

## **Веб-квест в рамках урока информатики**

Из всего многообразия инновационных технологий наиболее сложным и трудоемким, с технической точки зрения, является веб-квест. Именно поэтому, на мой взгляд, если и встречаются разработки уроков, с применением данной технологии, то зачастую они не соответствуют самой сущности веб-квеста – игровому поиску.

Давайте разберемся что это такое веб-квест. В переводе с английского языка quest – это поиск, web – паутина, сеть, в том числе и Интернет-сеть.

То веб-квест = Интернет-поиск. При добавлении слова образовательный получаем следующее определение: «образовательный веб-квест – Интернет-поиск, целью которого является обучение, т.е. получение новых знаний, закрепление имеющихся, выработка навыков пользования сетью Интернет и других навыков по предмету».

Это определение немного отличается от определения авторов, придумавших веб-квест, Б. Доджа и Т. Марча, но смысловая нагрузка та же: «Веб-квест – это поисково-ориентированная форма урока, на котором ученики работают с информацией большей частью, находящейся в интернете».

Ими же была определена структура построения веб-квеста:

1. Вступление. Под вступлением понимается определение ролей участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.
2. Центральное задание. Оно должно быть понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы учащегося (например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, и указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации).
3. Описание процедуры работы включает в себя этапы, которые необходимо пройти учащимся, выполняя задания. В качестве этапов

может быть дан список информационных ресурсов. Этот список должен быть аннотированным.

4. Руководство к действиям, которое может быть представлено в виде направляющих вопросов, организующих учебную работу, в виде вопросов с вариантами ответов (для кратковременных квестов).

5. Заключение. Готовый продукт (чертеж, видеоролик, отчет и т.д.).

Причем данная структура, является лишь своего рода рекомендацией, и исполнение всех пунктов необязательно.

На мой взгляд, стоит отказаться от пункта под номером три рекомендаций, поскольку его соблюдение лишает учеников возможности выбора и игрового действия, сводя игру к последовательному обходу сайтов из списка ресурсов. Подтверждает это и примеры квестов из кинематографа: «Код да Винчи», «Сокровища нации» - в которых четкого указания пути или места нахождения искомого предмета героям не раскрывается сразу, а открывается по мере продвижения, путем нахождения подсказок, выполнения определенных заданий и т.п.

Приведу пример своего квеста.

Весь класс был оперативно следственным отделом, который делился на 5 оперативных групп по три человека в каждой, соперничающих между собой. Задание для начала работы группам было выложено на школьном форуме: «Ребята, взломан школьный почтовый ящик <http://pochta.gazeta-shkola.ru> необходимо узнать имя преступника, составить отчет о нем и отправить материалы на почту следователю по особо важным делам: [Topaz84@bk.ru](mailto:Topaz84@bk.ru)».

Попав на почту школы, ребята оказываются на месте преступления. Первый вопрос, который может задать учитель, для того, чтобы помочь ребятам на начальной ступени: «Вы следователи, пришли на место преступления. Ваши действия?» Последует ответ: «Искать улики». Начинается поиск улик, при наведении на невидимую ссылку «улики тут» надпись подсвечивается серым цветом и становится видимой. Дальше взяв улики (перейдя по ссылке) учащимся открывается визитка, на которой написан адрес блога и почты,

кроме того имеется и подпись преступника. Следующий шаг учащихся – изучение блога, затем – смена пароля на почте, т.к. ответ на контрольный вопрос, необходимый при смене пароля, преступник непредусмотрительно указал на блоге. Зайдя на почтовый ящик, ребята читают последние сообщения, среди которых письмо следующего содержания: «Мой друг, извини, что давно не писал, с каждым днем все больше и больше работы, собственно, как и у тебя. Наслышан о твоих последних похождениях, ты как всегда неуловим 😊 Хочу тебе сообщить электронный адрес твоих обидчиков: <http://bad-mans.narod.ru/index.htm> - пришлось хорошо потрудиться, чтобы выяснить его. Надеюсь, что ты как всегда будешь осторожен. После дела используй другой электронный адрес: arabas1971yourrealnameyandex.ru. Желаю удачи!». В сообщении даны сразу две подсказки: ссылка на почту, где оставлены следы и электронный адрес почты, в котором вместо символа «@» написано «yourname». Ребята догадываются об имени преступника, переходят на форум, где указана ссылка на оперативный архив, переходят по ней, вводят имя преступника в пустое окно, если ответ принимается, то выдается материал, по которому и составляется отчет.

Отрицательные моменты (минусы) также имеются:

1. Сложность подготовки;
2. Непредсказуемость продолжительности временного промежутка необходимого для прохождения квеста;
3. Необходимость подготовки дополнительного задания, в форме продолжения игры (в данном случае ребятам предлагалось обратиться в оперативный архив, за уточнением некоторых деталей дела) в случае выполнения поставленной задачи значительно быстрее остальных.

**Панкова Татьяна Николаевна,**

учитель информатики ГБОУ школы №286, Санкт-Петербург