

И. Н. Верхолетова,
Нижегородский Губернский колледж,

А. В. Поначугин,
Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина

ПЛАТФОРМЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ И РЕАЛИЗАЦИИ ВЕБ-КВЕСТОВ

Аннотация

В статье рассматривается проблема интеграции в образовательный процесс технологии веб-квеста. Проведен обзор онлайн-сервисов, платформ для создания и реализации веб-квестов, раскрываются функциональные возможности сервисов и демонстрируются примеры реализации квестов на их базе. Сформулированы критерии оценки качества и адаптивности платформы для создания веб-квеста.

Ключевые слова: проектная технология, образовательный веб-квест, онлайн-сервис, сайт, блог.

Необходимое условие реализации федеральных государственных образовательных стандартов — системно-деятельностный подход в образовании [13]. Педагоги должны использовать современные образовательные технологии деятельностного типа, одной из которых является проектная технология с привлечением ресурсов интернета. Сегодня становится все более важным умение самостоятельно искать информацию в интернете и обрабатывать ее. Но обилие информации в Сети и ее качество не только не упрощают процесс обучения, но и усложняют его, так как учащиеся сталкиваются с проблемой выбора надежных источников информации. Одно из возможных решений данной проблемы — использование в образовательном процессе технологии веб-квеста.

Веб-квест — это довольно новая технология в педагогике, и в работах российских ученых-педагогов пока нет единого взгляда на сущность квеста, авторы по-разному представляют это понятие, например:

- образовательный веб-квест — проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета (Я. С. Быховский [3]);
- веб-квест — пример организации интерактивной образовательной среды (Т. А. Кузнецова [6]);

- веб-квест — образовательный сайт, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся по определенной теме с гиперссылками на различные веб-страницы (А. В. Федоров и др. [14]);
- веб-квест — это виртуальный проект, при этом часть или вся информация, с которой работает учащийся, может находиться на различных веб-сайтах (Г. А. Воробьев [4]).

С технической стороны, веб-квест — это сайт в интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу.

Веб-квест позволяет интегрировать использование ресурсов интернета в различные учебные предметы на разных уровнях обучения, а также организовать самостоятельную деятельность учащихся на разных этапах изучения некоторой темы, направленной на достижение обучающимися метапредметных результатов [3].

Можно провести классификацию веб-квестов по различным основаниям:

- по сроку реализации: краткосрочные, долгосрочные;
- по форме работы: индивидуальные, групповые;
- по типу структуры:

Контактная информация

Верхолетова Ирина Николаевна, преподаватель математики Нижегородского Губернского колледжа; адрес: 603059, г. Н. Новгород, ул. Витебская, д. 41; телефон: 8-920-004-98-91; e-mail: verholetovai12@gmail.com

Поначугин Александр Викторович, канд. экон. наук, доцент, доцент кафедры прикладной информатики и информационных технологий в образовании Нижегородского государственного педагогического университета имени Козьмы Минина; адрес: 603950, г. Н. Новгород, ул. Ульянова, д. 1; телефон: (831) 262-20-53; e-mail: sasha3@bk.ru

I. N. Verkholetova,
Nizhny Novgorod Gubensky College,
A. V. Ponachugin,
Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University

PLATFORMS FOR CREATING AND REALIZING WEB-QUESTS

Abstract

The article deals with the problem of integration into the educational process of web-quest technology. A review of online services, platforms for creating and implementing web quests, revealing the functionality of services and demonstrating examples of the implementation of quests on their basis is given. The criteria for assessing the quality and adaptability of the platform for creating a web quest are formulated.

Keywords: project technology, educational web-quest, online service, website, blog.

- линейные — построены по цепочке, разгадывая одно задание, участники получают следующее, и так до конца маршрута;
- штурмовые — участники получают основное задание и перечень точек с подсказками, но при этом самостоятельно выбирают пути решения задач; такая структура наиболее интересна для участников;
- кольцевые — представляют собой линейный тип квеста, но замкнутый по кругу; участники начинают путь с разных точек, которые будут для них финишными;
- по технической платформе (см. рис.) [5]:
 - сайт (Google-сайты, Jimdo, Wix.com, Ucoz и др.);
 - Google-группы;
 - вики-страницы;
 - социальные сети («ВКонтакте», «Одноклассники», Facebook);
 - виртуальные дневники (WordPress, Blog.com, Blogger, LiveJournal и др.);
 - форумы;
 - MOOK (Moodle и др.).

Из перечисленного видно, что существует достаточно широкий выбор платформ для реализации в интернете образовательного веб-квеста. Каждая платформа имеет свои достоинства и недостатки, свои функциональные возможности.

