

Разработка веб-квеста с помощью образовательного сервиса Learnis

Бельченков Алексей Николаевич

Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В статье рассматривается создание веб-квеста с помощью образовательного сервиса Learnis.ru. Рассмотрен один из вариантов предложенных комнат и создан квест на основе теоретического материала для обучающихся 9-11 класса в игровой форме.

Ключевые слова: Learnis, интеллектуальные технологии, квест, образование, игровые методы.

Using interactive teaching methods at the lessons of computer science

Belchenkov Aleksey Nikolaevich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

The article reveals the essence of the concept of "interactive methods", their role in the learning process, analyzes the existing experience of using interactive methods in computer science lessons, gives examples of the application of the business game method and case method in computer science lessons.

Keywords: interactive methods, computer science, business game, case method.

Перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. С этой целью многие учителя уже давно используют проектную технологию, привлекая ресурсы сети Интернет. Но обилие информации в сети и ее качество не только не упрощают процесс работы над проектом, но и усложняют его.

Игры могут быть самыми разными, такие как: найти пару, составить хронологическую таблицу, ввод текста, сортировка картинок, викторины с выбором правильного ответа, кроссворды, задания, где нужно заполнить пропуски, разработка заданий на основе популярных игр («Кто хочет стать миллионером», «Виселица», «Своя Игра»).

Эти игры и еще множество вариантов игр можно найти на образовательных сервисах интернета. Там можно найти не только уже готовые квесты, кроссворды, но и есть возможность проявить фантазию и создать свои задания.

Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Берни Додж (Bernie Dodge) и Том Марч (Tom March) из Государственного университета Сан-Диего [5].

Веб-квест как образовательная технология опирается на такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового.

Согласно данному подходу, учитель становится не урокодателем, а консультантом, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности обучающихся. Учителем создаются условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности обучающихся и поддерживается их инициатива. В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Многие авторы изучали, как веб-квесты влияют на процесс обучения. Так, например, Л.А. Бордонская и И.В. Ладыгина [1] считают, что Ценностный потенциал веб-квеста определяется необходимостью отражения в образовании специфики и особенностей современного информационного общества и реализации его через содержание учебного предмета и через организацию образовательного процесса при освоении учащимися предметного содержания. М.В. Гринёва, Т.Ф. Малашкевич, О.О. Протопопова [2] утверждают, что гроведённый веб-квест позволил достаточно эффективно и современно организовать самостоятельную работу учащихся по теме урока. Открыли для себя новые информационные источники, новые эффективные средства коммуникации, для учеников – новые образовательные перспективы. В.П. Зайцева [4] рассматривает веб-квесты как один из современных средств использования информационных технологий в образовательном процессе. М.В. Дерендеева [3] рассматривает веб-квест как особую интернет среду, использование которой ведет к решению поставленных на уроке задач.

В данной работе описано использование веб-квеста при помощи образовательного сервиса Learnis.ru

Образовательный сервис Learnis – это электронный набор инструментов для эффективного обучения на основе игровых методов.

Сервис Learnis.ru позволяет создавать веб-квесты, викторины, игру «Объясни мне».

Сервис позволяет создавать квесты, в которых перед игроками ставится задача выбраться из комнаты, используя различные предметы, находя подсказки и решая логические задачи. Для создания образовательного квеста, подсказками могут быть ответы на задачи, которые необходимо решить для продвижения по сюжету квеста. Таким образом, педагог, добавляя содержание своей дисциплины, делает квест образовательным и увлекательным.

Для создания квеста можно не проходить регистрацию. Но для того чтоб созданный веб-квест сохранился и у вас была возможность изменить или удалить, лучше пройти простую регистрацию.

Первым шагом для создания квеста, нужно выбрать локацию для квест-комнаты. На рисунке 1 показаны возможные варианты локаций.

