

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМ. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.Г. Астафьева)

Исторический факультет
Кафедра всеобщей истории

МАКСАКОВА ДАРЬЯ АНДРЕЕВНА

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

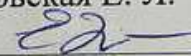
**ВЕБ-КВЕСТ КАК ФОРМА ОБУЧЕНИЯ И КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ
ЗНАНИЙ НА ПРИМЕРЕ ТЕМЫ: «ВЕЛИКАЯ ГРЕЧЕСКАЯ
КОЛОНИЗАЦИЯ» В 5 КЛАССЕ**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы
Политическая история и политическая культура


ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

Заведующий кафедрой

к.и.н., доцент Зберовская Е. Л.

19.12.2023 

Руководитель магистерской программы
д.п.н., профессор Ценога С. Н.

19.12.2023 

Научный руководитель

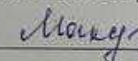
к.и.н., доцент Григорьев Д. В.

15.12.2023 

Дата защиты

20.12.2023 г.

Обучающийся Максакова Д. А.

13.12.2023. 

Оценка отлично

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ВЕБ-КВЕСТЫ: ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ, ОПИСАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ	11
1. История появления веб-квестов и их описание на основе работ Б. Доджа и Т. Марча.....	11
2. Веб-квесты в российском образовательном процессе: теоретическая составляющая	29
ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ ВЕБ-КВЕСТОВ И АНАЛИЗ ОПЫТА ИХ ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ.....	53
2.1. Методические рекомендации по проектированию веб-квестов от их создателей и российских исследователей	53
2.2. Анализ существующих веб-квестов для школьной ступени обучения	65
ГЛАВА III. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА «ВЕЛИКАЯ ГРЕЧЕСКАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-ЫХ КЛАССОВ.....	82
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	101
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	104
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	114
Приложение А	114

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. Система образования во многих странах в последние десятилетия кардинально и постоянно реформируется, что связано с характерными чертами общества XXI века и его потребностями. Обновление содержания образовательных программ, методик и технологий их реализации должно проходить в соответствии с динамикой развития общества и запросов обучающихся. В российском образовании сегодня одним из приоритетных направлений является введение в школьный процесс обучения современных образовательных технологий.

Дети XXI века уже с юных лет знакомятся с интернет-ресурсами и такими техническими устройствами как мобильный телефон и компьютер. Принятие этого факта и поиск эффективных мер по использованию подобного положения в образовательном процессе может привести к положительным результатам в обучении, нежели отрицание и пренебрежение существующей реальности. Веб-квест направлен на обучение с помощью компьютерных устройств и сети Интернет, что отвечает вышеприведенной характеристике современного поколения учащихся. Включение в образовательный процесс веб-квестов соответствует требованиям ФГОС по формированию и развитию у обучающихся компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

В современном обществе существует потребность непрерывного обучения в течение всей жизни человека. И задача образовательных учреждений сегодня состоит не в подаче учащимся определенного набора теоретических знаний, а в развитии у них навыков, умений и компетенций в рамках идеи «научить учиться». На последнее и направлены реформы, как в рамках российской системы образования, так и во всемирном масштабе. Веб-квест относится к образовательным технологиям деятельностного типа, когда обучающиеся не просто пассивно усваивают информацию, а сами учатся искать знания.

Веб-квест как форма организации образовательного процесса, отличная от традиционных форм обучения, позволяет внести изменения в ход изучения предметных дисциплин и повысить интерес обучающихся. Отметим, что последнее является насущной задачей в образовании в любой исторический промежуток времени.

Применение веб-квестов в образовательном процессе имеет обоснование не только для учащихся, но и является необходимым для самих педагогов, так как освоение этой формы обучения и проектирование веб-квестов способствует развитию их профессиональных компетенций. Что идет в соответствии с нормативными положениями ФГОС в аспекте использования профессионального и творческого потенциала педагогических работников и повышения их профессиональной компетентности.

Актуальность темы исследования определяется степенью изученности и опытом практического применения веб-квестов в школьных дисциплинах, что будет представлено далее.

Степень изученности. В середине 1990-х гг. Берни Доджем, профессором образовательных технологий в Государственном университете Сан-Диего (США), была разработана новая форма обучения – веб-квесты, работа над которыми была продолжена в сотрудничестве с Томом Марчем. Первое появление веб-квестов в российском образовании относится к концу 1990-ых гг., когда в ходе проведения международной Программы межшкольных связей по Интернет педагоги из Иркутска, Ангарска и Перми занимались проектированием веб-квестов для школьных дисциплин¹. Активный интерес в отечественной науке к веб-квестам отмечается с 2010-х гг. и продолжается по настоящий момент.

В российской педагогике отсутствует единое толкование понятия «веб-квест», не говоря уже о дальнейшей характеристике их сущности. Особую роль в разделении подходов относительно веб-квестов как формы обучения сыграли два диссертационных исследования: Е. И. Багузиной и С. В. Напалкова. Именно

¹ Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. С. 107.

их трактовки понятия, а в случае последнего автора и ввод в науку новой дефиниции – «тематический образовательный WEB-квест», стали наиболее распространёнными. В отношении С. В. Напалкова можно даже сказать о формировании школы последователей его идей на базе Арзамасского филиала Нижегородского государственного университета им. Н. И. Лобачевского (ННГУ).

Е. И. Багузина в диссертационном исследовании веб-квест определяет как «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета»¹. В рамках этого подхода написаны работы О. В. Горбуновой и Н. С. Кузьминовой, Н. Н. Белениной, Г. Р. Кельберера, Ю. В. Корнилова и И. П. Левина, Н. В. Бусаровой и Т.К. Решетиной, Н. В. Вахрушевой, Т. А. Крюковой, О. В. Телегиной, М. В. Архиповой и Н. В. Вагановой, О. А. Минеевой, М. С. Ляшенко и И. А. Поваренкиной².

С. В. Напалков под понятием «тематический образовательный WEB-квест» подразумевает «информационный контент, определяющийся содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения, и предусматривающий выполнение учащимися поисково-познавательных задач

¹ Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа): автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2012.

² Горбунова О.В., Кузьминова Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Беленина Н.Н. Образовательная технология «Web Quest» как средство развития творческого мышления на уроках истории и обществознания. URL: https://infostrategy.ru/assets/data/reports/2016/4_12_belenina.pdf (дата обращения 4.11.2023); Кельберер Г.Р. Формирование методической культуры педагога при помощи веб-квестов в процессе изучения дисциплин гуманитарного цикла // Педагогическое образование и наука. 2016. № 2. С. 135–138.; Корнилов Ю.В., Левин И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения 4.11.2023); Бусарова Н.В., Решетина Т.К. Образовательный Web-квест «Identify Bugs» в рамках школьного курса биологии 10 класса // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 162–165.; Вахрушева Н.В. Использование Web-квестов в математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 170–174.; Крюкова Т.А. Технология веб-квест как средство организации проектной деятельности учащихся // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 219–223.; Телегина О.В., Архипова М.В., Ваганова Н.В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-1. С. 183–186.; Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 250–254.

по поиску и отбору информации с использованием Интернет-ресурсов, способствующих систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы»¹. К последователям его идей можно причислить С. В. Миронову, С. А. Опарину, Т. А. Железнову, Т. В. Зубкову, Н. С. Молодцову, А. С. Усанову, Е. С. Шувалову и В. А. Сергеева².

В российской педагогике веб-квесты рассматривают также как: вид деятельности учащихся исследовательского, поискового или же творческого характера³; метод проектного обучения⁴; форму игрового обучения⁵; образовательный сайт для учащихся⁶.

Для большинства научных работ нехарактерно рассмотрение веб-квестов в проблемном поле вопросов, они носят преимущественно описательный характер. В работах последовательно имеют отражение следующие аспекты: история появления веб-квестов; сущность данной формы обучения в

¹ Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013. С. 12.

² Миронова С.В. О развивающих веб-квестах образовательного назначения по литературе // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 100–103.; Опарина С.А., Железнова Т.А. Об использовании Web-квестов в обучении химии // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 192–194.; Зубкова Т.В., Молодцова Н.С. О специфике заданий информационного контента образовательного Web-квеста по русскому языку // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 211–214.; Усанова А.С. О содержании Web-квеста по информатике «Страна мультипликаций» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 243–246.; Шувалова Е.С., Сергеев В.А. Специфика заданий информационного контента образовательного Web-квеста по литературе «М. Горький в культурном пространстве г. Арзамаса и г. Нижнего Новгорода» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 251–255.

³ Большова Е. А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С. 218–222.

⁴ Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.; Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.

⁵ Полякова А.И., Дробахина А.Н. Обзор цифровых сервисов и их применение на уроках истории [Электронный ресурс] // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. URL: <http://infed.ru/articles/1205/> (дата обращения 4.11.2023).

⁶ Артюхина А.А. Проблемы организации веб-квеста // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 79–80.

соответствии с выбранным исследователем подходом; классификации веб-квестов по разным признакам; структура веб-квеста; этапы проектирования. При этом авторы крайне редко обращаются для представления истории появления веб-квестов и идей Берни Доджа и Тома Марча к их англоязычным работам, зачастую делаются отсылки на русскоязычные исследования других авторов, что не сопровождается обоснованием.

Вопрос введения веб-квестов в школьный образовательный процесс единогласно рассматривается исследователями как ответ на требования действующих федеральных государственных образовательных стандартов. Указывается, что они соотносятся с системно-деятельностным подходом, приоритетным в современном образовании. Авторы говорят об эффективности применения веб-квестов в обучение для развития у учащихся не только предметных результатов, но также личностных и метапредметных¹. Идея эффективности применения веб-квестов в обучении подкрепляется анализом статистических данных в исследованиях С. В. Напалкова, А. В. Худяковой, О. А. Минеевой, М. С. Ляшенко, И. А. Поваренкиной, Е. А. Большой².

Проблемы включения веб-квестов в образовательный процесс российские авторы связывают с материально-технической базой³. Работа Е. В. Нечитайловой отличается вниманием к проблеме безопасности

¹ Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 25–31.; Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. 2014. № 8-2. С. 51–53.; Воеводина О.А. Технология веб-квест как инновационная форма обучения // Компетентностный подход: инновационная практика образовательных организаций в реализации ФГОС; г. Вольск, 26 – 27 февраля 2016 г. Саратов: ИЦ «Наука», 2016. С. 369–371.; Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. 2016. № 6. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=25517> (дата обращения 19.03.2022); Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в образовании: учеб. пособие. Чита: ЗабГУ, 2016. 164 с.

² Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013.; Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.; Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 253–254.; Большова Е.А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С. 250–254.

³ Артюхина А.А. Проблемы организации веб-квеста // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 79–80.; Большова Е.А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С. 250–254.

Интернета для учащихся в связи с имеющимся на его просторах контентом сомнительного содержания¹.

Что касается опыта практического применения веб-квестов на уровне школьной ступени образования, то они присутствуют в преподавании разных предметных дисциплин. Устоявшиеся позиции веб-квесты заняли в преподавании математики, благодаря научной деятельности С. В. Напалкова. В отношении же использования веб-квестов в преподавании истории стоит отметить отсутствие комплексных теоретических работ в этой проблематике. Е. В. Нечитайловой был поставлен вопрос о существующей тенденции включения в работу педагогов веб-квестов лишь как новой и модной формы обучения, сопровождающейся пренебрежением к сущности и основным положениям веб-квестов².

Исходя из актуальности выбранной темы и степени изученности проблемы, **цель исследования** заключается в проектировании веб-квеста «Великая греческая колонизация» как формы обучения и контроля освоения знаний для предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса.

Задачи исследования:

1. раскрыть историю появления веб-квестов и их сущность как формы обучения на основе работ Б. Доджа и Т. Марча;
2. дать характеристику веб-квестам как формы обучения в трудах российских ученых;
3. рассмотреть методические рекомендации по проектированию веб-квестов в работах Б. Доджа и Т. Марча и российских авторов;
4. выявить особенности конкретных примеров применения веб-квестов в разных школьных дисциплинах;
5. разработать проект веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-ых классов.

¹ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.

² Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.

Объект исследования – веб-квесты как форма обучения и контроль освоения знаний в школьных предметных дисциплинах.

Предмет исследования – процесс обучения и контроль освоения знаний в веб-квестах на примере темы «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-х классов.

Методологическая основа исследования. В ходе написания работы применялись общенаучные методы. Для изучения научной литературы по проблеме исследования применялись следующие методы: анализ, синтез, индукция и дедукция. В процессе разработки веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-ых классов использовался метод проектирования.

Источниковая база работы включает в себя нормативно-правовые документы и методические материалы. Нормативно-правовые документы необходимы для рассмотрения направлений развития современного российского образования и требований к преподаванию учебной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» в 5-ом классе. В работе использованы Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования от 31 мая 2021 г. и Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 15 сентября 2022 г. Методические материалы позволяют рассмотреть методические рекомендации относительно процесса проектирования веб-квестов, для чего привлекаются работы Берни Доджа и Тома Марча методической направленности. Также ко второй группе источников относятся учебники по предмету «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса, соответствующие современным ФГОС, и учебно-методический комплекс для учителей. Они нужны на завершающем этапе исследования по проектированию веб-квеста «Великая греческая колонизация» для анализа места выбранной для него темы в предметном курсе и содержательной линии, чтобы веб-квест органично сочетался с ходом образовательного процесса.

Новизна исследования заключается в комплексном использовании англоязычных работ Берни Доджа и Тома Марча для представления сущности, основных положений веб-квестов как формы обучения и методических рекомендаций по их проектированию.

Практическая значимость магистерской работы состоит в возможностях использования разработанного автором исследования веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» в ходе преподавания «Всеобщей истории. Истории Древнего мира» в 5-ых классах. В основной части диссертации представлены методические аспекты создания веб-квестов и описание процесса проектирования на примере веб-квеста «Великая греческая колонизация», что может быть полезно другим педагогам для реализации своих идей в рамках применения веб-квестов как формы обучения.

Структура работы. Магистерская диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка источников и литературы, приложения.

Апробация работы. Отдельные результаты проведенного исследования были представлены на XIV Международной научной конференции «Образование и социализация личности в современном обществе», проходившей в г. Красноярск в июне 2023 г. По итогам работы конференции вышел сборник статей¹. На разработанный проект веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса был получен отзыв от практикующего педагога, А. Д. Шаймордановой, учителя истории МБОУ «Шарапская СОШ» (Кемеровская область)².

¹ Максакова Д.А. История появления технологии «веб-квест» и её характеристика на основе работ Берни Доджа и Тома Марча // Образование и социализация личности в современном обществе. 2023. С. 469–474.

² См. Приложение А.

ГЛАВА 1. ВЕБ-КВЕСТЫ: ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ, ОПИСАНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

1. История появления веб-квестов и их описание на основе работ

Б. Доджа и Т. Марча

В 1995 году Берни Додж (Bernie Dodge), профессор образовательных технологий в Государственном университете Сан-Диего (США), в рамках преподавания учебного курса будущим педагогам подготовил для прохождения одной из тем новый формат обучения. Студентам были предложены различные интернет-ресурсы для изучения и вопросы, связанные с информацией, представленной на их просторах, а также последовательное описание шагов по выполнению работы. После проведения занятия Берни Додж отметил эффективность использованного им формата обучения и разработал его шаблон. Название для своей идеи Берни Додж, как отметил в интервью «Education World», нашел с помощью поисковой системы в Интернете - «веб-квест» (WebQuest)¹. В том же 1995 году вышла статья «Some Thoughts About WebQuests», в которой автор представил миру веб-квесты².

В сотрудничестве с Берни Доджем работал Том Марч (Tom March), учитель английского языка, получивший стипендию по созданию электронных учебных форм обучения и сайтов для учащихся и педагогов. Вместе они занимались описанием веб-квестов как формы обучения, установлением их основных положений, обоснованием использования в образовательном процессе, что составило теоретическую часть их работы. Практическая деятельность была направлена на проектирование веб-квестов, создание интернет-страниц для размещения собственных веб-квестов и для работ от других педагогов. Автором первого веб-квеста, опубликованного в сети

¹ Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

² Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)

Интернет для широкой общественности, стал Том Марч¹. Кроме того ученые работали над созданием различных ресурсов-помощников для проектирования веб-квестов и, кстати, продолжают работать в этом направлении, что будет подробно представлено далее в настоящем исследовании после характеристики основных положений веб-квестов.

В 1995 году Берни Додж веб-квест обозначил как «исследовательскую деятельность, в ходе которой учащиеся большую часть или всю информацию получают из интернет-ресурсов» («an inquiry-oriented activity in which most or all of the information used by learners is drawn from the Web»)². Позднее в начале 2000-х гг. Том Марч предложил развернутое определение веб-квестов как «упорядоченной структуры обучения, содержащей в своей основе ссылки на необходимые ресурсы сети Интернет, аутентичное задание для мотивации учащихся к исследованию главного открытого вопроса, направленной на развитие индивидуальной траектории обучения и завершающейся финальной групповой работой по трансформации новой полученной информации в более сложное понимание» («a scaffolded learning structure that uses links to essential resources on the World Wide Web and an authentic task to motivate students' investigation of a central, open-ended question, development of individual expertise and participation in a final group process that attempts to transform newly acquired information into a more sophisticated understanding»)³. Дефиниции отражают в себе основные положения веб-квестов.

Веб-квест направлен на работу учащихся с информацией, представленной на просторах Сети. Актуальность использования Интернета в образовательном процессе Том Марч определял еще в конце XX века в двух аспектах. Во-первых, Всемирная сеть начала активно входить в повседневную жизнь общества, и учащиеся, конечно же, не могли остаться в стороне от этого

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Том Марч.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

² FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

³ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Том Марч.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

явления. Исходя из чего, педагогам для понимания мира своих учеников необходимо последовать той же тенденции уже в рамках обучения. Во-вторых, Интернет несет в себе ряд полезных свойств, которые могли бы оказать положительную роль в образовательном процессе¹. С позиции прошедших более двадцати лет после слов Тома Марча с представленными им двумя положениями вряд ли будет сегодня кто-то спорить.

Однако любое обращение учащихся к Всемирной паутине вовсе не следует определять как прохождение ими веб-квеста. Учитель предварительно для обучающихся выбирает определенный набор преднамеренных ссылок, которые бы отвечали критериям возраста и возможностям учеников в сфере ИКТ-компетенций, теме предметной дисциплины и целям обучения. Параметры выбора интернет-ресурсов являются достаточно обширными, они составляют неотъемлемую часть при проектировании веб-квестов, и их рассмотрение будет отложено до представления методического раздела настоящего исследования. Характерная черта веб-квестов состоит в использовании различных возможностей и преимуществ интернет-ресурсов. Образ же Интернета как обширной энциклопедии для получения знаний с помощью элементарного чтения и воспроизведения в классе узнанной информации расходится с пониманием веб-квестов².

