

# ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ВЕБ–КВЕСТА

Г.А. Битюкова

*В настоящее время среди школьников очень популярны квест–комнаты различной тематики, в основе которых лежат интерактивные истории. На Станции юных техников г Ангарска в 2017 году запущен проект «Виртуальная квест–комната». В ходе реализации проекта созданы постоянно действующие образовательные веб–квесты на основе решения головоломки с помощью выполнения интерактивных упражнений. В некоторые из них включена практическая часть на основе проектной деятельности. В данной статье подробно рассмотрена структура виртуальных квестов и технология их создания.*

## Введение

Что же такое образовательный веб–квест?

«Образовательный веб–квест (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Веб – квест – это сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Разрабатываются такие веб–квесты для максимальной интеграции Интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения в учебном процессе. Они охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными. Особенностью образовательных веб–квестов является то, что часть или вся информация для самостоятельной или групповой работы учащихся с ним находится на различных веб–сайтах» [1].

Существует множество заданий для веб–квестов. Мы хотим предложить веб–квесты, созданные для дополнительного образования школьников, на основе решения головоломки с помощью выполнения интерактивных упражнений. В качестве головоломки используется готовая фраза: крылатое выражение, афоризм, пословица, строчка из стихотворения, в которой заключена главная идея, мысль веб–квеста. Фраза делится на отдельные слова. Каждое слово – это своеобразный код, который участники получают в ходе выполнения упражнений. Затем собрав все кодовые слова, составляют из них фразу.

В 2017/18 учебном году на сайте МБУДО СЮТ г. Ангарска была открыта «Виртуальная квест–комната», в которой были размещены веб–квесты для дополнительного образования детей: «Шутка пожарного», «Наша сказка: Новый год!», «О той весне...», «Театр своими руками», «Лети, лети, воздушный змей...». В 2019/20 учебном году запущены новые веб–квесты «Выставка одного экспоната. «Оружие Победы»», «Омулевая бочка».

Проект «Виртуальная квест–комната» опирается на Концепцию развития дополнительного образования детей: «В настоящее время в условиях информационной социализации дополнительное образование детей может стать инструментом формирования ценностей, мировоззрения, гражданской идентичности подрастающего поколения, адаптивности к темпам социальных и технологических перемен» [2].

Базовые ценности должны быть отражены в содержании внеурочных воспитательных мероприятий (праздников, викторин, выставок, дискуссий, игр и т.д.), а также в деятельности кружков, секций, клубов и других форм дополнительного образования. Основной педагогической единицей внеурочной деятельности является культурная практика, представляющая собой организуемое педагогами и воспитанниками культурное событие, участие в котором помещает их в меняющиеся культурные среды, расширяет их опыт конструктивного, обучаемого, творческого поведения в культуре.

### **Структура образовательных веб–квестов**

Все веб–квесты имеют единую структуру:

- Вступление (раскрывается интерактивная история с описанием задания, описываются атрибуты квест–комнаты: приглашение, маршрутный лист и т.д).
- Этапы квест–комнаты.
- Описание практического задания (при его наличии).
- Итоговая форма веб–квеста (она же является и формой регистрации).
- Проверка работ экспертной группой.
- Рассылка дипломов участникам и финалистам веб–квеста.

Все веб–квесты каким–то образом связаны со спецификой работы нашего учреждения дополнительного образования.

**Участники веб–квестов:** школьные команды образовательных учреждений и учреждений дополнительного образования детей и семейные команды, в том числе детей с ОВЗ.

#### ***Цели и задачи веб–квестов:***

- погрузить школьников и их родителей в углубленное изучение какой–либо темы средствами интерактивной игры в жанре квеста, где ключевую роль играет решение головоломок и задач, требующих от игроков умственных усилий;
- приобщение школьников к мировой истории, литературе и культуре;
- развитие логического мышления, умения работать с большим объемом информации;

- формирование коллективно–распределительной деятельности при решении общей задачи при работе в команде.



Рис.1. Диплом финалиста образовательного веб–квеста «Омулёвая бочка»

Основная часть интерактивных упражнений для веб–квестов создана на веб–сервисе learningapps.org, так как в большинстве упражнений в форме обратной связи имеется возможность вставить кодовое слово. А сами сайты веб–квестов созданы в Конструкторе сайтов e–Publish, как подсайты сайта образовательной организации.

Любое мероприятие имеет свое логическое завершение. Участники приходят к определенному результату, получают определенный опыт и знания. А педагоги как организаторы дистанционного мероприятия, в свою очередь, подводят итоги и оценивают работу участников. Участники, выполнившие все задания, получают диплом финалиста, оформленный исходя из темы мероприятия (рис. 1).