Рассмотрим, какие характеристики необходимо учитывать при выборе той или иной платформы для реализации образовательного веб-квеста. Результаты исследований [5, 10, 11] показывают, что платформа для создания веб-квеста должна удовлетворять следующим **критериям качества и адаптивности**:

- **Функциональность.** Подразумевает наличие у платформы необходимых опций: размер дискового пространства, создание неограниченного количества страниц и т. д. Предполагает

возможность многовариантного (нелинейного) развития образовательного процесса.

- **Стабильность, надежность** — степень устойчивости работы при различных режимах работы и различной нагрузке в зависимости от степени активности пользователей.
- **Удобный интерфейс.** Один из важнейших параметров, влияющий на качество учебного процесса.
- **Удобство и простота** администрирования и обновления контента.
- **Стоимость.** Складывается из стоимости покупки платформы и дальнейшего сопровождения.
- **Интегративность.** Обеспечение взаимодействия всех участников образовательного процесса (возможность совместной работы);
- **Интерактивность.** Обеспечение обратной связи между участниками.
- **Мультимедийность.** Возможность использования в качестве инструментов обучения не только текстовых и графических файлов, но также видео, аудио, 3D-графики, интерактивных средств (LearningApps, Online Test Pad), облачных технологий [12].
- **Масштабируемость.** Система должна быть гибкой и способной расширяться как в связи с приростом количества обучаемых, так и путем добавления новых программ и курсов.
- **Персонализация.** Возможность рассматривать личность обучающегося как уникальную природную многомерную систему.

Рассмотрим подробнее некоторые из представленных выше платформ.

Blogger — бесплатная платформа, нет ограничения на сроки использования. Проста в применении и управлении, защищенная и надежная. Можно использовать готовый шаблон или создать свой. Легко встраиваются все сервисы Google. Можно размещать презентации, опросы, документы, видеоролики

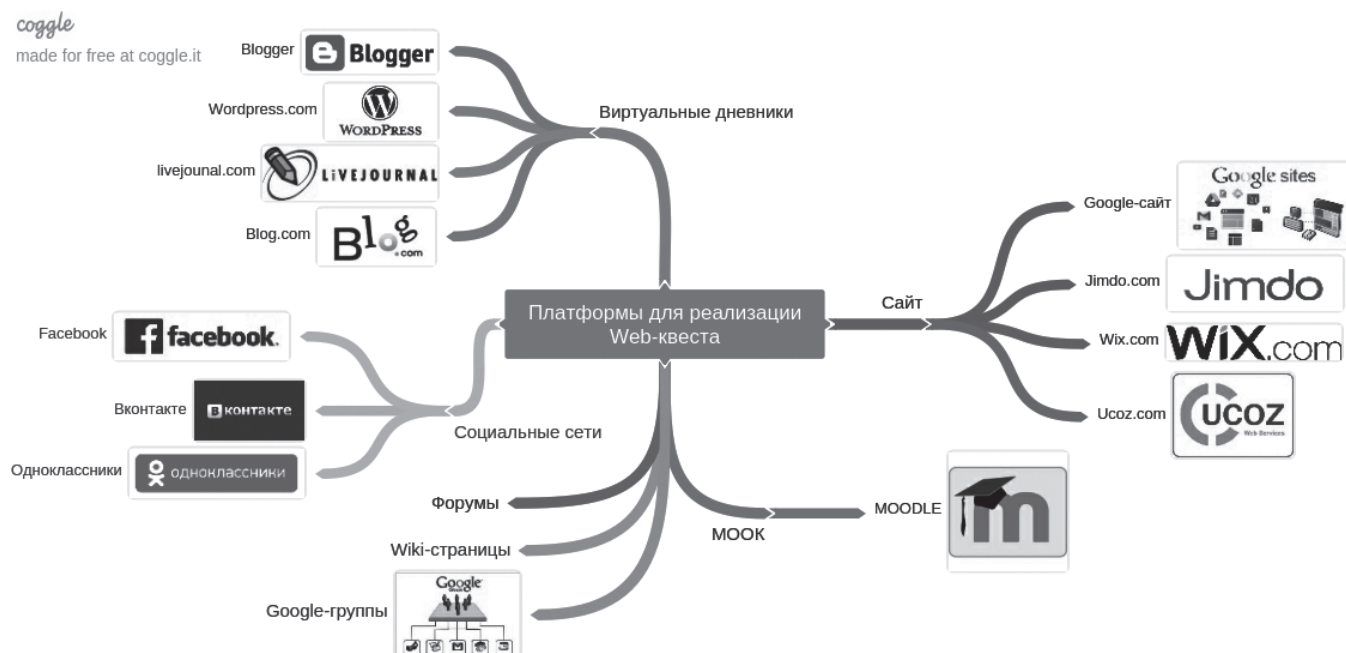


Рис. Платформы для реализации веб-квеста

и т. д. Недостаток платформы — можно создать только до 10 отдельных страниц. Пример реализации веб-квеста на данной платформе: <http://7klasskvest1.blogspot.ru/p/blog-page>. В этом линейном квесте используются формы, презентации, реализуется совместная работа учащихся.

