

Клешина Ирина Павловна

учитель

МАОУ «СОШ №1»

г. Пермь, Пермский край

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАТФОРМЫ IZI.TRAVEL ДЛЯ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ КВЕСТОВ

Аннотация: в статье рассматриваются преимущества образовательного квеста как универсальной формы интерактивной практики для обучающихся. В качестве примера приводится подробное описание использования платформы *izi.TRAVEL* для создания квестов в разных предметных областях.

Ключевые слова: современное образование, цифровизация образования, метапредметные результаты, образовательный квест.

Одной из главных проблем, с которой сталкивается любой учитель, является снижение интереса к образовательному процессу у обучающихся. По мере усложнения учебного материалаителю все труднее поддерживать мотивацию обучающихся на должном уровне. Перед современным образованием стоит сложная задача – сохранить интерес учеников к познавательному процессу, чтобы достичь высоких предметных и метапредметных результатов. Наиболее эффективными с точки зрения поощрения познавательной активности обучающихся являются интерактивные технологии обучения. Такие технологии ориентированы на взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом. Одна из таких технологий – это образовательный квест.

Квест – это игра, в которой участники должны решить проблему, выполняя определенные образовательные задачи. Он представляет собой организованную исследовательскую деятельность, для выполнения которой учащиеся на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения учебной проблемы по указанным ориентирам. Другими словами, квест – это способ исследования. В квесте задействованы одновременно и интеллект участников, и их физические способности. Таким образом,

квест помогает решить следующие задачи: образовательную – вовлечение обучающихся в познавательный процесс, мотивационную – повышение мотивации к учебе, воспитательную – воспитание командного духа и личной ответственности за результат, коммуникативную – развитие коммуникативных навыков участников. Именно поэтому для организации метапредметного мероприятия команда педагогов нашей школы выбрала технологию образовательного квеста.

Метапредметные результаты включают освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, построение индивидуальной образовательной траектории. Образовательный квест предполагает развитие целого спектра универсальных учебных действий: поиск и анализ информации, умение хранить, передавать, сравнивать и на основе сравнения синтезировать новую информацию, формулировать проблему, планировать свою деятельность, критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию, вести диалог, распределять роли в группе.

Сегодня существуют различные цифровые платформы, при помощи которых можно разработать и реализовать квесты разных форматов. Одной из таких платформ является *izi.TRAVEL*. Данная платформа включает в себя навигатор с заданными на карте точками, информационные материалы и задания. Участники квеста, используя приложение *izi.TRAVEL* на своих мобильных телефонах, продвигаются по карте от точки к точке. Навигатор приложения отслеживает перемещение участников. На каждой точке в приложении открывается информационная справка о данном объекте и задания. После того, как участники выполнили задание и отправили ответы, приложение проверяет корректность ответов и открывает участникам следующую точку. За выполнение каждого задания участники получают определенное количество баллов. Учитывается не только

2 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

правильность ответов, но и количество использованных попыток, и нахождение участника на каждой точке. На последней точке участники завершают квест и видят итоговое количество баллов. После завершения квеста приложение учитывает время, потраченное на выполнение заданий на каждой точке и общее время, потраченное на прохождение всего квеста. Приложение IZI TRAVEL допускает размещение информации об объекте на каждой точке в форме текста, изображения и аудиофайла. В данном приложении можно размещать задания с открытым ответом и задания в формате теста.

Квест может включать в себя задания из разных предметных областей. Например, на какой высоте (в метрах) расположена табличка с адресом этого дома, если высота кирпича 120 мм, а высота цементной кладки 12 мм (математика). Какова была бы примерно масса скульптуры, если бы ее отлили из меди (без пустот), если плотность меди 8900 кг/м³, объем скульптуры 5 м³ (физика). What profession do people work in this building (английский язык). К какому семейству относится дерево, растущее перед входом в это здание (биология).

Таким образом, образовательный квест является одним из способов повышения мотивации к познавательной деятельности и имеет явные перспективы для внедрения его в урочную деятельность.

Список литературы

1. Сафонова Е.В. Образовательный квест: смысл, содержание, технологические приемы / Е.В. Сафонова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obrazovatelnyy-kvest-smysl-soderzhanie-tehnologicheskie-priyomy/viewer> (дата обращения: 30.11.2025).