спрятанные вопросы, привести вопросы в порядок по очередности и только тогда у них получится правильный код.



Затем если все правильно угадали, пишут кодовое слово, которое у них вышло.



Можно создать таких комнат 2-3, чтобы было еще более сложное и выбрать разные комнаты.

Прикрепляю фотографии из практики:

