

Создание веб-квеста по теме «Развиваем логику» с помощью образовательного сервиса Learnis

Ковалева Ирина Валерьевна

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема
студент*

Аннотация

В статье рассматривается создание веб-квеста по теме «Развиваем логику» с помощью образовательного сервиса Learnis. Подробно описан каждый шаг создания веб-квеста на основе игровых технологий.

Ключевые слова: Learnis, веб-квест, образование, игровые технологии, логика

Create an application grid in Learningapps.prg for the course on the discipline «Intelligent technologies in management»

Kovaleva Irina Valerievna

*Sholom-Aleichem Priamursky State University
student*

Abstract

The article discusses the creation of a web quest on the topic "Developing logic" with the help of educational service Leanis. Every step of creating a web quest based on game technologies is described in detail.

Keywords: Learnis, web quest, education, game technologies, logic

Игровые технологии в образовании становятся все более популярными. В значительной степени это связано с появлением информационно-коммуникационных технологий, игровых обучающих программ и игровых образовательных сервисов.

Можно выделить несколько причин, почему стало актуально использовать игровые технологии в процессе обучения. Одной из причин является сделать обучение более мотивирующим, путем использования конкуренции и личного интереса обучаемого. Следующая причина – это сделать обучение более инновационным, а именно использование современных трендов. Помимо этого необходимо сделать обучение более функциональным, интересным и приятным. Нужно завлечь студентов в игру интересным сюжетом и функционалом игры.

Одним из последних трендов использования игровых технологий являются квесты. Образовательный квест – это организованный вид исследовательской работы, в процессе выполнения которой ученики

проходят определенный сюжет, решая при этом различные умственные задачи.

Многие авторы в своих работах проводили исследования по данной теме. Например, Н.П. Кожухарь описал квест как новую образовательную технологию и опыт его применения в образовательной организации [1]. И.С. Холодилова и К.А. Ремер описали квест-технологию как средство обеспечения комплексного подхода при организации развивающей предметно-пространственной среды образовательного учреждения [2]. Квест–технологию (игровые технологии) - современный инструмент педагога для повышения новых образовательных результатов в работе описала Г.В. Ложкина [3], а Н.А. Машошина провела исследование на тему: образовательный квест - как инновационная технология и интерактивная образовательная среда [4].

А.В. Чепурин раскрыл образовательный квест – как одну из современных форм профориентационной работы [5]. Квест–технологии в образовательной деятельности как современные интерактивные технологии описала в работе Е.П. Скоарева [6]. Т.В. Киселева описала Web-квест как форму организации образовательного процесса в педагогическом вузе [7]. Квест-технологии в образовательной среде раскрыли в работе Л.А. Балябина и А.А. Кошелев [8]. С.П. Лепчикова описала образовательный квест в формировании профессиональных компетенций студентов педагогических специальностей [9]. Новиков М.Ю. описал сервис создания образовательных викторин Learnis [10].

В сети Интернет можно найти много уже готовых квестов и использовать их, но намного интересней разработать свои задания. Так, например сервис Learnis служит для создания увлекательных игр, в том числе и квестов подвиг жанра «выход из комнаты». В таких квестах 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.

В данной работе будет описано создание веб-квеста по теме «Развиваем логику». Ссылка на квест-комнату: <https://www.learnis.ru/385285/>

Для начала необходимо создать квест и добавить задания. На рисунке 1 показана квест-комната, из которой необходимо выбраться, решив 4 логические задачи.



Рисунок 1 – Интерфейс квест-комнаты

Из-за того, что в комнате сильно загазовано, невозможно дальше работать. Над столом находится вытяжка и, нажав на кнопку на ней, весь дым рассеется. Чтобы начать разгадывать загадки необходимо их найти.

Задание №1. На полочке в шкафу стоят книги. Нажав на них, появится первое задание, задачей которого является поставить правильное число вместо вопросительного знака (рис 2).