Последнее высказывание соответствует важному критерию веб-квестов как формы обучения – преобразованию полученной информации в новое более сложное понимание (Transformative Thinking). Процесс получения информации составляет самую легкую часть в ходе выполнения веб-квеста. Потенциал последнего реализуется, когда учащиеся развивают навыки мышления более высокого уровня, которые позволяют им проводить анализ, синтез и оценку полученных сведений, видеть широкие тематические связи. Реализация представленного критерия согласно взглядам Тома Марча должна приводить к

¹ Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

появлению у учащихся эффекта «Ага!» («Aha-ha!») от понимания проделанной работы и своих собственных метакогнитивных возможностей¹. Том Марч в своём определении веб-квестов указывает, что преобразование знаний должно проходить на заключительном этапе групповой работы (Group process), который является структурным элементом каждого веб-квеста. Между тем Берни Додж отмечает, что веб-квесты по составу участников необязательно должны быть групповыми, и тогда процесс преобразования новых знаний проводится каждым учащимся самостоятельно².

При этом веб-квесты подразумевают помощь обучающимся добиться преобразующего мышления (Transformative Thinking) посредством разработанной структуры с использованием обязательных опор (scaffold). Авторы определяют их как «временные конструкции, используемые для того, чтобы помочь учащимся действовать более умело, чем они есть на самом деле»³. Веб-квест должен быть структурным, что позволит учащимся провести процесс мышления последовательно. Опоры (scaffold) должны присутствовать на всех уровнях веб-квеста: получение информации, преобразование информации, производство конечного продукта. В веб-квесте учащиеся встречаются с задачами, с которыми они раньше не сталкивались, так как они являются новичками им нужно представить модель выполнения для достижения результата. Опоры (scaffold) поднимают планку того, что в момент прохождения веб-квеста могут сделать учащиеся. Что немаловажно, так как после они имеют возможность использовать приобретенные навыки вновь и вновь в ходе дальнейшего своего обучения⁴. И это связано со следующим

¹ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.05.2023)

² FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

³ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

⁴ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

важным положением веб-квестов, введенных в образование Берни Доджем и Томом Марчем.

Веб-квесты должны нести в своей основе увлекательное аутентичное задание для мотивации учащихся. Кратко Том Марч этот критерий обозначает понятием «настоящий веб-квест» («a real WebQuest»), который можно реализовать в разных направлениях. Или поставить перед учащимися вопрос и проблему, которые волнуют общество в настоящий момент. Или сформировать для учащихся задание, смысл которого не в поиске готового правильного ответа в сети Интернет, а в создании своего аргументированного решения, даже если отличного от существующих мнений. Или предложить учащимся ту активность, которая характерна для какой-либо профессии¹. Берни Додж вовсе подчеркивает, что задание веб-квеста может представлять собой уменьшенную версию того, что взрослые делают на своих работах. Главное в веб-квестах избегать искусственной деятельности, которая может иметь смысл только в классных комнатах².

Наличие аутентичного задания влечет за собой другие основные положения веб-квестов – разделение на роли и наличие обратной связи для учащихся из реального мира.

При прохождении веб-квеста для выполнения поставленной задачи учащимся на выбор предоставляют заранее созданные учителем роли. Что позволит исследовать проблему с разных углов зрения, открывающихся детям с помощью подходящих веб-сайтов. Зачастую роли могут являться отражением той или иной профессии, но не следует расценивать это как единственно возможный вариант. В подобных случаях выбор профессий подчеркнет аутентичность задания. Тем не менее, при формировании ролей для учеников следует отобрать те, которые бы соответствовали целям обучения и не стали бы искусственным порождением. Том Марч говорит, что разделение на роли

¹ The 3 Rs of WebQuests [Электронный ресурс] // RetSamZhang's Blog. URL: <https://retsamzhang.wordpress.com/2010/08/24/the-3-r%E2%80%99s-of-webquests-by-tom-march/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

должно проходить естественно в процессе проектирования веб-квеста уже при отборе ссылок на интернет-ресурсы¹.

Наличие ролей в веб-квестах позволяет выбирать для их создания сложные, объемные и противоречивые темы учебных дисциплин. Том Марч на возможные возражения о неполном объеме получаемой информации в ходе переноса на себя только одной роли из веб-квеста приводит своё видение на эту проблему. Он утверждает, что если разделить подобные темы на определенные фрагменты и роли, то для учащихся это будет задание, соответствующее их возможностям и открывающее понимание того, что не все могут знать абсолютно всё. Последнее является, по словам Тома Марча, одним из замечательных выводов в процессе обучения, так как соответствует объективной реальности².

По задумке создателей веб-квесты в принципе не должны быть изолированы от настоящей действительности. Что кроме всего прочего может быть осуществлено через наличие обратной связи из реального мира на конечные продукты, созданные учащимися после прохождения веб-квеста. Это является достоверной оценкой того факта, что они выполняли задание не только ради оценки от учителя. Напротив деятельность и потраченное время обучающихся были стоящими для «общества», трактуемого в разных смыслах в зависимости от идеи веб-квеста. Обратная связь может быть представлена в отличных форматах и быть разного уровня: обсуждение и оценка продукта сверстниками в классе или же мнение о нем от старшеклассников, отзывы от родителей, приглашение в класс эксперта по выбранной для веб-квеста теме или же написание письма на его электронную почту и т.д. Кроме того не стоит забывать, что веб-квест выполняется в сети Интернет, которая не только представляет собой массив информации согласно распространенному мифу, но

¹ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

и пространство, в котором находятся реальные люди¹. Следовательно, возможности получения обратной связи на работы учащихся являются достаточно обширными, только важно, чтобы сам учитель имел концептуальное понимание Всемирной паутины.

Итак, рассмотренные выше положения веб-квестов как формы обучения составляют шаблон типичного веб-квеста. Они находят отражение в его структурных элементах, наличие которых является обязательным:

1. Захватывающее открытие / Введение (An Engaging Opening / Introduction);
2. Вопрос и Задача (The Question & Task);
3. Роли / Профессии (Roles / Jobs);
4. Использование сети Интернет (Use of the Web);
5. Преобразующее мышление (Transformative Thinking);
6. Обратная связь из реального мира (Real World Feedback).

Основные положения веб-квестов, как считает Том Марч, соответствует фильтру модели ARCS Джона Келлера. Он состоит из четырех вопросов: «Привлекает ли деятельность внимание студентов? Соответствует ли она их потребностям, интересам или мотивам? Вызывает ли задание у учащихся уверенность в достижении успеха? И наконец, оставит ли выполнение задания у учащихся чувство удовлетворения от проделанной ими работы?»². Первые два вопроса фильтра относятся к выбору актуальной и интересной темы для веб-квеста, на основе которой будет строиться аутентичное задание. Уверенности учащихся при его прохождении будут способствовать построенные специально для них опоры. Включенная в этап веб-квеста обратная связь из реального мира поможет достичь удовлетворения от получившейся работы, понимания своих возможностей и полученных результатов.

¹ Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023); FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

² What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

Берни Додж и Том Марч на рубеже XXI века говорят о том, что стратегию веб-квестов можно заключить в двух словах «учить учиться». Современный мир требует от педагогов развития у обучающихся навыков, а не предоставления им багажа фактической информации, который в последнее время не отличается своей стабильностью. Цель включения веб-квестов в образование заключается не в том, чтобы удивить учеников новым форматом обучения и не в выполнении их ради получения оценок. Целью является обучение учащихся проводить мыслительные процессы посредством разработанной структуры и опор, используемых в веб-квестах. Последние выступают как помощники, словами Тома Марча – как «тренировочные колёса» («WebQuests as training wheels»)¹.

Между тем единоразовое включение веб-квестов в ход обучения не принесет заветных результатов. Педагогам важно обоснованно соотнести веб-квесты с предыдущими и последующими действиями в преподавании, чтобы они не стали изолированным и ненужным опытом, не связанным со всей учебной программой².

Следовательно, место и роль педагога требуют рассмотрения. При включении веб-квеста в образовательный процесс учитель с позиции «носителя информации» переходит в статус «консультанта/тренера» («a coach»), он становится посредником в получении знаний. Тем не менее проектирование веб-квеста требует от педагога не только изменения своей роли в классе. Во-первых, он должен разделять концептуальное понимание сети Интернет, которое не ограничивается взглядом на неё как на огромную копилку знаний и ничего более. Во-вторых, он должен обладать навыками и компетенциями в области ИКТ от осуществления поиска в Сети до создания веб-страниц. В-третьих, что важно для учителя не только в рамках использования веб-квестов

¹ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.05.2023); FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023); Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

на практике, а в принципе в педагогической деятельности – иметь понимание мира своих учеников (их интересов, возможностей, потребностей) и навыки организации учебных ресурсов и самих учащихся¹.

С деятельностью учителя связан непосредственно и вопрос оценивания веб-квеста как отличной от традиционных формы обучения. Том Марч придерживается точки зрения создания качественных дескрипторов по ряду критериев². К позиции отказа от традиционных оценок 5-бальной системы присоединяются и другие исследователи³. В качестве наглядного примера обратимся к созданному Томом Марчем веб-квесту для учеников 6-го класса «The Big Wide World»⁴. В специальном разделе «Рубрика оценки» («Evaluation Rubric - How are you Doing?») автор предлагает оценить работу учащихся по трем критериям, которые соответствуют идеи веб-квеста (отдельное задание для учащегося согласно выбранной им роли; групповой ответ учащихся на главный поставленный вопрос; оценка взаимодействия ребят в рамках своей группы). Каждый из критериев разделен на уровни прогресса, с описанием качественных достижений учащихся: начинающий (beginning), средний (medium), высокий (expert). В других своих веб-квестах Том Марч использует подобную же схему деления на три уровня прогресса (beginning, medium, expert), отличаются лишь критерии, которые взаимосвязаны с внутренним наполнением веб-квеста⁵. Последнее может варьироваться в зависимости от видов веб-квеста, к рассмотрению которых и перейдем.