Выберите локацию для квест-комнаты

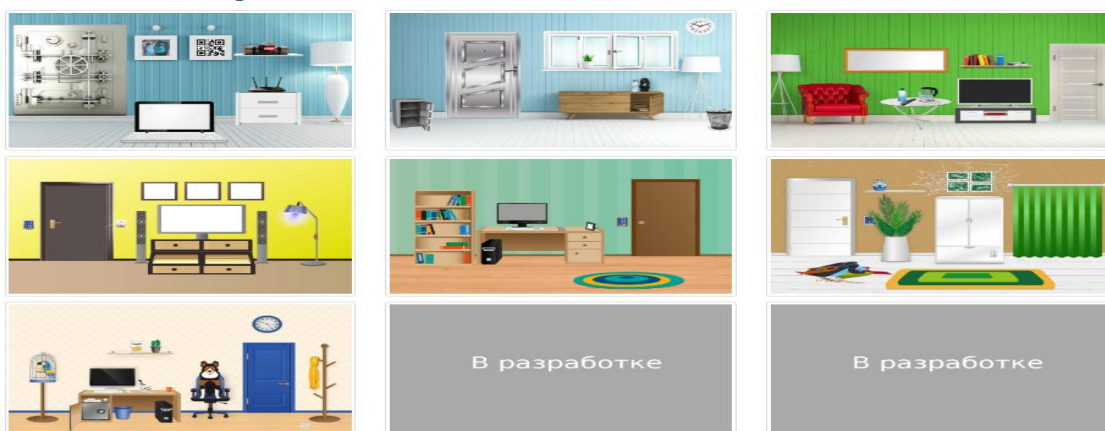


Рисунок 1 – Выбор локации для квест-комнаты

Каждая комната оснащена различными действиями и подсказками. Задача преподавателя загрузить задания и, на основе ответов, ввести код, с помощью которого откроется дверь.

Следующим шагом нужно будет ввести заголовок квеста (рис.2).

Создание нового квеста



Выбор макета квеста

Макет квеста предусматривает размещение трех заданий, подготовленных в виде изображений. Находя подсказки и используя предметы интерьера, участники квеста получают доступ к заданиям, а их решение позволит определить код от двери для выхода. При открытии двери участники квеста увидят итоговое изображение.

Заголовок квеста

[Создать квест на основе этого макета](#)

Рисунок 2 – Ввод заголовка квеста

После того как вы придумали и ввели заголовок квеста, ему присваивается номер, по которому школьники и студенты смогут пройти данный квест.

Третьим шагом вам нужно будет добавить 3 задания в виде изображения и четвертая картинка нужна для того, чтобы высвечиваться на экран, когда квест будет пройден.

На рисунке 3 показано создание квеста уже с загруженными файлами заданий.

Редактирование квеста



Описание макета квеста

Макет квеста предусматривает размещение трех заданий, подготовленных в виде изображений. Находя подсказки и используя предметы интерьера, участники квеста получают доступ к заданиям, а их решение позволит определить код от двери для выхода. При открытии двери участники квеста увидят итоговое изображение.

Номер квеста:

312561

Добавить вариант квеста

Файл #1	Файл #2	Файл #3	Файл #4
Код от двери (ответ)		1946программист42135	
Номер варианта		1	

Рисунок 3 – Создание квеста и загрузка данных

После сохранения макета, с помощью номера можно пройти квест. На главной странице сервиса, после нажатия на кнопку «Войти в игру», вводится номер квеста.

После загрузки квест-комната выглядит как показано на рисунке 4. Определенное время прохождения в данной локации присутствует.