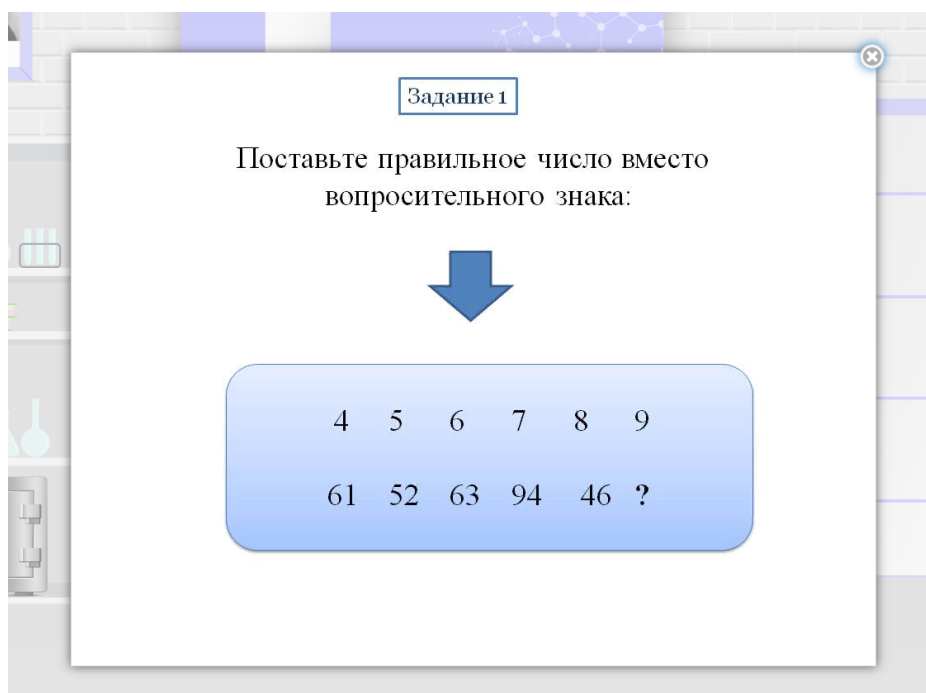


Рисунок 2 – Задание №1

Задание №2. Чтобы найти второе задание необходимо нажать на халат, висящий возле двери. Из кармана выпадет свернутый листок бумаги. Над монитором находится полочка, на которой стоят 2 колбы с жидкостью белого и желтого цветов. Нажав на колбу с жидкостью желтого цвета, она упадет на стол. На столе лежит пинцет и этим пинцетом необходимо взять этот листок

бумаги и поднести к колбе. После этого появится второе задание, целью которого является решить логическую задачу (рис. 3).