Берни Додж и Том Марч классифицируют веб-квесты по составу участников, длительности прохождения, предметному содержанию и конечному продукту. В вопросе состава участников для прохождения веб-

¹ Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

² The Learning Power of WebQuests [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/ascdwebquests/> (дата обращения: 20.05.2023)

³ Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

⁴ Evaluation Rubric - How are you Doing? [Электронный ресурс] // The Big Wide World WebQuest. URL: <https://online.com/webquests/bww/rubric.html> (дата обращения: 20.05.2023)

⁵ Evaluation Rubric [Электронный ресурс] // Look Who's Footing the Bill!. URL: <https://online.com/webquests/democracy/rubric.html> (дата обращения: 20.05.2023); Rubric for A WebQuest on Telling the Difference [Электронный ресурс] // Freedom Fighter or Terrorist!. URL: http://edge-ucator.com/members/tmarch/freedom2/webquest_rubric.htm (дата обращения: 20.05.2023)

квеста авторы расходятся во мнениях. Том Марч утверждает, что веб-квест должен нести в своей основе разделения на группы среди учащихся и этап преобразования полученных знаний (Transformative Thinking) должен осуществляться именно в процессе групповой работы (Group process)¹. Берни Додж не столь категоричен, он считает, что наличие команд в веб-квесте не является его критическим атрибутом. Если есть возможности для реализации групповой работы, тогда стоит этим воспользоваться, так как она несет в себе неплохие аспекты для учебной деятельности (например, ответственность учащихся друг перед другом)². Временной промежуток прохождения веб-квестов может ограничиваться рамками одного занятия (краткосрочные) или же продлиться вплоть до нескольких месяцев или целого учебного года (длительные)³. Что зависит от разных обстоятельств: выбранной темы, поставленных вопроса и задач, знаний и возможностей учащихся, организации процесса обучения и т.д. Говоря о видах согласно предметному содержанию, то веб-квест может быть создан как в границах одной учебной дисциплины, так и затрагивать междисциплинарные области⁴. Больше разнообразие веб-квесты достигают в аспекте конечного продукта от учащихся по итогам их выполнения. Берни Додж при проектировании веб-квестов просит педагогов отказаться от заданий на пересказ и проявить свои творческие способности. Автор предлагает в качестве ориентиров обратиться к списку типов заданий для веб-квестов и их примеров на странице WebQuest Taskonomy page⁵.

Занимаясь веб-квестами, Берни Додж и Том Марч уделили внимание разным теоретическим вопросам, среди которых немаловажное место занимало обоснование применения веб-квестов в образовательном процессе. Авторами и

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

² FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

³ Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamac_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)

⁴ Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamac_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)

⁵ WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Электронный ресурс] // URL: <http://lnx.poggiodelpapa.com/didattica/WEBQUEST/webquest/taskonomy.html> (дата обращения: 09.10.2023)

после уже другими исследователями, а также практикующими педагогами выделялись достоинства веб-квестов. Заметим, что их положительные стороны соотносятся с рассмотренными основными положениями.

Веб-квесты позволяют эффективно использовать время обучающихся. Учитель предлагает ученикам уже заранее отобранные ссылки на веб-ресурсы, которые бы отвечали учебным целям для прохождения и усвоения той или иной темы. Это позволяет последним не тратить время на поиск в огромном пространстве Интернета, который, к сожалению, не всегда может привести их к необходимым и полезным источникам. Экономии времени учащихся помогает и структура веб-квестов с наличием опор¹.

Веб-квесты способствуют мотивации учащихся. Создатели говорят об использовании для веб-квестов актуальных и интересных тем. Подобное направление может привести к пробуждению интереса обучающихся к учебе и даже повлечь за собой желание исследовать тот или иной вопрос дальше самостоятельно и уже более углубленно². Что, вероятно, является мечтой любого педагога.

Веб-квесты направлены на развитие у учащихся мышления другого уровня, не ограничивающегося только получением информации. В этом аспекте Берни Додж и Том Марч единогласно говорят о существующей проблеме в образовании, когда многие форматы обучения требуют от учеников элементарных действий. Как пример, активность по принципу «копировать/вставить» или же перефразирование полученной информации, даже если эти два варианта в конечном итоге будут представлены в виде презентации. Разные типы заданий, применяемые в веб-квестах, направлены на вовлечение учащихся в процесс решения проблем, творчества, проектирования и т.д.³

¹ Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)

² Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

³ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

Веб-квесты позволяют сформировать индивидуальную траекторию для обучающихся. При создании веб-квеста учителя могут дифференцировать подаваемую информацию, поставленные задачи, сам процесс выполнения и конечные продукты в зависимости от возможностей учащихся. Также предложение примерить на себя ту или иную роль в веб-квесте предоставляет право выбрать «кем быть» в зависимости от их интересов. Причем распределение на роли можно сделать так, чтобы они отличались по уровню знаний и подготовке. По словам Тома Марча, не стоит думать, что учащиеся продемонстрируют одинаковые результаты при прохождении веб-квеста, так как каждый из них в принципе на протяжении всего процесса обучения вкладывается в него по-разному¹.

Веб-квесты повышают степень ответственности обучающихся. Что достигается как наличием обратной связи из реального мира, так и работой в группах. Совместная работа к тому же способствует выработке учащимися навыков слушать других, учитывать иное мнение и умений организовать себя и друг друга для создания конечного продукта².

Говоря о веб-квестах в образовании надо понимать, что их положительное воздействие направлено не только в сторону учащихся, не стоит забывать и об учителях. Применяя веб-квесты в педагогической практике, конечно же, проходит процесс профессионального развития самого учителя, так как от него требуется овладение иными компетенциями, нежели чем при традиционных формах обучения³.

Впрочем Том Марч и Берни Додж, выступая за наличие веб-квестов в образовательном процессе, обращаются к возможным проблемам и препятствиям в этом вопросе. Последние могут быть связаны как с ходом их включения, этапом проектирования, так и уже при работе с самими учениками.

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

³ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

Применение веб-квестов в учебной деятельности может быть невозможно или ограничено по причине условий материально-технической базы школьного класса. Об этом ученые писали на рубеже XX–XXI вв., когда по сравнению с современным временем проблема оснащённости школы компьютерами и доступом к сети Интернет стояла достаточно остро и была более критична. Однако следует заметить, что сами создатели веб-квестов смотрели на существующую ситуацию объективно и предлагали идеи по выходу из данной ситуации. Решения даже были направлены на такие случаи использования веб-квестов, когда в школьном классе нет ни компьютеров, ни доступа в интернет-пространство. Они считают, что можно найти выход из таких условий, но всё же веб-квест, который полностью отвечает своим основным положениям, невозможно выполнить просто на бумаге¹. В 2012 году, когда весь мир и школьная система поднялись в своих возможностях в отношении доступа к компьютерным технологиям и сети Интернет, Берни Додж высказался об использовании мобильных устройств для прохождения веб-квестов, чтобы не заставлять учащихся пересаживаться за стационарные компьютеры². Действительно, с позиции современного мира и последующего развития общества вряд ли эта проблема останется ключевой по сравнению со следующей.

Берни Додж и Том Марч в своих работах обозначили проблему «не веб-квесты» («not WebQuests»), которая рождается на этапе их проектирования. К сожалению, как констатирует Берни Додж, от этой проблемы невозможно избавиться, так как качество любого продукта (будь то материального или духовного) всегда может варьироваться в широких пределах. Многие преподаватели при создании веб-квестов по каким-то причинам не берут во внимание их основные положения³. Зачастую понимание веб-квеста

¹ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

² Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

³ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023); The Learning Power of

ограничивается только тем, что большую часть или же всю информацию студенты должны получать из интернет-ресурсов. Тогда веб-квесты представляют собой список вопросов с ссылками на веб-страницы, на которых нужно найти информацию и представить её в виде пересказа. Примеры таких работ Том Марч приводит в своих исследованиях¹. Недостатки «не веб-квестов» («not WebQuests») заключаются в том, что они не направлены на преобразования полученной информации и не раскрывают возможности интернет-пространства, не говоря уже о других немаловажных аспектах их как формы обучения. Хотя по структуре «не веб-квесты» («not WebQuests») могут внешне им соответствовать.

В связи с этим Том Марч разработал систему оценивания веб-квестов (Assessing Best WebQuests), когда учитывается отражение их основных положений и наличие следующих структурных элементов: «Захватывающее введение», «Вопрос / Задача», «Бэкграунд для каждого», «Роли / Компетенции», «Использование интернета», «Преобразующее мышление», «Обратная связь», «Выводы». Для оценки каждого структурного элемента есть качественные дескрипторы по трем уровням: низкий (Low), средний (Medium), высокий (High). Оценивание основано на бальной системе с присуждением трех, четырех или пяти звезд². Система с качественными дескрипторами характерна и для установления прогресса обучающихся при выполнении веб-квестов, что уже рассматривалось нами выше.

Перед размещением веб-квестов от разных авторов на BestWebQuests.com, созданный Томам Марчем сайт, они проходят этап

WebQuests [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/ascdwebquests/> (дата обращения: 20.05.2023); FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Assessing Best WebQuests [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests/> (дата обращения: 09.10.2023)

оценивания. Согласно статистике из двух тысяч веб-квестов лишь менее 17 % полностью подходили под описание данной формы обучения¹.

Один из главных советов Тома Марча педагогам – задать себе вопрос «Могло ли обучение быть столь же эффективным без использования Интернета?» («Could this learning be achieved just as effectively without the Internet?»). Если ответ положительный, тогда стоит оставить эту затею и не тратить педагогу свои и так ограниченные временные возможности на создание веб-квестов. Также важно учитывать, что не вся учебная деятельность может быть переведена в формат веб-квеста, да и к тому же вряд ли в этом есть объективная необходимость².