Красной нитью в каждом веб–квесте проходят выбранные темы дистанционных мероприятий. В соответствии с темой оформляются логотипы, пригласительные билеты, маршрутные листы и дипломы. Остановлюсь на некоторых из веб–квестов отдельно.

### **Образовательный веб–квест «Шутка пожарного»**

**Цель:** научить учащихся младшего и среднего школьного возраста правильным действиям при пожаре дома, в учебном заведении, в лесу и общественных местах. В основу веб–квеста положена фраза: «Прометей, украв однажды огонь у Зевса, навсегда обеспечил пожарных работой».

#### **Интерактивная история:**

Работа пожарного очень трудная и ответственная. Чтобы стать пожарным, нужно много знать и уметь преодолевать разные препятствия.

Профессия пожарного, или как она теперь называется, спасателя – одна из важнейших в обществе. Телефон 01 знает с детства наизусть каждый ребёнок. Многим людям за всю жизнь так и не понадобится помощь пожарных, но зато других эти самые защитники спасут от смерти. Пожарные очень мужественные люди. Но у них, как и у представителей других профессий есть чувство юмора, и они умеют шутить. Представьте, что вы попали в комнату, охваченную огнем. Вам конечно не до шуток. Нужно срочно спастись от пожара. А спасти вас может только «ШУТКА ПОЖАРНОГО». Вы должны потушить 10 огоньков и узнать 10 кодовых слов. Но чтобы узнать последнее кодовое слово, вы должны будете выиграть миллион, сыграв в игру «Кто хочет стать миллионером».

### **Образовательный веб–квест «Наша сказка: Новый год!»**

**Цель:** познакомить школьников с традициями празднования Нового года в разных странах мира.

В основу веб–квеста положена русская народная пословица: «Декабрь месяц старое горе кончает, новому году новым счастьем дорожку стелет».

#### ***Интерактивная история:***

Новый год всегда ассоциируется с ожиданием чуда. Новый год – праздник волшебный, по–особому любимый! С этим вряд ли кто–то поспорит. Предновогоднее оживление и суета, яркие сверкающие витрины магазинов, нарядные украшенные шариками красавицы елки на площадях, новогодние утренники, голубые огоньки, ну и самое главное – подарок под елкой от Деда Мороза!

А вы хотите получить подарок от Деда Мороза? Тогда вперед по укромным местам нашей квест–комнаты! Вы должны на нашу елку повесить 11 шариков по числу слов одной русской новогодней пословицы.

### **Образовательный веб–квест «О той весне»**

**Цель:** создать в сознании школьников общую картину Великой Отечественной войны 1941–1945 года.

Основа любого дистанционного мероприятия – это интерактивная история. Интерактив – взаимодействие. Это погружение в какую–то роль и проживание истории через действия. В основу веб–квеста положена фраза: «Память поколений, как фронтовая дружба, вечна и тверда». Участникам для памятки о том, что они участвуют в веб–квесте, было предложено сделать из бумаги пригласительный билет (рис. 2) с отрывком из песни военных корреспондентов.



Рис.2. Пригласительный билет на веб–квест «О той весне...»

### ***Интерактивная история:***

Юнкор школьной газеты по заданию редакции попадает в прошлое. Он должен собрать кодовые слова и составить из них эпиграф для статьи, одновременно делая записи в блокноте военного корреспондента (кроме веб–квеста о ВОВ участники выполняют практическую часть: напишут статью для школьной газеты и создадут декоративную баночку из картонных яичных упаковок в технике папье–маше и этикетки для баночки меда в графическом редакторе для подарка к Дню Победы.

### **Образовательный веб–квест «Театр своими руками»**

**Цель:** погрузить участников в атмосферу театра и театральных мастерских.

### ***Интерактивная история:***

Школьники нашли ключ от двери в комнате папы Карло, открыли им дверь и попали в ТЕАТР. В ходе прохождения веб–квеста об истории театра, они должны собрать кодовые слова и составить из них крылатую фразу с очень важными словами о предназначении театра. Затем дети делают театр своими руками. Пишут пьесу на тему ПДД. Ставят спектакль и снимают постановку на видео.

В основу веб–квеста положен афоризм Вольтера «Театр поучает так, как этого не сделать толстой книге». Задание закодировано в пригласительном билете (рис. 3) с помощью QR–кода.



