**Образовательный веб-квест на уроках математики**

Никифорова Наталья Прокопьевна, учитель математики,

МБОУ «Магарасскаяя средняя общеобразовательная школа им. Л.Н.Харитонова»,

e-mail: nikinata1965@mail.ru

Активное внедрение в различные сферы деятельности информационно-коммуникационных технологий за последние десятилетия значительно изменило образ жизни человека в современном обществе. Информационные технологии, позволяющие создавать, редактировать, хранить, обрабатывать данные и представлять информацию, стали важным фактором конкурентоспособности и средством повышения эффективности управления всеми сферами общественной жизнедеятельности. В настоящее время уже сформировано поколение обучающихся, для которых более привычным является восприятие аудиовизуальной информации, нежели печатной. Телевидение, видео, компьютер, Интернет и другие телекоммуникационные сети неумолимо изменяют аудиторию, постепенно превращая **«**читателей» в большей мере в «зрителей». К сожалению, обучающиеся часто используют информационные Интернет-ресурсы, лишь копируя готовые рефераты. Пассивное восприятие любой информации может привести, к потребительскому отношению к медиа, плагиату текстов, работ, идей, в конечном итоге - к стереотипному мышлению и искажённому мировоззрению.

В данной статье рассматривается возможность внедрения в образовательный процесс современных информационных и мобильных технологий. Мобильное обучение является подвидом электронного обучения, наряду с дистанционным. Такой подход предусматривает усвоение обучающимися специально организованных учебных материалов с доступом к ним посредством мобильных технологий и устройств. Знакомство и освоение облачных и мобильных технологий должно осуществляться через сознательную и активную деятельность учащихся, поскольку решаемые задачи имеют для них практическую направленность и персональную значимость.

Одно из возможных решений данной проблемы – технология Веб-квест.

Использование онлайн - квестов на уроках математики повысит мотивацию учащихся к обучению, способствует к развитию ИКТ компетенций, использование информационных технологий для решения поставленных задач; самообучение и самоорганизация; умение находить несколько способов решений проблемной ситуации, определять наиболее рациональный вариант, обосновывать свой выбор; навык публичных выступлений.

**Web - сеть, (всемирная) паутина (веб).** Quest (с англ.)— поиск, предмет поисков,

поиск приключений; спрос (квест). Веб-квест (WebQuest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Образовательный Веб-квест  (WebQuest) - сайт  в Интернете, посвященный определенной теме и состоящий из нескольких, связанных единой сюжетной линией разделов, насыщенных ссылками на другие ресурсы Интернет. Данный вид деятельности был разработан в 1995 году в государственном университете Сан-Диего (США) исследователями Берни Доджем и Томом Марчем. 

Образовательные квесты мотивируют учеников на учебную деятельность, дают возможность развивать творческие способности, проявлять себя в нестандартных ситуациях, взаимодействовать в микросоциуме.

Использование урока-квеста как новой информационной технологии может усовершенствовать процесс преподавания, повысить его эффективность и качество, осуществляя такие педагогическими цели как: развитие личности обучаемого, подготовка ребёнка к комфортной жизни в условиях информационного общества; развитие мышления, (например, наглядно-действенного, наглядно-образного, интуитивного, творческого); эстетическое воспитание (за счет использования возможностей компьютерной графики, технологии Мультимедиа); развитие коммуникативных способностей; формирование умений принимать оптимальное решение или предлагать варианты решения в сложной ситуации (за счет использования компьютерных игр, ориентированных на оптимизацию деятельности по принятию решения); развитие умений осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность (за счет реализации возможностей компьютерного моделирования или использования оборудования, сопрягаемого с компьютером); формирование информационной культуры, умений осуществлять обработку информации.

Среди многих образовательных платформ таких как LearningApps.org , Учи.ру., ZUNAL и т.д. хочу выделить сервис для создания веб-квестов Learnis.ru, которая позже расширилась - joyteka.com.

Ресурс предлагает 5 видов интерактивных инструментов для учебы:

1. Веб-квесты "Выберись из комнаты";
2. Интеллектуальная игра "Твоя викторина";
3. Терминологическая игра "Объясни мне";
4. Веб-сервис "Интерактивное видео".
5. Сервис проверки знаний «Тест».

Эта образовательная платформа позволяет создавать квесты в формате "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, автор, добавляя содержание своего предмета, делает квест образовательным и увлекательным.

### Алгоритм создания образовательного веб-квеста на платформе joyteka.com.

#### Регистрация на сайте

Преимущества регистрации: созданные вами квесты не удалятся со временем, а также вы всегда сможете найти и отредактировать их в личном кабинете. Созданные без регистрации квесты могут быть автоматически удалены через 3 месяца после создания, если ими никто не пользуется.

#### Выбор квест-комнаты

На главной странице нажать кнопку «Создать квест» и выбрать одну из предложенных квест-комнат. Каждая квест-комната обладает уникальными игровыми механиками и позволяет встраивать различное количество заданий.

#### Как загрузить предметные задания

Формат для загрузки – сделать презентацию, каждый слайд сохранить в виде графических файлов (изображения) форматов: jpg, png, bmp и т.п.

Что привлекательно, возможна загрузка нескольких вариантов заданий и выбор формата ответов (одиничный, множественный, открытый вопрос)

#### После сохранения присваивается квесту номер, который можно скопировать и отправить ученикам. Квест можно проходить многократно. Если вариантов заданий было несколько, то они будут формироваться случайным образом.

Применение квест- технологии подходит к урокам любого типа и внеурочным занятиям по любому предмету. И это очень актуально в рамках частого перехода к дистанционному обучению. Подготовка к квесту не занимает слишком много времени.

На уроках математики квест – технологию применяю в основном, во время дистанционного обучения на любом этапе: на этапе изучения нового материала, на этапе проверки, закрепления знаний, как домашнее задание. Школьникам интересно выполнять задания в игровой форме. Они быстро находят задания в различных локациях, выполняют их, и находят выход из онлайн –комнат. Этот сервис позволяет проверить выполнение заданий в онлайн-режиме, выдает статистику похождения квеста по заданиям, по ученикам.

Работа учащихся в таком варианте проектной деятельности, как веб-квест, разнообразит процесс обучения, сделает его живым и интересным. А полученный опыт принесет свои плоды в будущем, потому что при работе над этим проектом развивается ряд компетенций.