Проблема применения веб-квестов в ходе обучения на этапе работы с учащимися заключается в их личной мотивации. Несмотря на то, что веб-квесты направлены на повышение мотивации к обучению посредством разных способов, все же этот аспект зависит и от других причин. Том Марч на основании собственного опыта отмечает, что в независимости от успешного проектирования веб-квеста, может быть категория учащихся, которая останется апатичной³. Эта проблема является общей для педагогов, и справиться с ней в рамках лишь с помощью веб-квестов вряд ли представляется возможным.

Чтобы искоренить проблему «не веб-квесты» («not WebQuests») Берни Додж и Том Марч не только писали научные работы, поясняющие основные её положения, но и затрагивали сопутствующие темы. В частности, их исследования касались вопросов концептуального понимания сети Интернет, возможностей этого пространства и советов по работе в нем⁴. Последние в свою очередь даже затрагивали элементарные навыки поиска в Интернете. Что может, конечно, показаться абсолютно неактуальным в

¹ The WebQuest: A Parable [Электронный ресурс] // Education Technology Solutions. URL: <https://educationtechnologysolutions.com/2015/05/the-webquest-a-parable/> (дата обращения: 20.05.2023)

² What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)

³ The 3 Rs of WebQuests [Электронный ресурс] // RetSamZhang's Blog URL: <https://retsamzhang.wordpress.com/2010/08/24/the-3-r%E2%80%99s-of-webquests-by-tom-march/> (дата обращения: 20.05.2023)

⁴ Working the Web for Education [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/theory/> (дата обращения: 09.10.2023)

современное время по сравнению с этапом появления и началом входа Интернета в жизнь каждого человека. Однако со своей позиции отметим, что, несмотря на прошедшее время, их советы пригодились бы многим.

Берни Додж и Том Марч многое сделали, для того чтобы помочь педагогам в создании веб-квестов. В начале пути они разработали веб-квесты на разные темы как наглядные примеры и разместили их в открытом доступе, создав для этого специальные веб-страницы. На них могли публиковать свои работы и другие авторы, что привело к формированию единых баз веб-квестов, отвечающих основным положениям. Это не только позволило педагогам на примерах изучать веб-квесты как форму обучения, но и предоставило возможность использовать уже готовые продукты из имеющегося выбора в рамках своих учебных занятий.

Том Марч для новичков-педагогов разработал ряд помощников и тренажеров по созданию веб-квестов. Им был создан шаблон типичного веб-квеста с необходимыми структурными элементами¹. В дополнение к которому можно использовать чек-лист от ученого, оформленный в виде советов по структурным разделам веб-квеста. В этих советах были ёмко заложены ключевые идеи веб-квестов. Что позволяет педагогам в условиях ограниченного времени для ознакомления с рядом научных работ обращаться именно к нему. Таким образом, чек-лист для учителей как основная и краткая памятка при создании веб-квестов². Также есть и отдельные веб-страницы с советами для каждого раздела веб-квеста и описанием детальных шагов по их проектированию³.

Перед проектированием веб-квеста Том Марч предложил обращаться к выполнению упражнения «Pre-Writing Your WebQuest», состоящего из четырех частей и позволяющего продумать важные моменты. Первая часть помощника

¹ WebQuests Template [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquests-template/> (дата обращения: 20.05.2023)

² Designing for Success [Электронный ресурс] // WebQuests for learning URL: <https://tommarch.com/webquests/help/checklist.html> (дата обращения: 20.05.2023)

³ The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // URL: <https://tommarch.com/webquests/help/design.html> (дата обращения: 20.05.2023); Uncovering the Question / Task [Электронный ресурс] // URL: <https://tommarch.com/webquests/help/question.html> (дата обращения: 20.05.2023)

«Основные идеи» (The Big Ideas) направлена на выявление общей идеи будущего веб-квеста, то есть на: выбор учебной области, темы, постановку главного вопроса и составление возможных задач. Во второй части «Ссылки» (Links You're Likely to Use) необходимо отобрать интернет-ресурсы и описать, как их можно задействовать в своём веб-квесте. Третья часть «Роли и Работы для индивидуального направления» (Roles or Jobs for Developing Expertise) состоит в выделении ролей, которые будут примерять на себя учащиеся. Заключительная часть упражнения (10 «Go / No Go» Questions) это десять вопросов, которые позволяют понять, отвечает ли задумка основам веб-квестов и стоит ли проектировать веб-квест или же без него можно достигнуть всех необходимых целей и задач обучения¹.

К тому же в качестве хорошего тренажера нельзя не отметить созданный Томом Марчем веб-квест о понимании стратегии веб-квестов («Getting» WebQuests). По структуре, конечно, он не соответствует шаблону типичного веб-квеста. Его задача заключается в том, чтобы на основе предложенного ряда интернет-ресурсов создать свой веб-квест. Первый шаг работы это изучение справочной информации (Background for Everyone), состоящее из чтения статей о веб-квестах как формы обучения и из анализа уже конкретных примеров веб-квестов. Второй шаг это соответственно процесс (Looking Deeper: Different Perspectives on the Topic) из нескольких этапов: 1) деление на группы по 4 человека; 2) изучение одной из четырех предложенных ссылок в течение 10 минут; 3) составление ответов на поставленные вопросы за 15 минут - выбор учебной темы или области, в которой может использоваться изученная ссылка, составление задачи или большого вопроса, продумывание активностей по использованию ссылки; 4) обсуждение в группах своих идей. На основе выполненной работы участники впоследствии уже могут создать свой веб-квест². Использовать веб-квест «Getting» WebQuests может как один учитель, будущий дизайнер веб-квестов. Или же он может быть предложен на

¹ Pre-Writing Your WebQuest an exercise in 4 Parts [Электронный ресурс] // WebQuests for learning URL: <https://tommarch.com/webquests/help/prewrite.html> (дата обращения: 20.05.2023)

² «Getting» WebQuests a WebQuest about understanding the WebQuest strategy [Электронный ресурс] // URL: <https://tommarch.com/webquests/help/getting.html> (дата обращения: 20.05.2023)

групповую работу для студентов в качестве знакомства с веб-квестами, чтобы они не только ознакомились с их теоретической составляющей, но и на практике создали свой пример.

В конце XX – начале XXI вв. Том Марч и его коллеги сделали платную платформу для создания веб-квестов¹. По причине отсутствия своевременных обновлений она перестала работать, поэтому на данный момент проследить её функции и возможности в полной мере нельзя. В 2005 г. Берни Додж запустил платформу «QuestGarden» с аналогичными функциями, которая даже входила в программы подготовки учителей, но сегодня она также не доступна для пользователей².

В 2019 г. в качестве следования новым веяниям Том Марч начал вести свой канал на платформе YouTube, где продолжил деятельность по помощи педагогам и не только в знакомстве с веб-квестами как формы обучения и её особенностями. Вступительные видео на канале представляют самого Тома Марча как исследователя, отвечают на вопрос «Зачем использовать веб-квесты?» («Why WebQuests?») и обозначают их структуру. В них объясняется, где найти информацию о сущности веб-квестах и как пользоваться личным сайтом автора в Сети. Большая часть видео являются обзорами веб-квестов от Тома Марча³.

Итак, в настоящем разделе нами были представлены история появления веб-квестов, созданных Берни Доджем и Томом Марчем, описание их сущности и основных положений, обоснование для включения в образовании и проблемы, связанные с этим процессом. Рассматривались такие теоретические аспекты как классификация веб-квестов, система их оценивания и изменение роли педагога. Была описана практическая деятельность Берни Доджа и Тома Марча, цель которой заключалась в помощи педагогам в освоение веб-квестов как формы обучения и её дальнейшем распространении. Таким образом, учеными был накоплен значительный теоретический материал,

¹ Web-and-Flow [Электронный ресурс] // URL: <http://edge-ucator.com/> (дата обращения: 09.10.2023)

² QuestGarden [Электронный ресурс] // URL: <http://www.questgarden.com/> (дата обращения: 09.10.2023)

³ Канал Тома Марча на платформе YouTube [Электронный ресурс] // YouTube URL: <https://www.youtube.com/@TomMarch> (дата обращения: 09.10.2023)

создана авторская база своих веб-квестов как примеров воплощения теоретических идей на практике, предложены другим педагогам методические советы и тренажеры-помощники.

В следующей части магистерской работы, посвященной характеристике веб-квестов как формы обучения в отечественной педагогике, будет проведено и сравнение на соответствие взглядов российских авторов с идеями создателей Берни Доджа и Тома Марча.

2. Веб-квесты в российском образовательном процессе: теоретическая составляющая

В российском образовании появление веб-квестов относится к концу 1990-ых гг. В 1998–1999 гг. проходила Программа межшкольных связей по Интернет, в ходе которой образовательные учреждения из Иркутска, Ангарска и Перми разработали веб-квесты для ряда учебных дисциплин¹. Их разместили в открытом доступе на сайте «Школьный сектор»². Однако активный интерес в отечественной науке к веб-квестам, созданным в Соединенных Штатах Америки в середине 1990-х гг., отмечается, начиная с 2010-х гг. и по настоящий момент. Данный раздел посвящен характеристике веб-квестов как формы обучения в российской педагогике, начало которой будет положено с представления подходов к интерпретации понятия «веб-квест».

Е. И. Багузина в диссертационном исследовании веб-квест (или же «webquest»³) определяет как «проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета»⁴. Сегодня эта трактовка является одной из самых распространенных в научной среде, что доказывается работами:

¹ Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007.