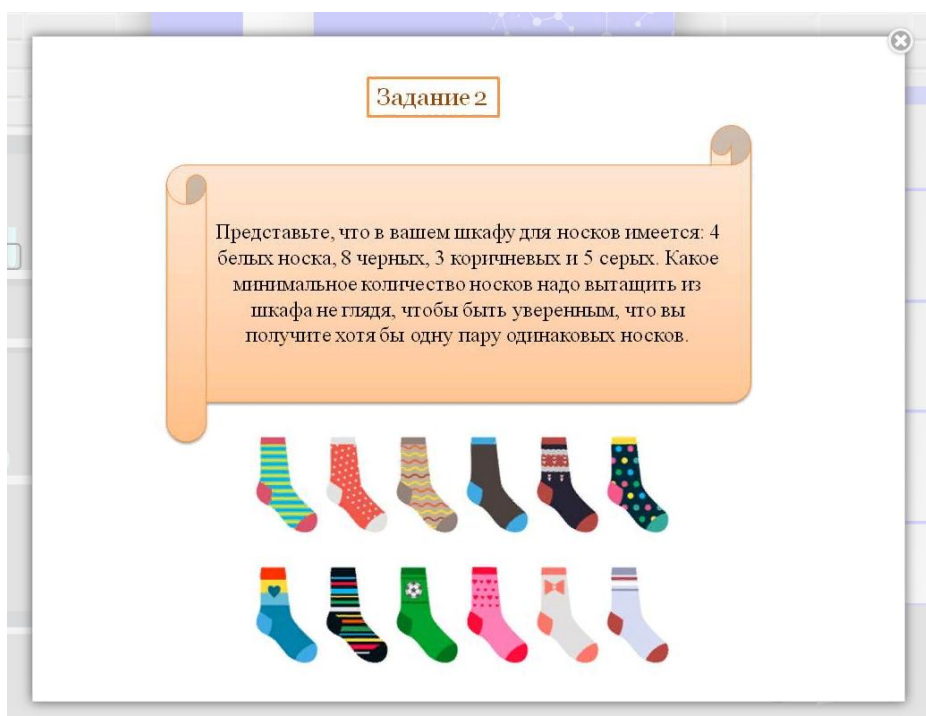


Рисунок 3 – Задание №2

Задание №3. В столе находятся 3 шкафчика. Первые два пустые, а в третьем лежит журнал опытов. Нажав на него, появляется окно с текстом «Шрифт слишком мелкий». В шкафу слева на полочке лежит лупа. Необходимо поднести лупу к журналу и откроется задание №3, целью которого является решить логическую задачу, а именно какой кубик свернули из представленной разверстки (рис. 4).

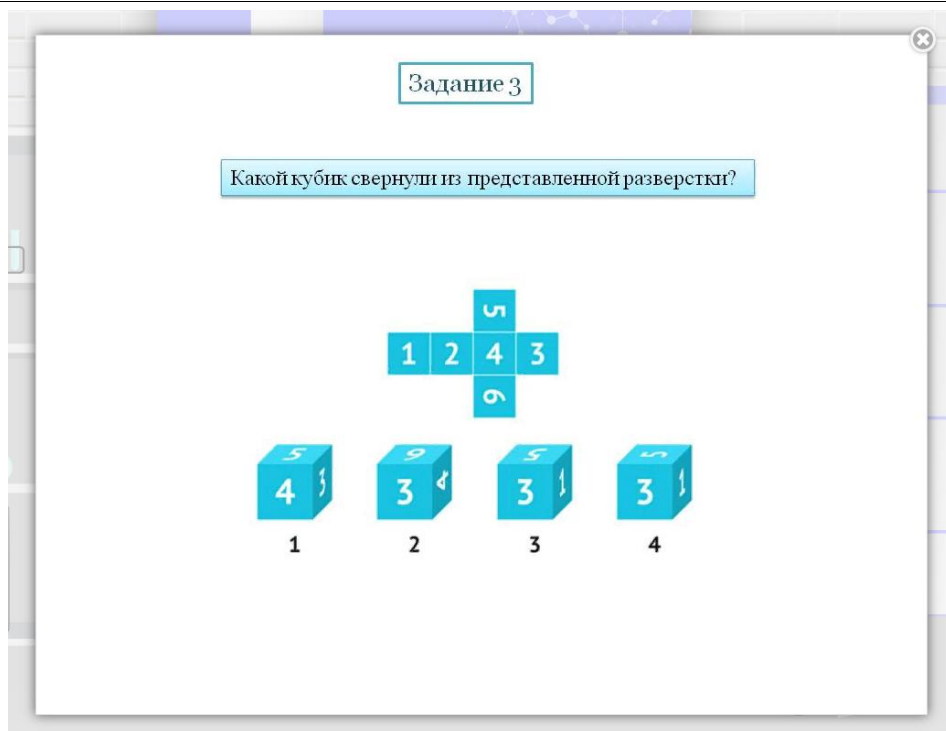


Рисунок 4 – Задание №3

Задание №4. Слева в комнате находится сейф, шифр которого надо ввести. На стене висит портрет Д.И. Менделеева, но последние цифры даты жизни стерты. Для того, чтобы открыть сейф, нужно знать даты жизни ученого и ввести их как код от сейфа. Код: 18341907. В сейфе лежит флешка, которую можно вставить в компьютер и появится 4 задание, задачей которого является разгадать ребус (рис. 5).

