**Образовательный веб-квест: новый взгляд на обучение**

И.В. Морозова

«О сколько нам открытий чудных

Готовят просвещенья дух  
 И опыт, сын ошибок трудных,  
 И гений, парадоксов друг…»

А.С. Пушкин

Как быстро меняется мир вокруг. И мы меняемся вместе с ним. Незаметно, но виртуальная реальность (VR), искусственная реальность (AR), смешанная реальность (MR) вошли в нашу жизнь навсегда. А уже вчера постучался в двери учебных аудиторий искусственный интеллект (ИИ). Дух захватывает от небывалых перспектив развития человечества.

Когда-то в древние времена термин «цифра» обозначала «ноль, пустой, ничего», а сегодня этот термин так многогранен! И вот мы уже говорим о цифровизации образования. Педагоги спорят о преимуществах и вреде цифровизации, но противникам придется признать, что Интернет (а это изначально цифра)- объективная реальность! Сначала думалось, что Интернет будет использоваться только в формате дистанционного обучения, но Интернет стал инструментом образовательных технологий непосредственно на уроке, а самое главное, что живого участия преподавателя не заменят боты и роботы.

Отказ от достижений прогресса невозможен. Преподаватель должен учить обучающихся не увлекаться подменой своей реальной жизни и не пользоваться гаджетами без реальной осознанной необходимости.

Обучение в цифровом поле дает возможность и студентам, и преподавателям находить новейшие данные по изучаемой теме, учит анализировать добытую информацию. Опыт показывает, что и онлайн тестирование мотивирует обучающихся из-за бесстрастности техники.

И удачи нам в изобретении новых педагогических цифровых технологий, усвоении и совершенствовании уже существующих!

При подготовке как традиционных занятий, так и с применением цифровых технологий мы должны учитывать, что есть общие принципы, общие дидактические и методические требования, а также осуществлять интеграцию уже имеющихся в практике отдельных элементов опыта в новую совокупность, позволяющую решать сложные задачи более эффективно. Цифровизация образования мотивирует нас на выполнение требований ФГОС по основным, изложенным в стандарте образовательным компетенциям, но в то же время преподаватель должен понимать перспективу, видеть и осваивать новые возможности совершенствования педагогического процесса, развития социальных и педагогических условий для учебно-воспитательной работы.Особенно актуальны сегодня форматы, которые позволяют:

— активизировать познавательную деятельность,

— формировать универсальные учебные действия,

— развивать метапредметные навыки.

Одним из таких форматов является образовательный веб-квест. Это технология, сочетающая игровой подход, проектную деятельность и цифровые инструменты. Веб-квесты представляют собой увлекательные задания, которые требуют от учащихся активного участия и сотрудничества для достижения общей цели.

С помощью веб-квестов можно обучать в интерактивной форме, развивая у учащихся:

✅ Критическое мышление — учащиеся учатся анализировать информацию, делать выводы и принимать обоснованные решения.

✅ Навык поиска и анализа информации — в процессе выполнения заданий они осваивают методы эффективного поиска данных в интернете и учатся различать достоверные источники от недостоверных.

✅ Цифровую грамотность — использование различных цифровых инструментов позволяет учащимся развивать навыки работы с технологиями, что становится все более важным в современном мире.

✅ Самостоятельность и рефлексию — веб-квесты способствуют развитию самостоятельного мышления и умения оценивать собственные достижения и ошибки, что является ключевым аспектом личностного роста.

Таким образом, образовательные веб-квесты не только делают процесс обучения более интересным и увлекательным, но и способствуют формированию важнейших навыков, необходимых для успешной жизни в современном обществе. Игры всегда были очень важным периодом в жизни каждого человека и тысячи лет назад и сегодня. И сотни лет назад прогрессивные педагоги применяли игры в процессе обучения, расширяя диапазон применяемых типов: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации. Вход в мир цифровизации для большинства начинался с компьютерных игр.

Внедрение игровых техник в неигровые процессы, например в обучение и в работу. идея использования элементов и принципов игр в неигровом контексте.

И этот феномен внесения элементов игры в рабочие моменты на занятиях в образовательных учреждениях, в компаниях стал называться геймификацией. Активное внедрение геймификации в бизнес началось с развитием IT-технологий. В основе геймификации лежит идея использования элементов и принципов игр в неигровом контексте, включая систему поощрений, наградных систем для стимулирования вовлеченности, удовлетворения и мотивации как обучающихся, так и работников. Цель геймификации-это не только увлечь, но и привлечь людей, стимулируя их активность и обучение.

Различают три вида геймификации образования:

**глубокую,** когда обучающийся полностью погружается в мир игры,

**легкую,** когда в процессе обучения применяются лишь элементы игры и

**промежуточную,** т.е. совмещающая принципы двух остальных подходов.

**Примеры** **геймификации** в образовательных учреждениях и

компаниях: квесты при решении рабочих задач, получение бонусных баллов за сложные задания, выполнение плана и просто хорошую работу.

Нами широко используется метод веб- квестов. В современном образовании веб-квесты становятся все более популярным методом обучения. На занятиях по английскому языку в колледже веб-квесты могут быть эффективным инструментом для повышения мотивации студентов и развития их языковых компетенций. Квест как педагогическая технология, содержащая в своей основе геймификацию-это продуманная во всех деталях модель совместной деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с четко определенными целями, диагностикой текущих и конечных результатов с выделенными процедурными характеристиками и конечными оценками достигнутых результатов. Зарубежные исследователи (J.Abbit, С. Maddux, N. Hockly, R. Zheng и др.) считают, что квесты является эффективным средством развития коммуникативных качеств студентов, но хочу отметить, что те, кто к участию в квестах выбирал индивидуальные формы работы, с удовольствием участвовали в групповых квестах и получали положительные впечатления от совместной работы.