Рис.3. Пригласительный билет на веб-квест «Театр своими руками»

Маршрутный лист сделан в форме театральной программки. В практической части участникам предстоит написать либретто мини-спектакля на тему ОБЖ. Сделать театр своими руками (рис. 4) и снять видеоролик (рис. 5). Сделать кукол в технике папье-маше под силу даже первоклассникам.



Рис.4. Театральная мастерская. Обучающиеся объединения «Веселый сувенир» делают кукол в технике папье-маше.



Рис.5. Театральная мастерская. Обучающиеся объединения «Тестопластика» снимают видео с участием кукол из соленого теста.

### **Образовательный веб–квест «Лети, лети, воздушный змей»**

**Цель:** познакомить с историей воздухоплавания, погрузить участников в атмосферу фестиваля воздушных змеев.

В основу веб–квеста положена строка из песни: «Лети воздушный змей, возьми с собою всех детей!» (Т.Калинина)

#### ***Интерактивная история:***

Дня, наверное, не проходит, чтобы ты, дорогой наш друг, не видел в небе самолет. Скорее всего, ты уже летал на самолете. Но знаешь ли ты, что самолеты появились на свете совсем недавно, всего каких–нибудь сотню лет назад. С самых древних времен мечтали люди оторваться от земли и полететь подобно птицам. Создавали легенды о летающих людях, сказки, где герои летали метле и ковре–самолете. Но сказки остаются сказками. А людям хотелось летать. Выполняя задания нашей квест–комнаты, ты узнаешь историю летательных аппаратов, сделаешь своего воздушного змея, примешь участие в онлайн–фестивале воздушных змеев. И, возможно, в фестивале, который проходит в твоём городе!

Маршрутный лист веб–квеста изображен на рис. 6.

### **Образовательный веб–квест «Оружие Победы»**

**Цель:** погрузить обучающихся в углубленное изучение темы "Оружие Победы"

В основу веб–квеста положена цитата: «Я оружие создал не для убийства людей, а для защиты своего Отечества» (М. Калашников)

#### ***Интерактивная история:***



Рис.6. Маршрутный лист образовательного веб-квеста «Лети, лети, воздушный змей!»

Мы хотим пригласить вас на виртуальную экскурсию–квест в Музей военной техники Станции юных техников г. Ангарска. На Станции юных техников дети занимаются моделированием военной техники в авиамodelьном, судомodelьном объединениях. Создают модели в объединении стендового моделирования. Все модели, представленные в экспозиции, сделаны руками выпускников и педагогов станции (пример одной из моделей см. на рис. 7). Вам представится возможность побывать в нашем виртуальном музее несколько раз на выставках одного экспоната. Во время Великой Отечественной войны советская армия применяла несколько сотен разновидностей боевой техники: танки, зенитки, истребители, пулеметы. Винтовки Мосина, «Катюши», «Зоси», танки Т–34 боролись с врагом, получали «увечья» и «погибали», как и солдаты. И их тоже стоит знать и помнить. Экскурсовода в нашем музее нет. Всю информацию об экспонатах вы будете получать самостоятельно. Выполняя интерактивные задания, вы должны собрать кодовые слова и составить из них цитату об оружии великого изобретателя Михаила Калашникова. А также вы должны принять участие в виртуальной выставке «Оружие Победы». Вы можете на выставку представить фотографию своего экспоната, разместив ее на онлайн–доске. Это может быть модель, макет, рисунок, представляющий тему Великой Отечественной войны 1941–1945 гг.

### **Образовательный веб–квест «Омулевая бочка»**

**Цель:** привлечь внимание обучающихся к артефакту – сказке «Омулевая бочка».





Рис.7. Стендовая модель «Танк БТ–5». Авторы: Данкин Илья, Баглай Никита, Гаврилов Слава. Объединение стендового моделирования МБУДО СЮТ г. Ангарска

В основу веб–квеста положена цитата: «В народе говорят, что омулевая бочка наполовину пуста». Пригласительный билет и карта квеста изображены на рис. 8–9.