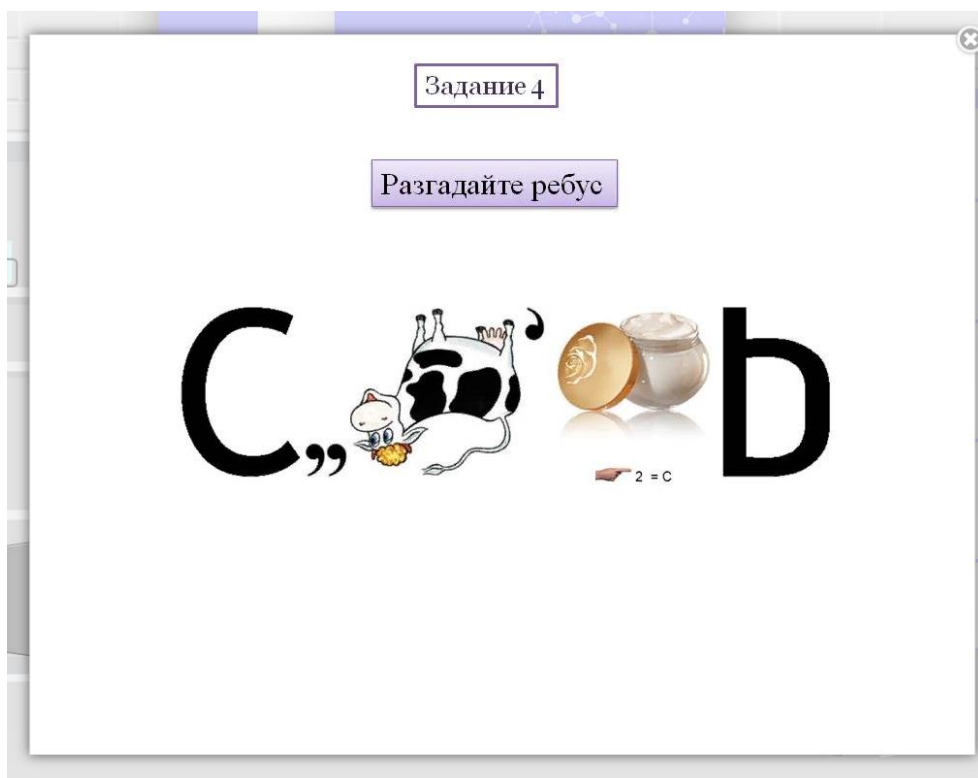


Рисунок 5 – Задание №4

После того как все 4 задания будут решены, необходимо ввести код от двери. Код состоит из ответов в таком же порядке, как задания пронумерованы.

После того как правильный код будет введен, выскочит окно с поздравлением как показано на рисунке 6.