Рассмотрим структуру веб-квеста на примере одной из тем в группе 1ТЭО-20 (13.02.11 Техническая эксплуатация и обслуживание электрического и электромеханического оборудования (по отраслям).

**Краткое описание организационной работы и шаги работы по теме веб-квеста**

**Тема: Modern Energy Resources. Achievements and Prospects.**

**Задание**– определить источники энергии, которые существуют в мире сегодня; выявить наиболее используемые энергоносители; найти доказательства, что возобновляемые источники энергии наиболее безопасные для окружающей среды и дешевые. Найти в научно- исследовательских статьях не только достоинства, но и недостатки в эксплуатации предприятий «зеленой энергетики» (на английском языке).

**Описание формы представления конечного результата.**

Конечный результат может быть представлен в виде презентации, реферата. **Организационная работа**

Создание групп и ролей.

Создаем группы, которые будут работать над по темами:

1группа работает над темой «Nuclear fusion in the Sun (solar energy) »;

2группа – «Gravity generated by the Earth & Moon»;

3группа – «Nuclear fission reactions»;

4 группа – «What is the future for our energy needs»?

Роли в группе: «руководитель», «ученый», «практик», «экономист». Но можно дать задание, чтобы каждый участник собирал материал по конкретному энергоносителю. Затем, в ходе дискуссии отобрали наиболее содержательную информацию и создали коллективную презентацию или коллективный реферат.

Таким образом, эта коллективная работа полностью отвечает требованию ФГОС по ОК: осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития; использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности; работать в коллективе и команде, обеспечивать ее сплочение, эффективно общаться с коллегами.

**Порядок работы и необходимые ресурсы.**

Последовательность действий:

Шаг1.Работа с электронной информацией о современных энергоносителях на английском языке;

Шаг 2. Выбор актуальной информации из всемирной сети Интернет;

Шаг 3. Самый сложный. Обобщить все полученные на разных этапах игры результаты о современных источниках энергии и представить в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы.

Шаг 4. Разместить результаты работы на портале http://webquest.org (на английском языке).

Интернет-ресурсы: https://en.wikipedia.org/wiki/World\_energy\_resources https://www.energy.gov/science-innovation/energy-sources#; https://www.ngridenergyworld.com/energy\_efficiency/ee\_safety\_smart

https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/current-challenges-in-energy/

https://www.tulane.edu/~sanelson/eens1110/energy.htm

и другие.

**Описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста**

представляется в виде бланка оценки. Нами используются критерии и параметры оценки, почерпнутые на сайте http://istoriya-vt.narod.ru/kriterii.htm.

Краткое описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Выполнение данного веб-квеста выявит полноту освоения темы 2.7.Types of Electric Plants; обеспечит студентов дополнительной информацией, необходимой для будущей профессиональной деятельности; позволит обучающимся подготовиться к дискуссии.

Например,

Some of the questions we want to answer in this discussion are:

1. What sources of Energy are available?

2. How do the energy sources rely on resources available on Earth?

3. Which energy sources are renewable on a human time scale?

4. Since fossil fuels (oil, natural gas, coal) are our main source of energy, how are they formed, how do we find them and exploit them?

5. What is the future for our energy needs?

Однако важным аспектом успешного проведения веб-квеста является оценка выполнения заданий студентами. Определение критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста на занятиях по английскому языку в колледже имеет решающее значение для обеспечения объективности и справедливости оценки. Вот несколько ключевых аспектов, которые следует учитывать при разработке критериев и параметров оценки:

1. Языковые навыки: Оценка выполнения веб-квеста должна учитывать уровень владения языком студентами, их способность использовать лексику, грамматику и произношение на английском языке правильно и эффективно.
2. Понимание контента: Студенты должны демонстрировать понимание ключевых концепций и тем, затронутых веб-квестом, а также умение анализировать информацию и делать выводы на основе полученных знаний.
3. Креативность и самостоятельность: Оценка выполнения веб-квеста должна учитывать степень креативности и оригинальности решений, предложенных студентами, а также их способность работать самостоятельно и принимать нестандартные решения.
4. Коллаборация и коммуникация: Веб-квесты часто включают в себя задания, требующие совместной работы и общения. Оценка выполнения веб-квеста должна учитывать способность студентов работать в команде, обмениваться информацией и выражать свои мысли на английском языке.

В заключение, оценка выполнения веб-квеста на занятиях по английскому языку в колледже играет важную роль в оценке языковых навыков, креативности, самостоятельности и коммуникативных способностей студентов. Правильно разработанные критерии и параметры оценки помогают стимулировать учащихся к активному участию в процессе обучения и развития их языковых навыков.

**Информационные ресурсы:**

1.Галанина Е. В., Акчелов Е. О. (2019). «Новый подход к геймификации в образовании».

2.Орлова О. В., Титова В. Н. (2015). «Геймификация как способ организации обучения».

3.Плиева А. О., Мамалова Х. Э. (2020). «Применение игровых методов обучения в создании рефлексивно-образовательной среды вуза».

4.Шабалков Я. А. (2018). «Использование нарративного подхода как метода культурного анализа в игровой практике».

5.Daphne Bavelier "Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World"

6.Статья "The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education" автора Karl M. Kapp

7.Сайт "Gamification Nation" (https://www.gamificationnation.com/)

8.Журнал "International Journal of Game-Based Learning" (https://www.igi-global.com/journal/international-journal-game-based-learning/41009)

9.Курс "Gamification" на платформе Coursera (https://www.coursera.org/learn/gamification)

10.Janaki Kumar "The Gamification of Work: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition" автора

11. Статья "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study" автора Hamad Alharbi

Эти ресурсы помогут вам более глубоко понять тему цифровой среды и геймификации и применить их в практике.