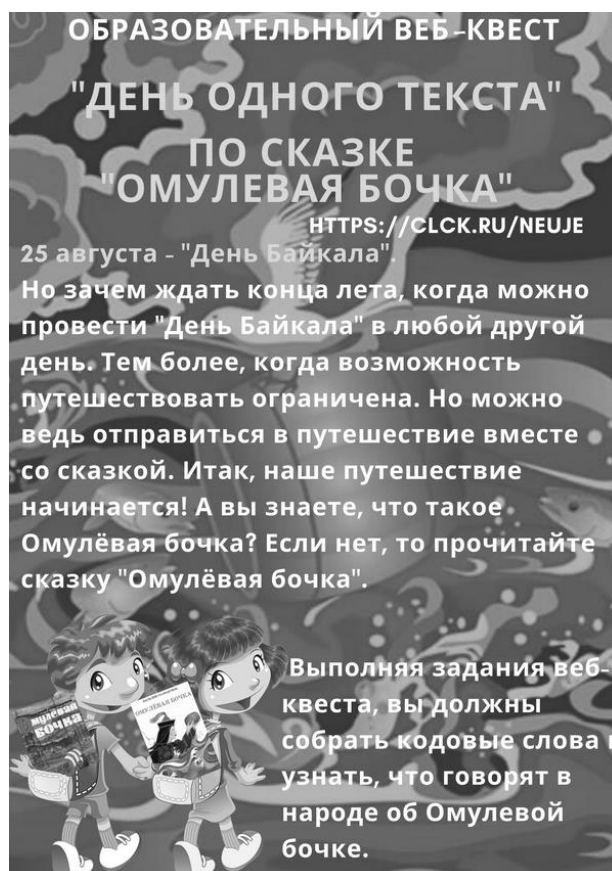


Рис.8. Пригласительный билет с интерактивной историей на веб–квест «Омулевая бочка».

При создании веб–квеста был использован STEAM подход. В ходе работы на веб–квесте участники должны выполнить несколько практических

работ: на уроке рисования написать портрет одного из байкальских ветров; в мастерской сделать Байкальский сувенир.

### Педагогический проект «Создаем образовательный веб–квест»

Виртуальная квест–комната начала свою работу в конце ноября 2017 года. Особенность веб–квестов: нет привязки ко времени, работают круглогодично. Руководители команд или сами участники планируют работу в квест–комнате по своему графику. Участниками самого первого веб–квеста «Шутка пожарного» стали уже более 400 учащихся. Веб–квест получил диплом за 1 место во всероссийском конкурсе «ФГОС: внеурочная деятельность, дополнительное образование» на сайте «Педагогическая планета». Веб–квест «О той весне» получил диплом 2 степени на Региональном конкурсе программ и методических разработок по патриотическому воспитанию, посвященный 100–летию системы дополнительного образования. Проект «Виртуальная квест–комната» занял 2 место на Региональном конкурсе инновационных учебных проектов в сфере внедрения технологий электронного и смешанного обучения. Веб–квест «Оружие Победы» стал победителем Регионального фестиваля образовательных веб–квестов. На данный момент в виртуальной квест–комнате работают 8 образовательных веб–квестов (рис. 10).



Рис.9. Карта образовательного веб–квеста «Омулевая бочка»

В 2019 году для привлечения педагогов к созданию банка веб–квестов был проведен дистанционный педагогический проект «Создаем образовательный веб–квест» на сайте <http://learningproject.sutangarsk.edusite.ru/p1aa1.html>, в котором приняли участие 21 педагог. В ходе обучения слушатели выполнили итоговую работу по созданию образовательных веб–квестов. Было создано 4 коллективных и 4 индивидуальных проектов.

В 2020 году на сайте проекта был проведен Региональный фестиваль образовательных веб–квестов, к которому присоединились участники, прошедшие обучение самостоятельно вне проекта, так как все материалы курса находятся в открытом доступе.



Рис.10. Логотипы образовательных веб–квестов МБУДО СИУТ г. Ангарска.

### Список литературы

1. Битюкова, Г.А. Веб–квест как форма дополнительного образования детей [Электронный ресурс] / Новатор. – Режим доступа: <https://novator.team/post/243>. – Дата доступа: 16.06.2020.
2. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726–р г. Москва, Российская газета, 8.09.2014.
3. Википедия. Квест. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://clck.ru/9cFZY>. – Дата доступа: 16.06.2020.
4. Сайт Станции юных техников г. Ангарска “Виртуальная квест–комната” Автор и администратор сайта Г.А. Битюкова [Электронный ресурс]/ Режим доступа: <http://sutangarsk.edusite.ru/p194aa1.html>. – Дата доступа: 16.06.2020.
5. Сайт “Создаем образовательный веб–квест” Автор и администратор сайта Г.А. Битюкова [Электронный ресурс]/ Режим доступа:

<http://learningproject.sutangarsk.edusite.ru/plaa1.html> – Дата доступа:  
16.06.2020.

*Битюкова Галина Анатольевна, методист по информационным технологиям МБУДО «Станция юных техников» г. Ангарска, Иркутской области, [bityukovaga@gmail.com](mailto:bityukovaga@gmail.com).*