

Максимов Виталий Алексеевич

канд. юрид. наук, доцент, преподаватель
СПб ГБ ПОУ «Колледж «ПетроСтройСервис»
г. Санкт-Петербург

ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ WEB-КВЕСТОВ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

***Аннотация:** в статье автор предлагает рассмотреть в качестве активатора познавательной деятельности обучаемых использование игровых технологий в киберсфере, выделяя их положительные особенности и предлагая различные инструментариумы для их создания. Автор утверждает, что веб-квесты имеют большой педагогический потенциал для обучения в российских высших и средних специальных учебных заведениях.*

***Ключевые слова:** обучаемый, игра, киберсфера, веб-квест, познавательная деятельность, дистанционное обучение, образовательная платформа.*

При проведении занятий по разным дисциплинам научно-педагогические работники нередко сталкиваются с проблемой слабой активности ученической аудитории, рассеиванием внимания через некоторое время после начала изложения материала, отвлечением и тому подобное. Особенно это актуально для такой формы занятий как лекция, а также в рамках разбора рутинных и сложных задач во время практического обучения.

Для активизации познавательной деятельности при обучении могут быть применены игры, и этот прием уже достаточно давно известен в преподавательском сообществе. Вместе с тем перенос таких игр в киберсферу является достаточно редким явлением в российских высших и средних специальных учебных заведениях. Одним из эффективных решений, которые могут быть введены для улучшения обучения в исследуемом контексте – это применение технологии веб-квестов. Особенно это актуально на занятиях, которые предусматривают обучение в компьютерных классах.

Особенностями практически отработанной технологии применения веб-квестов является то, что во время ее прохождения студенту:

1) разрешается пользоваться любыми источниками информации, при этом нивелируется фактор простого копирования информации, поскольку задачи, подобные квестовым, в сети найти крайне трудно;

2) нужно дать ответ на конкретные вопросы, без которых невозможно пройти дальнейшие задачи;

3) следует решить задачу, максимально приближенную к конкретной жизненной ситуации, что позволяет получить не только знания, но и навыки;

4) усваиваются типичные алгоритмы действий в различных жизненных ситуациях.

Таким образом, лицо погружается в виртуальную реальность и с использованием «тренажеров» усваивает будущую профессию.

Для создания веб-квестов могут быть использованы различные инструменты:

– специальные приложения игрового назначения (необходимость навыков профессионального программирования, негибкость изменения сценария);

– боты (необходимость иметь базовые знания и навыки программирования, вопросы и несколько вариантов ответов, которые определяют развитие сюжета);

– платформы для обучения (постоянное развитие производителем платформы, легкость изменения сценария, возможности гибкой оценки курсантов / студентов / слушателей / учеников).

Последний вариант, по нашему мнению, является наиболее оптимальным, поскольку позволяет при наличии базовых знаний и навыков работы с компьютерной техникой при незначительных затратах времени сделать интересный и полезный для обучения продукт.

В качестве примера описанной платформы можно назвать Google Classroom, которая объединяет Google Drive, Docs, Sheets and Slides, Gmail, Calendar, специальный журнал оценки. Также весомым преимуществом этой платформы является наличие специального мобильного приложения для iOS и Android устройств, которое может быть установлено обучающимся для про-

хождения квеста. Таким образом, сервис Google Classroom пригоден для проведения дистанционного обучения, в том числе для организации на его базе web-квестов.