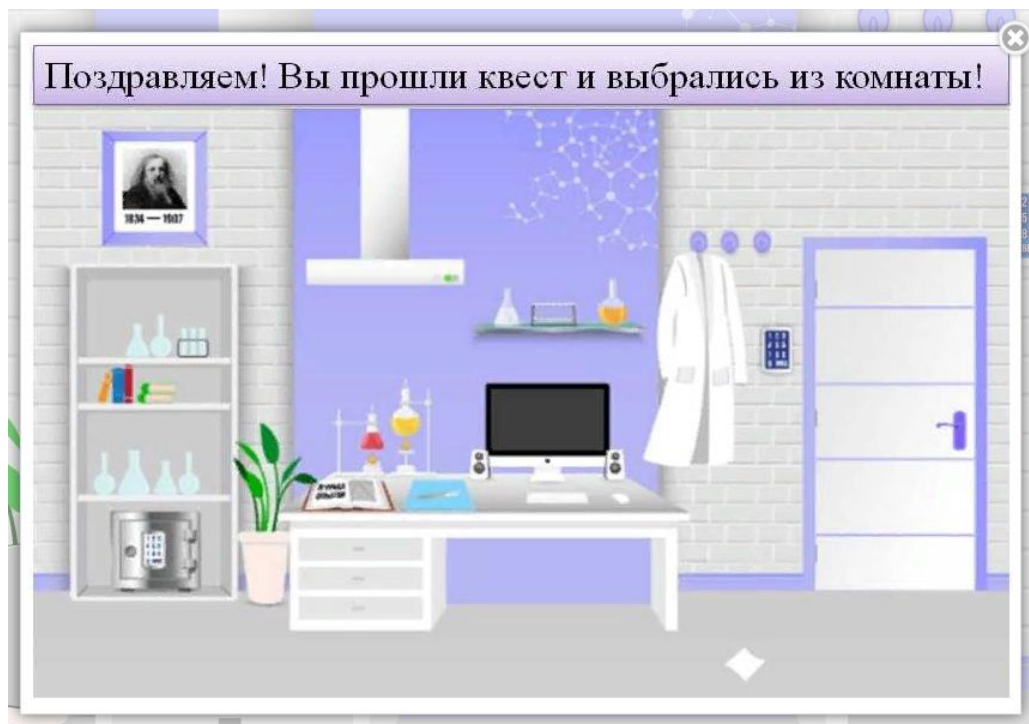


Рисунок 6 – Окно с поздравлением

В ходе исследования был создан веб-квест по теме «Развиваем логику». Данный квест можно использовать не только в процессе обучения для студентов, но и для школьников.

Ответы на задания:

Задание №1. **18**. Числа нижнего ряда – это квадраты чисел верхнего ряда с перестановкой цифр.

Задание №2. **5** носков. Так как количество видов носков равно 4, то вытащенный пятый всегда будет образовывать пару с каким-то из четырех.

Задание №3. **3**.

Задание №4. **47**.

Библиографический список

1. Кожухарь Н.П. Квест как новая образовательная технология и опыт его применения в образовательной организации // В сборнике: Инновационные технологии в современном образовании Материалы Республиканской научно-практической конференции. 2018. С. 108-113.
2. Холодилова И.С., Ремер К.А. Квест-технология как средство обеспечения комплексного подхода при организации развивающей предметно-пространственной среды образовательного учреждения // В сборнике:

- Современная научная мысль Материалы IV Международной научно-практической конференции. Главный редактор М.П. Нечаев. 2018. С. 254-260.
3. Ложкина Г.В. Квест–технологии (игровые технологии) -современный инструментпедагога для повышения новых образовательных результатов // В сборнике: Инновационные процессы в физико-математическом и информационно-технологическом образовании II областная научно-практическая конференция учителей математики, информатики, физики, технологии. Сер. "Федеральные государственные образовательные стандарты" КОГОАУ ДПО "ИРО Кировской области". 2018. С. 109-110.
 4. Машошина Н.А. Образовательный квест - как инновационная технология и интерактивная образовательная среда // В сборнике: АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА ПЕДАГОГОВ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ сборник материалов Международной электронной научно-практической конференции : в 4 т.. ГОУ ДПО «Донецкий республиканский институт дополнительного педагогического образования». 2018. С. 8-14.
 5. Чепурин А.В. Образовательный квест – одна из современных форм профориентационной работы // Современное образование. 2018. № 3. С. 28-33.
 6. Скосарева Е.П. Квест–технологии в образовательной деятельности - современная интерактивная технология // В сборнике: Социально-экономические проблемы регионального развития на современном этапе Материалы международной научной конференции. 2018. С. 395-401.
 7. Киселева Т.В. Web-квест как форма организации образовательного процесса в педагогическом вузе // В сборнике: Проблемы и перспективы технологического образования в России и за рубежом Сборник материалов Международной научно-практической конференции. отв. ред. Л.В. Козуб. Ишим, 2019. С. 134-136.
 8. Балябина Л.А., Кошелев А.А. Квест-технологии в образовательной среде // В сборнике: Дыльновские чтения Материалы VI Всероссийской научно-практической конференции. 2019. С. 50-53.
 9. Лепчикова С.П. Образовательный квест в формировании профессиональных компетенций студентов педагогических специальностей // В книге: Педагогика: Материалы 57-й Международной научной студенческой конференции Материалы 57-й Международной научной студенческой конференции. Новосибирск, 2019. С. 50-51.
 - 10.Новиков М.Ю. Сервис создания образовательных викторин Learnis // В сборнике: Современные технологии в российской и зарубежных системах образования сборник статей VIII Международной научно-практической конференции. Пенза, 2019. С. 71-74.