WordPress — самая популярная в мире бесплатная платформа для ведения блогов. Управление сайтом, настройка, редактирование происходят в одном окне. Недостатки платформы — большая нагрузка на хостинг, поэтому возможна низкая скорость загрузки, а также ограниченные возможности для расширения, но за плату функциональные возможности расширяются. Можно использовать готовый шаблон или создать свой. Встраиваются фото, видео (ссылкой), виджеты, презентации, текстовые документы, таблицы.

Jimdo — бесплатная платформа, одна из наиболее популярных для создания веб-квеста. Можно использовать готовый шаблон или создать свой. Пример реализации веб-квеста по информатике на данной платформе: <https://webquestfilms.jimdo.com>. Данный квест построен на использовании QR-кодов и иллюстрирует штурмовой тип веб-квеста.

Ucoz — это конструктор сайтов, в котором страницы создаются из готовых элементов. Данная платформа менее функциональная, чем предыдущие, и более сложная для понимания. Сайт автоматически удаляется, если на него никто не заходил в течение 40 дней. Есть реклама, которую можно платно отключить. Линейный веб-квест «Информатика в лицах» Ю. А. Печенкиной: <http://webkvest-kirov.ucoz.ru> создан именно на данной платформе, но не включает интерактивные сервисы.

Google-cajm — очень удобная в использовании платформа. Она легко интегрируется с другими Google-сервисами: документами, презентациями,

таблицами, формами и т. д. Эта платформа бесплатная, у нее нет ограничений по срокам использования, нет рекламы. На платформе также возможна совместная работа. Пример реализации веб-квеста на данной платформе — квест по геометрии для седьмого класса «Таможенный контроль» Г. В. Эмиркулиевой: <https://sites.google.com/site/kvestparall/home>. В данном квесте используются технологии LeaningApp, OnlineTestPad, QR-коды [12]. Он иллюстрирует линейный тип веб-квеста.

Wix.com — имеет удобный интерфейс. Функционал платформы расширяется за счет плагинов. Большое разнообразие шаблонов по категориям, но выбрав шаблон, его уже не изменить. Есть стандартные формы и блоки. Встраиваются звуковые файлы, видео. Почти все сервисы Веб 2.0 встраиваются в платформу.

Вики-страница — изменяемая и настраиваемая структура, страницу может редактировать определенный круг пользователей. Недостаток — нет возможности встраивать виджеты, презентации, фотоальбомы, можно только давать ссылки на них.

Социальные сети («ВКонтакте», «Одноклассники», Facebook) имеют простой интерфейс, в них легко и удобно загружать фото- и видеоматериалы, можно задавать ограничения в доступе к информации. В социальных сетях возможна совместная работа с помощью стены, чата, но существует вероятность того, что у учащихся будет в приоритете общение с друзьями или игры, а не выполнение задания. В учебных аудиториях отсутствует доступ к социальным сетям.

Moodle — популярная инструментальная образовательная среда, включающая широкий выбор различных элементов: форумы, чаты, тесты, ресурсы, лекции, семинары, задания, глоссарии, опросы,

Таблица

Сравнение платформ для создания образовательных веб-квестов

№ п/п	Критерии качества и адаптивности	Платформа								
		Blogger	WordPress	Jimdo	Ucoz	Google-сайт	Wix.com	Вики-страница	Социальные сети	Moodle
1	Функциональность	+/-	+/-	+/-	+	+	+/-	—	—	+
2	Стабильность	+	+	+	+	+	+	+	+	+
3	Интерфейс	+	+	+/-	+	+	+/-	+	+	+
4	Администрирование	+	+	+/-	+/-	+	+	+/-	+	+/-
5	Стоимость	+	+/-	+/-	+/-	+	+/-	+	+	+/-
6	Интегративность	+	+	+	+	+	+	+/-	+	+
7	Интерактивность	+	+	+	+	+	+	+	+	+
8	Мультимедийность	+	+	+	—	+	+	—	+/-	+
9	Масштабируемость	—	+	+	+	+	+	—	—	+
10	Персонафикация	—	—	—	—	—	—	—	+	+

Обозначения в таблице:

«+» — есть;

«-» — нет;

«+/-» — не полностью реализовано.

анкеты и др. Здесь с легкостью встраиваются облачные технологии для представления работ и их оценки [9]. Основная трудность для преподавателей состоит в том, что саму систему освоить сразу проблематично [8, с. 155]. В данной системе отлично реализуется штурмовой тип веб-квеста.