² Школьный сектор [Электронный ресурс] // Школьный сектор. URL: <https://schoolsector.wordpress.com> (дата обращения: 04.11.2023). Судя по последней активности, сайт был заброшен в 2011 году. Увидеть первые веб-квесты от российских авторов уже не представляется возможным.

³ Е. И. Багузина оба написания понятия использует как равнозначные.

⁴ Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа): автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2012.

О. В. Горбуновой и Н. С. Кузьминовой, Н. Н. Белениной, Г. Р. Кельберера, Ю. В. Корнилова и И. П. Левина, Н. В. Бусаровой и Т.К. Решетиной, Н. В. Вахрушевой, Т. А. Крюковой, О. В. Телегиной, М. В. Архиповой и Н. В. Вагановой, О. А. Минеевой, М. С. Ляшенко и И. А. Поваренкиной¹. А. И. Полякова и А. Н. Дробахина, используя часть этого определения, представляют веб-квест «проблемным заданием с элементами ролевой игры, для создания которого используется цифровой сервис Learnis»². Подобное обозначение в определении конкретной платформы, на которой может быть создан веб-квест, является единичным примером.

С. В. Напалкова, кандидат педагогических наук, в 2013 году защитил диссертацию по теме «Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе». Автор ввел в научный оборот понятие «тематический образовательный WEB-квест» как «информационного контента, определяющегося содержанием учебной темы, целями и задачами её изучения, и предусматривающего выполнение учащимися поисково-познавательных задач по поиску и отбору информации с использованием Интернет-ресурсов, способствующих систематизации и обобщению изученного материала, его

¹ Горбунова О.В., Кузьминова Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Беленина Н.Н. Образовательная технология «Web Quest» как средство развития творческого мышления на уроках истории и обществознания. URL: https://infostrategy.ru/assets/data/reports/2016/4_12_belenina.pdf (дата обращения 4.11.2023).; Кельберер Г.Р. Формирование методической культуры педагога при помощи веб-квестов в процессе изучения дисциплин гуманитарного цикла // Педагогическое образование и наука. 2016. № 2. С. 135–138.; Корнилов Ю.В., Левин И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения 4.11.2023).; Бусарова Н.В., Решетина Т.К. Образовательный Web-квест «Identify Bugs» в рамках школьного курса биологии 10 класса // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 162–165.; Вахрушева Н.В. Использование Web-квестов в математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 170–174.; Крюкова Т.А. Технология веб-квест как средство организации проектной деятельности учащихся // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 219–223.; Телегина О.В., Архипова М.В., Ваганова Н.В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-1. С. 183–186.; Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 250–254.

² Полякова А.И., Дробахина А.Н. Обзор цифровых сервисов и их применение на уроках истории [Электронный ресурс] // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. URL: <http://infed.ru/articles/1205/> (дата обращения 4.11.2023).

обогащению и представлению в виде целостной системы»¹. Диссертационное исследование в целом посвящено научному обоснованию использования WEB-квестов в образовательном процессе на уроках алгебры и их методическому обеспечению. С. В. Напалков занимался структурой, содержательной частью, источниками информации и организацией процесса работы тематических образовательных WEB-квестов, итогом чего стала модель обучения алгебре для развития у учащихся познавательной самостоятельности. Среди последователей его позиции можно выделить С. В. Миронову, С. А. Опарину и Т. А. Железнову, Т. В. Зубкову и Н. С. Молодцову, А. С. Усанову, Е. С. Шувалову и В. А. Сергеева².

Г. Н. Москалевич, проведя анализ существующих в отечественной педагогической науке определений понятия «веб-квест», представляет своё видение веб-квеса как «дидактической структуры, в рамках которой преподаватель совершенствует творческую поисковую деятельность студентов с помощью сети Интернет, направляя её на самостоятельное решение поставленной проблемы – с привлечением для этой цели знаний из разных областей»³. В том же плане веб-квест толкует А. Н. Щербина, как

¹ Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013. С. 12.

² Миронова С.В. О развивающих веб-квестах образовательного назначения по литературе // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 100–103.; Опарина С.А., Железнова Т.А. Об использовании Web-квестов в обучении химии // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 192–194.; Зубкова Т.В., Молодцова Н.С. О специфике заданий информационного контента образовательного Web-квеста по русскому языку // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 211–214.; Усанова А.С. О содержании Web-квеста по информатике «Страна мультипликаций» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 243–246.; Шувалова Е.С., Сергеев В.А. Специфика заданий информационного контента образовательного Web-квеста по литературе «М. Горький в культурном пространстве г. Арзамаса и г. Нижнего Новгорода» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 251–255.

³ Москалевич Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест // Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета: материалы конференции Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета; г. Минск, 1–30 ноября 2013 г. Минск: Изд-во Белорусский государственный университет, 2014. С. 292.

«образовательную технологию, в рамках которой педагог формирует интерактивную поисковую деятельность обучающихся, в ходе которой они мотивируются к самостоятельному добыванию знаний, задает параметры этой деятельности, контролирует ее и определяет временные пределы»¹. А. Н. Щербина только в ходе детальной характеристики веб-квестов поясняет, что педагог осуществляет названный контроль посредством предоставления учащимся интернет-ресурсов.

Е. А. Большова подходит к интерпретации понятия «web-квест» с образовательной и технической сторон. Согласно которым «web-квест» это «учебно-поисковая, исследовательская, самостоятельная, познавательная деятельность, где учебный информационный контент представлен с помощью ресурсов интернет и интернет-технологий»² и это «образовательный веб-сайт, компоненты которого наполняются обучающимися в процессе решения определённых учебных задач»³. В качестве сравнения А. А. Артюхина описывает «образовательный веб-квест» только через его визуальную техническую сторону как «сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу»⁴.

Подход к определению понятия «веб-квест» с позиции проектного метода обучения можно отметить в работах Е. В. Нечитайловой, И. В. Комаровой, А. В. Худяковой. Для Е. В. Нечитайловой веб-квест это «мини-проект, в процессе работы над которым учащиеся осваивают учебную информацию, полученную из Сети на основе рекомендаций и заданий учителя»⁵. И. В. Комарова говорит о веб-квестах как о «квест-проектах, представленных в среде Всемирной паутины WWW средствами Web-технологий, основными

¹ Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 26–31.

² Большова Е. А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С.219.

³ Там же, С. 219.

⁴ Артюхина А.А. Проблемы организации веб-квеста // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 79.

⁵ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 149.

понятиями которых являются веб-страницы и веб-сайты»¹. А. В. Худякова в отношении веб-квестов употребляет термин «квест-технология» как «интегрированной технологии, объединяющей идеи проектного метода, проблемного и игрового обучения, взаимодействия в команде и ИКТ»².

Итак, анализ представленных интерпретаций понятия «веб-квест» следует начать с наиболее яркого проявления отсутствия единого подхода – с различия в терминологической базе. В научной литературе понятие «веб-квест» можно встретить в разном написании: «webquest», «WEB-квест», «web-квест», «веб-квест», «квест-технология» и не только. Авторы выступают как за сохранение полного англоязычного написания, так и за его прямой перевод. Есть же те, кто переводит лишь вторую часть слова, но при этом встречаются различия в написании его первой части. Немногочисленны, но всё же есть представители, которые опускают смысловую приставку «веб» и оставляют либо просто «квест», либо же дополняют его, как пример выше, «квест-технология». Из содержательной части настоящей работы стало понятно, что мы являемся сторонниками использования понятия «веб-квест» в его полном и дословном переводе³. Так или иначе иногда именно в аспекте написания термина «веб-квест» скрывается его понимание, а в последующем разнообразии в объяснении учеными их основных положений.

Особую роль в разделении подходов к определению понятия «веб-квест» сыграли два диссертационных исследования: Е. И. Багузиной и С. В. Напалкова. Именно их трактовки понятия, а в случае последнего автора и ввод в науку новой дефиниции – «тематический образовательный WEB-квест», стали в российской педагогике наиболее распространёнными/расхожими. В отношении С. В. Напалкова можно даже сказать о формировании школы последователей его идей на базе Арзамасского филиала Нижегородского

¹ Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90.

² Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118.

³ В дальнейшем в настоящем исследовании мы будем, говоря о работах того или иного автора, использовать только слово «веб-квест» для удобства восприятия.

государственного университета им. Н. И. Лобачевского (ННГУ) как в кругу коллег, так и в работах студентов вуза и не только. Далее же стоит говорить об объединениях остальных ученых вокруг нескольких позиций: веб-квест как решение проблемного задания; веб-квест как вид деятельности учащихся исследовательского, поискового или же творческого характера; веб-квест как метод проектного обучения; веб-квест как форма игрового обучения (иногда буквально считают, что это «задание-игра»¹); веб-квест как образовательный сайт для учащихся. Последнее это подход к описанию веб-квеста лишь с технической стороны, что, на наш взгляд, не является верным. По причине того, что под внешний вид веб-квеста как образовательного сайта можно оформить довольно много различных форм работы для учащихся, где сущность и их особенности так и не будут представлены. В прямой зависимости от интерпретации понятия «веб-квест» непосредственно находится теоретическое обоснование и в дальнейшем процесс проектирования конкретных веб-квестов, которые в связи с отсутствием единого видения на практике сильно отличаются друг от друга. Перейдем далее к рассмотрению положений веб-квестов, выявляя как общие, так и расхожие моменты исходя из приверженности отечественных ученых той или иной интерпретации.

