

УДК 004

DOI: 10.46987/0203082022_64

А. С. Пастухова

ОБУЧЕНИЕ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ СОЗДАНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО КВЕСТА НА ПЛАТФОРМЕ «JOYTEKA.COM»

Научный руководитель:

Суворова Татьяна Николаевна

Доктор педагогических наук, доцент,
профессор Департамента информатизации образования
Московского городского педагогического университета

Аннотация. Статья посвящена интерактивным технологиям обучения в начальной школе. Рассматривается алгоритм создания образовательного квеста на платформе «Joyteka.com». Характеризуются требования к методической подготовке учителей, необходимые для разработки обучающих квестов на этой платформе.

Abstract. The article is devoted to interactive learning technologies in elementary school. The algorithm for creating an educational quest on the Joyteka.com platform is considered. The requirements for methodological training of teachers necessary to create a learning quests on this platform are characterized.

Ключевые слова: квест, онлайн-платформа, интерактивные образовательные технологии, компетенции, начальная школа.

Keywords: quest, online platform, interactive learning technologies, competencies, elementary school.

Интенсивное развитие образовательных технологий требует пересмотра привычных форм и методов обучения, делает необходимым активизацию познавательной деятельности не только учеников, но и учителей. В настоящее время существует настоятельная потребность в освоении педагогами начальной школы интерактивных технологий обучения, в особенности игровых электронных сервисов.

Как отмечают специалисты, использование подобных сервисов способствует решению актуальной проблемы – уменьшению бесконтрольного использования детьми компьютера, «переориентации внимания на продуктивное

и эффективное использование компьютерных технологий» [1, с. 7]. По мнению М. Ю. Новикова, «игровая деятельность позволяет моделировать нестандартные ситуации для закрепления учебного материала, отработки полученных умений и навыков» [2, с. 16].

Одной из наиболее эффективных технологий интерактивного обучения в игровой форме является технология веб-квестов. Она способствует формированию универсальных учебных действий, позволяет отслеживать и корректировать метапредметные образовательные результаты, выполняет профориентационную функцию. Однако, для ее успешного внедрения в учебный процесс необходима методическая подготовка. Учитель должен не просто знать о существовании веб-квестов, но и уметь создавать их с помощью онлайн-платформ.

В этой связи представляется весьма актуальным обучение педагогов начальной школы созданию веб-квестов на основе отечественной онлайн-платформы «Joyteka.com».¹ Она позволяет создавать обучающие веб-квесты в жанре «Выход из комнаты». Игрок, используя предметы и подсказки в виде загадок и учебных задач, должен найти выход из виртуального помещения. Сервис развивает теоретические и практические компетенции, формирует навыки командной работы, вырабатывает умение достигать поставленные цели.

Рассмотрим поэтапно алгоритм создания квеста на платформе «Joyteka.com».

1. Выбор задания

В верхней строке меню, в разделе «Сервисы» следует выбрать опцию «Квест», а в ней – команду «Создать квест» (для этого нужна предварительная регистрация).

2. Выбор квест-комнаты

Квест-комнату можно выбрать по следующим показателям:

– Дизайн помещения;

¹ Образовательная платформа «Joyteka» (<https://joyteka.com/ru>).

– Сложность игрового сюжета (зеленый кружок – легкий уровень, жёлтый – средний, красный – сложный);

– Количество загруженных заданий – ими могут быть, например, изображения или звуковые файлы.

Отметим, что на платформе, помимо платных тарифов, есть возможность создать квест бесплатно (опция «Для тех, кто хочет попробовать»).

3. Заполнение шаблона

Шаблон квеста заполняется образовательным контентом в следующей последовательности:

– Название урока;

– Номер задания;

– Тип вопроса (открытый вопрос, одиночный или множественный выбор);

– Формулировка вопроса;

– Варианты ответа (при необходимости). Обязательно указывается правильный вариант (система автоматически проверяет полученные ответы, результаты проверки сохраняются в личном кабинете учителя);

– Загрузка изображений и других необходимых файлов;

– Комментарий (отображается при выходе ученика из квест-комнаты).

Можно загрузить несколько вариантов заданий – это будет полезно, если квест выполняется дома. В таком случае варианты заданий будут открываться в случайном порядке, а само их количество не ограничено.

4. Настройки квест-комнаты

а) Настройки доступа:

– Доступ к квесту по датам;

– Дата, когда открывается доступ к квесту;

– Дата, когда доступ к квесту прекращается.

б) Настройки статистики (отображаются в личном кабинете учителя):

– Сбор результатов просмотра;

– Запрос данных зрителя – данная функция позволяет видеть, кто заходил в комнату;

– Поля для заполнения учеником (фамилия, имя, класс);

– Сохранение информации о частичных прохождениях – система будет фиксировать, кто из учеников и сколько раз проходил квест.

5. Доступ к квесту

Ученикам отправляется прямая ссылка с номером квеста. Регистрироваться на сайте им не нужно – достаточно ввести номер квеста на стартовой странице.

6. Автопроверка заданий в квестах

В статистике фиксируются следующие сведения:

– Фамилия, имя и другие запрашиваемые данные;

– Дата прохождения квеста;

– Общий результат выполнения (количество правильных ответов);

– Время, затраченное на прохождение квеста;

– Подробный результат по каждому ученику (ответы на вопросы и время, затраченное на каждый вопрос).

Система позволит ученику выйти из виртуальной комнаты только тогда, когда будут выполнены все задания и даны ответы на все вопросы. Сводная таблица с итогами прохождения квеста будет доступна учителю в разделе «Результаты» (опция «Экспорт в Excel»).

Успешно прошедших квест, можно поощрить грамотами и дипломами – их шаблоны есть на платформе, необходимо лишь вписать, за что и кому адресуется награда.

Итак, технология веб-квестов на платформе «Joyteka.com» позволяет:

– Повысить мотивацию обучающихся;

– Многократно использовать разработанные квесты;

– Сократить время на подготовку к урокам;

– Проходить квесты как в индивидуальном формате (например, в качестве домашнего задания), так и во фронтальном (в классе с использованием интерактивной доски).

Используя квесты, учитель начальной школы не только проверяет знания у своих учеников, но и развивает у них навыки командной работы, формирует умение нестандартно мыслить, учит самостоятельно принимать решения.

В связи с вызовами, порожденными пандемией COVID-19, и стремительным распространением дистанционного обучения, педагогам начальной школы следует овладеть умением самостоятельно учиться, особенно в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Об этом говорят и новые требования Федерального образовательного стандарта. Современные цифровые технологии многократно повышают мотивацию школьников, ускоряют усвоение информации, делают учебный процесс увлекательным, разносторонним и обучающим одновременно.

Список литературы

1. *Гаврилова Т.И., Тимофеева Н.М.* Исследование готовности школьников к проектированию развивающих компьютерных игр // Концепт. Научно-методический электронный журнал. – 2014. – № 6. – С. 6-10.
2. *Новиков М.Ю.* Использование сервиса создания веб-квестов для организации игровой деятельности обучающихся // Информационные технологии для Новой школы. Материалы IX Всероссийской конференции с международным участием. Том III. – СПб.: Санкт-Петербургский центр оценки качества образования и информационных технологий, 2018. – С. 16-20.

© Пастухова А.С., Суворова Т.Н., 2022