Выбор онлайн-сервиса для создания веб-квеста в связи с большим разнообразием таких сервисов является весьма актуальной проблемой.

Подводя итоги проведенного анализа, следует отметить, что на начальной стадии разработки веб-квеста выбор платформы имеет решающее значение. Выбирать следует такую платформу, которая позволит не только создать проект, но и развивать его в дальнейшем. Любая выбранная платформа будет иметь свои достоинства и недостатки. Удобство использования платформы зависит от степени ее адаптации к конкретным потребностям учебного процесса и от умения педагога использовать все функциональные возможности сервиса. Например, мы свой выбор делаем в пользу WordPress, так как эта платформа нам хорошо знакома и в ней имеется основа для создания веб-квеста, которую можно программно расширять.

В результате анализа интернет-платформ для создания образовательных веб-квестов можно сделать следующие выводы:

- при выборе платформы необходимо руководствоваться системой критериев, таких как функциональность, стабильность, удобный интерфейс, удобство администрирования, стоимость, интерактивность, интерактивность, мультимедийность, масштабируемость, персонификация.
- лучшими платформами для создания образовательного веб-квеста являются Google-сайты, WordPress, Moodle.

Список использованных источников

1. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2004.
2. Будилова А. С. Использование веб-квестов при обучении компьютерной графике // Наука и перспективы. 2017. № 1. <http://nip.esrae.ru/13-92>
3. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты // IX Международная конференция-выставка «Информационные технологии в образовании» («ИТО-99») (9–12 ноября 1999 года, Москва). <http://ito.edu.ru/1999/II/1/30015.html>
4. Воробьев Г. А. Веб-квесты в развитии социокультурной компетенции: монография. Пятигорск: ПГЛУ, 2007.
5. Выбор платформы для создания веб-квеста // Онлайн-семинар «Внедрение квест-технологий в образовательный процесс». <http://ru.calameo.com/read/004068386b7ef2abacd69>
6. Кузнецова Т. А. Технология веб-квест как интерактивная образовательная среда // Межрегиональная научно-практическая конференция «Информатизация образования: опыт и перспективы» («ИТО-Иваново-2011») (27–28 апреля 2011 года, г. Иваново). <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
7. Кырчикова Д. А., Смольникова Д. С. Персональный веб-сайт учителя как современное дидактическое средство // Человек в мире культуры. 2013. № 3.
8. Мухетдинова А. Т. LMS — эффективный инструмент коммуникации преподавателей и студентов // Современные web-технологии образовательного назначения: перспективы и направления развития: Сборник статей участников Международной научно-практической конференции (13–15 мая 2016 года, г. Арзамас) / под общ. ред. С. В. Мироновой, С. В. Напалкова. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2016.
9. Поначугин А. В., Лапыгин Ю. Н. Организация интерактивного взаимодействия в электронном обучении // Вестник Мининского Университета. 2017. № 4. <http://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/696>
10. Самерханова Э. К., Имжарова З. У. Проектирование единой электронной платформы управления образовательными программами в вузе // Вестник Мининского Университета. 2017. № 4. <http://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/697>
11. Современные платформы для дистанционного обучения: широкий выбор, безграничные возможности. <http://hrdocs.ru/poleznaya-informaciya/sovremennyye-platformy-dlya-distancionnogo-obucheniya-shirokij-vyibor-bezgranichnyie-vozmozhnosti>
12. Усманов С. А. Анализ возможностей интернет-ресурсов для повышения эффективности образовательного процесса // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Информатизация образования». 2017. № 4.
13. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644). [http://минобрнауки.рф/документы/938/файл/749/приказ Об утверждении 1897.pdf](http://минобрнауки.рф/документы/938/файл/749/приказ%20утверждении%201897.pdf)
14. Федоров А. В., Новикова А. А., Колесниченко В. Л., Каруна И. А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Kuchma Publisher House, 2007.

НОВОСТИ

Сотрудники не готовы к трансформации

Компании осознают важность цифровой трансформации, однако многим из них еще предстоит определить стратегию, благодаря которой сотрудники смогут приобрести необходимые навыки. В исследовании «Навыки, необходимые для цифровой трансформации», проведенном Мюнхенским техническим университетом и SAP, приняли участие 116 представителей компаний и ИТ-руководителей. Согласно аналогичному опросу двухлетней давности, 53 % респондентов считали, что

их сотрудники не имеют необходимых навыков для успешной цифровой трансформации. В 2017 году эта доля выросла до 64 %. Возможным объяснением такой тенденции является то, что скорость появления новых технологий и осведомленность руководителей о цифровой трансформации выросли. За это время топ-менеджеры также стали лучше понимать, какие навыки необходимы для их компании, и квалификацию собственного персонала.

(По материалам международного компьютерного еженедельника «Computerworld Россия»)