Начнем с того, что абсолютное большинство российских авторов в качестве специфической черты веб-квестов обозначает нахождение части информации или всей информации для работы учащихся на различных веб-страницах. Учащиеся в ходе выполнения веб-квеста передвигаются либо по гиперссылкам с заранее отобранными педагогом веб-ресурсами, либо осуществляют поиск информации самостоятельно в зависимости от поставленной задачи. Выбор первого или последнего варианта работы связан с возрастной категорией обучающихся и их возможностями². Е. В. Нечитайлова

¹ Полякова А.И., Дробахина А.Н. Обзор цифровых сервисов и их применение на уроках истории [Электронный ресурс] // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. URL: <http://infed.ru/articles/1205/> (дата обращения 4.11.2023).

² Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.; Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // Russian

подчеркивает фактом использования сети Интернет, как привлекательной для учащихся формы деятельности, повышение их мотивации к обучению¹.

В российской практике веб-квесты часто наделяют игровым компонентом, выражается который в виде захватывающего сценария и игровых заданий. Необходимость обосновывают привлечением и удерживанием внимания учащихся на учебной задаче, а в целом – повышением их мотивации к образованию². С. В. Напалков же говорит о возможности существования игровых сценариев для веб-квестов, но не считает их единственно возможной моделью для проектирования. Он отмечает возрастные ограничения для включения игровых сценариев и заданий в веб-квесты на уровне 5–6-ых классов. И в таком случае цель подобных веб-квестов заключается в увлечение подростков игрой и сужается до усвоения элементарных теоретических сведений по теме³.

Две черты веб-квестов в своей работе указывает И. В. Комарова: аутентичность поставленного задания и структурность в организации работы для учащихся. В первом случае она говорит о наделении веб-квестов проблемой, которая должна быть «близка познавательному и личностному опыту участников, связана с реальной ситуацией жизни класса, школы, района

Journal of Education and Psychology. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 212–223.; Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.; Миронова С.В., Напалков С.В., Нестерова Л.Ю. О развивающих возможностях образовательных Web-квестов // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 96–99. и др.

¹ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.

² Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.; Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // Russian Journal of Education and Psychology. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 212–223.; Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.; Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.; Голубев О.Б., Тестов В.А., Смирнов Н.Е. Учебный веб-квест как современная образовательная технология в исследовательской работе учащихся // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 82–85.

³ Напалков С.В. Об игровых и исследовательских заданиях тематического образовательного Web-квеста развивающего назначения // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 104.

и т.п.»¹. Во втором – о сохранении логической структуры при проектировании веб-квеста для достижения запланированных образовательных результатов. И говоря о структуре, она представляет её в виде шести обязательных элементов, затрагивающих уровни подачи учебного материала, организации работы, системы оценивания, подведения итогов и отобранных веб-ресурсов: Введение, Задания, Процесс, Оценка, Заключение, Источники². Е. В. Нечитайлова в свою очередь структурированность веб-квеста связывает только с наличием списка рекомендуемых веб-страниц³.

Обращаясь к вопросу о структуре веб-квестов, в теоретическом плане большинство авторов придерживается шаблона, состоящего из пяти элементов и в определенной степени схожего с видением Берни Доджа и Тома Марча: введение, задание, процесс, оценка, заключение⁴.

В то же время С. В. Напалков, занимаясь областью применения веб-квестов на уроках алгебры, разработал структуру тематического образовательного Web-квеста по принципу «паутинообразной модели, отражающей составляющие информационного контента, области ролевого самоопределения учащихся, направления содержательного обогащения алгебраического материала, видовую дифференциацию деятельности учащихся, логику освоения школьниками электронной образовательной оболочки»⁵. Модель состоит из следующих структурных компонентов: «Теория» (теоретический материал), «Приложения» (практический материал),

¹ Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 92.

² Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.

³ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.

⁴ Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.; Санина Е.И., Василишина Н.В., Попова Т.С. Веб-квест как интерактивная образовательная технология // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 156–161.

⁵ Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013. С. 15.

«Проблемы» (исследовательские задания), «Архивы» (исторические сведения и справки), «Ошибки» (возможные ошибки и заблуждения). По такому же шаблону работают С. А. Опарина и Т. А. Железнова, но распространяя его на область химии, а М. В. Волкова и А. А. Романова – информатики¹. С. В. Миронова как один из последователей идей С. В. Напалкова разработала в свою очередь общий шаблон веб-квестов по литературе для изучения биографии и творчества того или иной писателя в связи с целями учебной дисциплины и методикой преподавания. Структурные элементы этого шаблона звучат как: «Страницы биографии», «Творческое наследие», «Критические статьи», «Красивые цитаты», «Мой взгляд на автора»². В совместной работе оба автора говорят о том, что подобную пятиэлементную структуру информационного контента тематического образовательного WEB-квеста можно распространить на учебные предметы как математического, естественнонаучного, так и гуманитарного цикла. Оттого что модель позволяет «полноценно обобщить и систематизировать изученный материал по каждой теме учебного предмета или курса, достичь целостного их восприятия и системного представления о различных областях каждой темы практически любой изучаемой дисциплины»³.

Сторонники интерпретации веб-квестов как проблемного обучения и исследовательской деятельности учащихся, размышляя о разновидности заданий для веб-квестов, заявляют об отказе от двух примеров заданий. Во-первых, в веб-квестах категорически следует пренебречь заданиями на пересказ, которые не направлены на преобразование полученной информации в

¹ Опарина С.А., Железнова Т.А. Использование Web-квест технологий при формировании первоначальных химических понятий в курсе химии 8 класса // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 112–116.; Волкова М.В., Романов А.А. О применении Web-квест технологии при изучении школьниками информатики // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 122–126.

² Миронова С.В. О развивающих веб-квестах образовательного назначения по литературе // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 101–103.

³ Миронова С.В., Напалков С. В. О дидактической структуре тематических образовательных Web-квестов // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 190.

новое знание. Во-вторых, учащиеся в ходе заданий не должны получать «готовые к употреблению знания», они должны самостоятельно осуществлять поиск информации и её дальнейший анализ¹. Кроме того в веб-квестах должен сохраняться баланс между указаниями педагога и свободой действий учащихся². По сути исследователи так говорят о важной черте веб-квестов, когда учащиеся осуществляют поиск информации и не дословно её воспроизводят, а через неё приходят к новому знанию.

Несмотря на приверженность разным подходам, российские авторы не настаивают на конкретном виде итоговых результатов от учащихся после прохождения веб-квеста. В связи с тем, что они находятся в зависимости от поставленных самими педагогами учебных целей и могут быть представлены как в устном, письменном, так и в электронном виде³.

Таким образом, основные положения веб-квестов как формы обучения в представлении российских авторов, исходя из их отличных мнений, заключаются в следующем: 1) использовании интернет-ресурсов и работе учащихся в Сети; 2) аутентичности поставленного задания; 3) структурности; 4) самостоятельной работе учащихся по поиску информации и её преобразованию; 5) игровом характере обучения; 6) отсутствии единого вида конечного продукта от учащихся.

Единый подход в российской практике наблюдается в отношении классификации веб-квестов, закрепилось разделение веб-квестов на виды по признакам от Берни Доджа и Тома Марча: длительность выполнения; предметное содержание; вид конечного продукта. С. В. Напалков вводит признак классификации по информационному образовательному контенту веб-квестов, разделяя их на игровые и исследовательские. Первые направлены на усвоение элементарных теоретических сведений по теме, вторые – на

¹ Левицкая А.А., Федоров А.В. Роль и значение веб-квеста в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73–85.

² Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 150.

³ Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // Russian Journal of Education and Psychology. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 212–223.

углубленное изучение предметных дисциплин и подходят только для мотивированных учащихся, а не для всего классного коллектива¹.

Важное место в теоретическом плане занимает вопрос оценивания в такой форме обучения как веб-квест, где все авторы выступают за разработку шкалы критериев оценки результатов в баллах. Критерии должны определяться учебными задачами, то есть это может быть как оценивание умений работать в группах, так и самостоятельной работы, как устного выступления, так и письменного доклада и т.д. Критерии можно разделить по уровням полученных результатов: низкий, средний и высокий. С точки зрения исследователей подобная система оценивания представляет собой объективный анализ деятельности учащихся нежеле традиционные оценки и устные комментарии характера: «Плохо/Хорошо», «Молодцы!» и т.п. Система позволяет оценивать прогресс в развитии учащихся и разные стороны их учебной деятельности по приобретению личностных, метапредметных и предметных результатов. Кроме того по разработанным шкалам может проходить оценивание не только со стороны педагога, но учащиеся могут также оценивать друг друга².

В теоретическом плане немаловажное место занимает обоснование применения веб-квестов в обучении. В российской действительности включение веб-квестов в образовательный процесс рассматривается исследователями с позиции требований современного общества, нашедших своё отражение в Федеральных государственных образовательных стандартах. Веб-квесты авторы соотносят с актуальным сегодня системно-деятельностным подходом в обучении, он обеспечивает «системное и гармоничное развитие

¹ Напалков С.В. Об игровых и исследовательских заданиях тематического образовательного Web-квеста развивающего назначения // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 104–105.

² Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007.; Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.; Брагина Н.А. Использование образовательного Web-квеста на занятиях по физике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 117–121.; Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.

личности обучающегося, освоение им знаний, компетенций, необходимых как для жизни в современном обществе, так и для успешного обучения на следующей ступени образования, а также в течение всей жизни»¹.