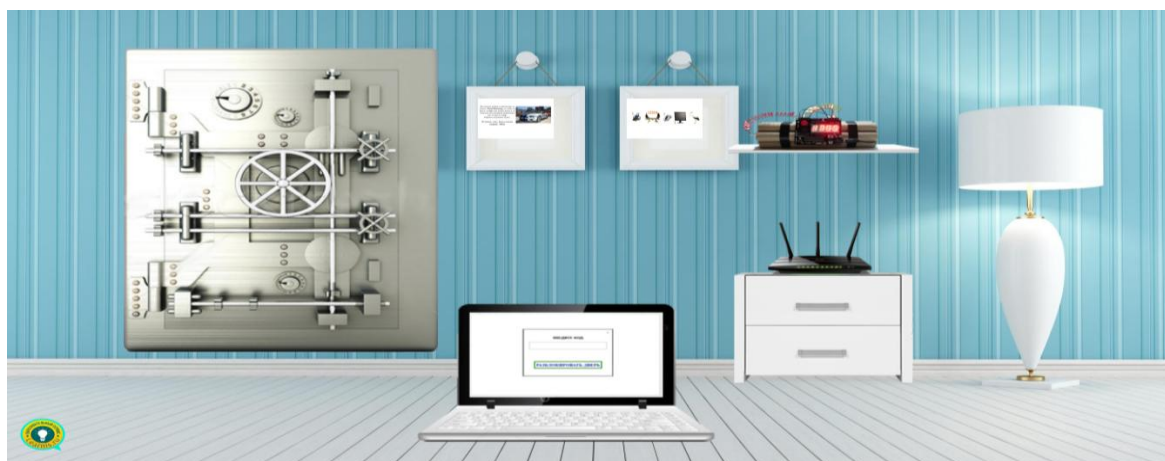


Рисунок 4 – Интерфейс квест-комнаты

Чтобы пройти квест необходимо нажимать на существующие предметы в комнате и действовать с помощью подсказок

Слева в комнате вы видите дверь сейфа. Нажав на него, активируется защитная система и включается таймер уничтожения (рис. 5).

Время, за которое нужно пройти квест 20 минут.

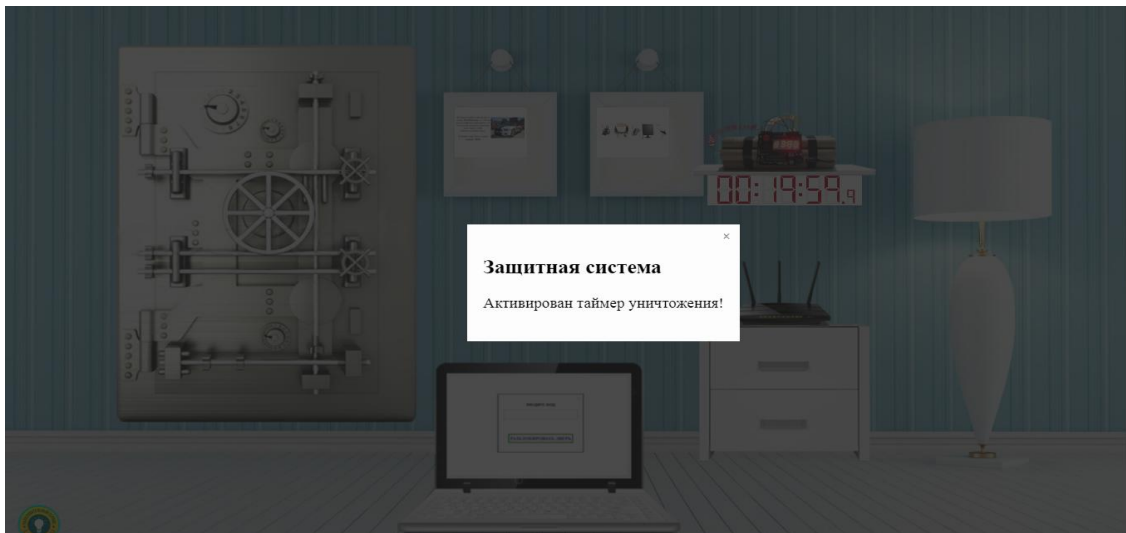


Рисунок 5 – Включение защитной системы

Задание №1. Справа от сейфа висит картина, нажав на нее высветится задание (рис.6).

Вы хотели пойти в автосалон за новым **Ford Mustang**, но забыли код от сейфа где лежат деньги. К счастью вы оставили подсказки как открыть сейф.
Первым заданием будет:
В каком году был создан первая ЭВМ



Рисунок 6 – Задание 1

Задание №2. Рядом висит вторая картина, нажав на которую высветится еще одно задание (рис.7).



Рисунок 7 – Задание 2

Задание №3. Под бомбой находится тумбочка. Нажав на нее высветится последнее задание. (рис.8).

