

УДК 373.5 016:811.161.3

## ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТА В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

**Н. Б. Шешко<sup>1</sup>, П. С. Шешко<sup>2</sup>**

<sup>1)</sup> ГУО «Средняя школа №28 г. Гродно» (Республика Беларусь, 230005, г. Гродно, ул. Брикеля, 11; e-mail: school28@mail.grodno.by)

<sup>2)</sup> УО «Гродненский государственный аграрный университет», 230008, (Республика Беларусь, г. Гродно, ул. Терешковой, 28; e-mail: ggau@ggau.by)

Аннотация. В статье рассказывается о преимуществах веб-квеста как технологии, направленной на развитие познавательной активности, творческих способностей учащихся, повышение мотивации к обучению, качества усвоения знаний по изучаемому предмету.

Ключевые слова: веб-квест, web-quest, ИКТ, информационные ресурсы.

## WEBQUEST TECHNOLOGY IN THE EDUCATIONAL PROCESS

**N. B. Shashko<sup>1</sup>, P. S. Shashko<sup>2</sup>**

<sup>1)</sup> State Educational establishment "School28 Grodno" (Belarus, 230005, Grodno, 11 Brikelya st.; e-mail: school28@mail.grodno.by)

<sup>2)</sup> EI "Grodno State Agrarian University", 230008, (Belarus, Grodno, 28 Tereshkova st.; e-mail: ggau@ggau.by)

Summary. The article describes the advantages of a web quest as a technology aimed at developing cognitive activity, students' creative abilities, increasing motivation for learning, and the quality of assimilation of knowledge in the subject under study.

Key words: web-quest, web-quest, ICT, information resources.

Эффективное вовлечение в образовательный процесс всего многообразия средств информатизации, развитие у обучающихся мотивации к получению знаний, непрерывному самообразованию посредством использования современных ИКТ является основой концепции информатизации системы образования Республики Беларусь, согласно которой необходимо формировать у учащихся информационную компетенцию, необходимую им в будущем [1].

Одной из технологий обучения, способствующих формированию навыков информационной деятельности, является веб-квест, который позволяет развивать познавательную активность учащихся, повышать

мотивацию к обучению, качество усвоения знаний по изучаемому предмету; развивать творческие способности учащихся.

Веб-квест (web-quest) в образовании – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы сети Интернет [2]. Задания располагаются на сайте, охватывают тему урока по учебному предмету, блок тем или отдельную проблему. Квесты могут быть и межпредметными. Выделяют два вида веб-квестов: краткосрочные и долгосрочные. Краткосрочные квесты проводятся на одном уроке с целью введения в новую тему или обобщения знаний. Долгосрочные квесты предполагают длительную работу над объемным материалом – несколько занятий в рамках изучения темы. Выполнять веб-квест можно в группе или индивидуально.

Важно выбрать подходящий сервис, на котором будет размещаться веб-квест. Это могут быть [genial.ly](http://genial.ly), [learnis.ru](http://learnis.ru), которые имеют шаблоны для создания квеста, или сайты на платформе [google](http://google.com), [wix](http://wix.com), где возможно создать авторский квест.

Ответы на задания могут представляться учащимися в различном виде. Это зависит от того, какую образовательную задачу ставит учитель. Задания могут проверяться автоматически или учителем. При отправке письменных ответов учитель должен сделать на уроке анализ ошибок.

В качестве примера обучающего веб-квеста приведем квест по литературе, созданный в рамках марафона «Купаловские проекты-2021» и направленный на подведение итогов изучения очерка В.Г. Короленко «Парадокс» [3]. Знания учащихся проверяются автоматически. Предваряет веб-квест интерактивная история, задача которой – заинтересовать учащихся, побудить их к выполнению заданий. В результате учащиеся должны ответить на вопросы: Что такое счастье? В чем предназначение человека? В чем смысл жизни? Участники квеста делятся на 4 команды, каждая из которых получает свои 4 задания, после успешного выполнения каждого задания команда узнаёт кодовое слово, которое записывает на маршрутном листе. В результате команда разгадает свою часть фразы, состоящую из 4-х слов. Отгаданные части фразы составят стихотворение А. Майкова «В чем счастье?». Задания созданы в сервисе [learningapps](http://learningapps.com) и представляют собой тест, кроссворд, викторину «найди пару», задание последнего этапа является письменным и отправляется на проверку через [google](http://google.com) в форму.

Прием игрофикации позволяет сделать прохождение квеста более интересным: на сайте квеста размещена карта – изображение комнаты,

в которой каждая команда должна отыскать свои задания, выполнить их, после расшифровки кодовой фразы получить цифру. Четыре цифры составят ключ от кодового замка, открыв который, команды смогут выйти из комнаты, что означает, что квест завершен.

По итогам участия в веб-квесте был проведен мониторинг, который показал, что такая форма урока способствует повышению познавательной активности, развитию критического мышления учащихся, повышению мотивации приобретения знаний.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь [Electronic resource] // Mode of access: <https://edu.gov.by/statistics/informatizatsiya-obrazovaniya/>. – Date of access: 10.03.2021.
2. Образовательный веб-квест [Electronic resource] // Mode of access: <http://wiki.tgl.net.ru/index.php/>. – Date of access: 7.03.2021.
3. Веб-квест «Парадокс» [Electronic resource] // Mode of access: <https://sites.google.com/view/paradokss/>. – Date of access: 10.03.2021.

УДК 7(4)“13/21”

### **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОНЛАЙН-ОБРАЗОВАНИЕ ВЗРОСЛЫХ В КОНТЕКСТЕ РЕВИТАЛИЗАЦИИ НЕИНСТИТУЦИОНАЛЬНЫХ ПРАКТИК ПОЛИХУДОЖЕСТВЕННОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**Л. А. Шкор**

УО «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (Республика Беларусь, г. Минск, 220114, ул. Скорины, 13; e-mail: [estet\\_fac@bspu.by](mailto:estet_fac@bspu.by))

Аннотация. В представленном материале раскрываются особенности дополнительного образования взрослых, организованного в онлайн-режиме с привлечением современных цифровых технологий. Пандемия, локдауны и самоизоляция стали факторами, обусловившими ревитализацию неинституциональных практик полихудожественного образования в условиях интернет-коммуникаций. Понимание необходимости практических занятий искусством для заполнения экзистенциальных лакун человека, замкнутого в пространство повседневности, вызвало возрастающий спрос на дополнительное образование взрослых.

Ключевые слова: дополнительное образование взрослых, культура, пространство повседневности, неинституциональные практики полихудожественного образования.