Ответы распределите по цифрам на загадки

1. В памяти компьютера Она проживает. Преобразовать Изображение помогает. В видеосигнал Для монитора превращает. Ты ее узнал? Ну, как ее называют?
2. У дисковода-папы под крышей — мама-плата, но дочки с ним не живут — у людей вышки приват. Уменьшенные дочки запоминают строчки, запоминают все, что есть, все дочке-девочки равны. Лишь отличаются они объемом памяти и плашем, и в этом девичье их счастье! Зовут красавиц просто — Стенки, а по компьютерному — ...
3. Кто б подумать только мог, Заглянув в системный блок. Как серьезно там внутри: Блок питания, проводки, Есть винчестер, дисковод, Шлейфы тянутся вперед. Что под кожухом главней, Объяснить кто может мне? И ответчу просто я...
4. Жека играет в такую игру: Водит по лесу в игре кенгуру Штуку налево-направо бежит Кнопку нажимет: и в прыжке закружит. Винт- кенгуру подожмет рыжий хвостик. Как назовем эту штуку мы?...
5. В ней записаны программы И для мамы, и для папы! В упаковке, как конфета, Быстро вертится ...

1. Материнская плата
2. Флешки
3. Двойстик
4. Видеокарта
5. дискета

Рисунок №8 – Задание 3

После того как будут решены все задания, необходимо нажать на ноутбук лежащий на полу. Ввести туда код состоящий из ответов и вписывается в той же последовательности, как подписаны задания. После ввода кода, если он верный, то на экране появится изображение с надписью: «Код верный, Дверь можно открывать!» (рис.9). Последнее изображение, после открытия двери сейфа, может быть любое, на усмотрение преподавателя (рис. 10).

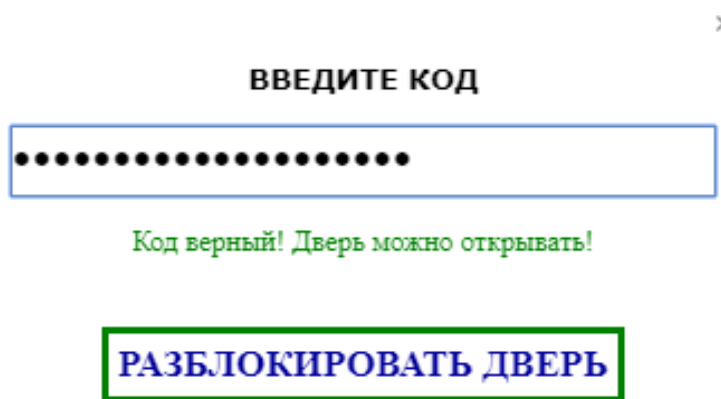


Рисунок 9 – Введите код

Поздравляем!
Вы выиграли!



Рисунок 10 – Успешное прохождение квеста

Все задания в данном квесте создавались в виде презентации, затем каждый слайд был сохранен в формате JPEG.

Ссылка на прохождение квеста: <https://www.learnis.ru/312561/>

В ходе работы был создан квест на образовательном сервисе Learnis.ru.

Это увлекательная и интересная игра, где необходимо выбраться из комнаты путем решения предметных задач. Данный вид работы можно проводить не только со школьниками, но и со студентами.

К плюсам использования веб-квестов можно отнести экономию времени на подготовку урока, повышение мотивации учеников и студентов к освоению материала, а также такие игры можно использовать на уроках в школе, на занятиях в университете и, в особенности, как домашнее задание. Помогает с легкостью организовать учебный процесс.

Библиографический список

1. Бордонская Л.А., Ладыгина И.В. Ценностный потенциал веб-квеста и обучение информатике В сборнике: Человек и его ценности в современном мире // IX Международная научно-практическая конференция. 2017. С. 28-37. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_32251123_29724252.pdf
2. Гринёва М.В., Малашкевич Т.Ф., Протопопова О.О. Методика проведения образовательного веб-квеста на интегрированном уроке английского языка и информатики // Вестник научных конференций. 2017. № 1-3 (17). С. 26-27. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_28391047_28209512.pdf
3. Дерендеева М.В. Образовательный веб-квест на уроках информатики // В сборнике: Современный учитель дисциплин естественнонаучного цикла сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. 2017. С. 106-110. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_28864298_30511147.pdf
4. Зайцева В.П. Использование образовательной технологии веб-квест в преподавании информатики // Актуальные направления научных исследований XXI века: теория и практика. 2015. Т. 3. № 7-4 (18-4). С. 180-183. URL: https://elibrary.ru/download/elibrary_25612066_60683724.pdf
5. Пестрякова Т. А. Использование технологии Веб-квест как средство активизации познавательной деятельности студентов: г. Шарья, 2016 г. 25 с.