Существующие мнения, обосновывающие применение веб-квестов в преподавании, были нами сгруппированы для рассмотрения. Во-первых, исследователи говорят о возможностях веб-квестов по развитию компьютерных навыков у учащихся, начиная буквально с навыков элементарного поиска информации в сети Интернет². Во-вторых, веб-квесты направлены на достижение обучающимися планируемых результатов освоения учебных программ. Веб-квесты способствуют освоению теоретических знаний в рамках выбранной дисциплины, что составляет предметные результаты³. Развитие личностных результатов при прохождении веб-квестов выражается в умениях работать в команде, навыках устного выступления, самоконтроля и т.д.⁴ Кроме того веб-квесты могут быть ориентированы на получение метапредметных результатов, так как они могут охватывать сразу материал нескольких учебных предметов⁵. Авторы говорят о возможностях развития критического мышления у учащихся благодаря данной форме обучения⁶. В-третьих, подчеркивается роль веб-квестов в повышении мотивации учащихся к обучению, что, как уже отмечали ранее, достигается, по мнению ученых, привлекательностью нахождения для них в интернет-пространстве, игровым компонентом,

¹ ФГОС Основного общего образования от 31 мая 2021 г. [Электронный ресурс]. URL <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027> (дата обращения 12.11.2023).

² Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 25–31.; Телегина О.В., Архипова М.В., Ваганова Н.В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-1. С. 183–186.

³ Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.; Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.

⁴ Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.; Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 25–31.

⁵ Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.

⁶ Левицкая А.А., Федоров А.В. Роль и значение веб-квеста в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73–85.; Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.; Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 25–31.

аутентичностью заданий, когда учащиеся понимают их «реальность» и «полезность»¹. В-четвертых, сторонники интерпретации веб-квестов как вида исследовательской деятельности говорят о появлении у обучающихся навыков создания исследовательских работ². В-пятых, кандидатская диссертация С. В. Напалкова превносит в науку положение о развитии познавательной самостоятельности школьников благодаря использованию тематических образовательных WEB-квестов, которое разделяется сегодня многими учеными³. И последнее – ученые рассматривают веб-квесты с позиции организации индивидуальной образовательной траектории⁴.

Доказательная база эффективности применения веб-квестов в обучении подкрепляется статистическими данными.

С. В. Напалков в ходе диссертационного исследования проводил педагогический эксперимент по систематическому внедрению веб-квестов в преподавании алгебры на базе четырех школ Нижегородской области. Мониторинг результатов осуществлялся по следующим критериям: а) уровень развития познавательной самостоятельности учащихся; б) уровень математической подготовки школьников, то есть овладение предметными результатами через использование веб-квестов; в) уровень интереса учащихся к поисково-познавательным заданиям тематического образовательного веб-квеста, то есть выявление настроений учащихся по отношению к новой форме обучения. Критерии делились на три уровня: низкий, средний и высокий. Статистика показала, что по первым двум критериям веб-квесты позволили уменьшить число учащихся на низком уровне и увеличить процентное

¹ Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.

² Голубев О.Б., Тестов В.А., Смирнов Н.Е. Учебный веб-квест как современная образовательная технология в исследовательской работе учащихся // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 82–85.

³ Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013.

⁴ Большова Е. А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С.218–222.; Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. 2014. № 8-2. С. 51–53.

количество ребят, относимых к высоким уровням развития познавательной самостоятельности и математической подготовки. По третьему критерию за полтора года внедрения веб-квестов в преподавании было выявлено увеличение интереса к веб-квестам на около 20 %¹.

А. В. Худякова занималась вопросом статистического выявления эффективности применения веб-квестов в развитии универсальных учебных действий (УДД) обучающихся. Исследование проводилось на базе МАОУ «Юго-Камская средняя школа» (Пермский край). Ход его заключался в следующем: девятнадцать педагогов школы изучили теоретические работы о веб-квестах и создали семь веб-квестов для внеурочной деятельности при работе с учениками от 4-ых до 10-ых классов. Количественный состав учащихся для исследования составил около 120 человек, в отношении которых педагоги провели мониторинг уровня развития УУД по следующим направлениям: умение выражать свои мысли, планирование учебного сотрудничества, поиск информации, понимание прочитанного, преобразование и интерпретация информации. Был осуществлен входной мониторинг и повторный контроль. Результаты двух мониторингов показали незначительное увеличение количества учащихся в среднем и высоком уровне овладения УУД (с 35 до 42 %, с 15 до 20 %) и уменьшение числа учеников в категориях низкого и ниже среднего уровней (соответственно, с 5 до 3 % и с 15 до 8 %). Среди направлений УДД отмечен значительный прогресс в развитии навыков организации сотрудничества и умений выражать свои мысли².

О. А. Минеева, М. С. Ляшенко, И. А. Поваренкина представили в работе статистические результаты по необходимости включения веб-квестов в учебный процесс в аспекте повышения предметных результатов. Они осуществили одну проверку на примере использования в 4-ом классе веб-квеста по закреплению времени Past Simple на уроке английского языка. Схема их

¹ Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013. С. 19–20.

² Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 120–121.

мониторинга заключалась в проведении входного и контрольного тестирования. Результаты последнего показали повышение уровня владения временем Past Simple учащимися, количество их положительных оценок возросло на 15 %¹.

Е. А. Большова в ходе практического применения веб-квестов в качестве домашней работы как факты отмечает увеличение в 2 раза (с 46 до 92%) числа учащихся, выполняющих домашнюю работу в отличие от традиционных её видов и повышение уровня знаний. Деталей проведения статистического анализа исследователь не раскрывает, включая периодичность использования веб-квестов в качестве домашних заданий, количественный состав выборки учащихся и наличие осуществленного входного контроля для них, используемого в дальнейшем для сравнения полученных данных в новых реалиях своей деятельности².

К сожалению, число исследований по доказательству статистическими или иными методами эффективности веб-квестов в обучении ограничивается единичными работами. Зачастую говоря о повышении мотивации учащихся к обучению или же о развитии у них ИКТ-компетенций, эти положения представляются как уже доказанные истины, без каких-либо обоснований.

Говорить об эффективности применения веб-квестов в образовательном процессе следует не только в отношении учащихся, но ещё и педагогов. Веб-квесты, как отмечают О. В. Горбунова и О. А. Иванова, позволяют учителям следующее. Использовать однажды созданный веб-квест многократно как в рамках своей педагогической деятельности, так и делиться своим опытом с другими преподавателями, что является одним из рациональных аспектов этой формы обучения. При проектировании веб-квеста реализовать свой творческий потенциал. Сделать самостоятельную работу обучающихся эффективной благодаря управлению их действиями через подробную организацию процесса

¹ Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 253–254.

² Большова Е.А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С.221.

работы в веб-квесте, что в свою очередь позволит улучшить освоение учебного материала¹.

Здесь же уделим внимание вопросу о роли учителя в ходе использования веб-квестов. В российской педагогике говорится о переходе статуса педагога на позицию «наставника/советчика». При этом его значимость в образовательном процессе ни в коем случае не снижается, несмотря на то, что теряется статус «единственного источника знаний». Его первенствующее значение остается неизменным, так как именно от педагога зависит, как будет организована учебная деятельность в ходе веб-квеста. В связи с этим сам педагог должен обладать рядом компетенций, среди которых отметим высокий уровень знаний учебного материала, навыки методической работы и обладание информационно-коммуникационными компетенциями. Немаловажно к тому же, как отмечает Н. Н. Беленина, чтобы учитель обладал заинтересованностью в развитии своей педагогической деятельности, так как создание веб-квестов требует огромных как временных, так и ресурсных затрат².

В российской практике преобладающим вариантом включения веб-квестов в образовательный процесс является использование их в качестве заключительного этапа по систематизации и обобщению знаний. Причем авторы предполагают проведение этого этапа вне школьных стен как самостоятельной домашней работы для учащихся. Однако этот этап должен предваряться оказанием учебно-методической помощью учащимся, что может выражаться, например, в виде выполнения тренировочных заданий. Все исследователи единогласны в том, что веб-квест не должен быть изолирован от хода учебного процесса преподавания той или иной дисциплины, а должен

¹ Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.

² Луткова Н.В. Использование технологии веб-квест как средство повышения познавательной активности учащихся // Проблемы современной науки и образования. 2012. С. 73–75.; Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.; Москалевич Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест // Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета: материалы конференции Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета; г. Минск, 1–30 ноября 2013 г. Минск: Изд-во Белорусский государственный университет, 2014. С. 287–293.; Беленина Н.Н. Образовательная технология «Web Quest» как средство развития творческого мышления на уроках истории и обществознания. URL: https://infostrategy.ru/assets/data/reports/2016/4_12_belenina.pdf (дата обращения 4.11.2023).

быть органически связан с ним¹. Другие варианты использования веб-квестов предлагает С. В. Миронова и В. В. Казакова, соответственно, использование веб-квестов в рамках подготовки к итоговой аттестации и вид деятельности в рамках дополнительного образования².

Уровни и области применения веб-квестов в российском образовании можно охарактеризовать следующим образом. Если говорить о возрастных ограничениях, то веб-квесты начинают использовать с классов начальной школы и включительно до старшей школы. Заметим, что веб-квесты имеют место быть в среднем профессиональном и высшем образовании, даже на уровне магистратуры. Примерами могут служить работы Н. А. Журавлевой, Р. Г. Кельберер, Н. В. Вахрушевой, М. С. Дариенко³.

Сегодня веб-квесты можно встретить практически во всех предметных областях: русский язык и литература⁴, иностранные языки¹, математика и

¹ Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.; Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 25–31.; Большова Е. А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С.218–222.; Голубев О.Б., Тестов В.А., Смирнов Н.Е. Учебный веб-квест как современная образовательная технология в исследовательской работе учащихся // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 82–85.; Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013.; Корнилов Ю.В., Левин И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения 4.11.2023).

² Миронова С.В. Об использовании тематических образовательных Web-квестов для подготовки к итоговой аттестации по математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 180–183.; Казакова В.В. Web-квест как форма организации учебно-воспитательного процесса // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 215–218.

³ Журавлева Н.А. Веб-квесты как средство и условие формирования профессиональных компетенций магистров в сфере математического образования // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2015.№ 4. С. 36–39.; Дариенко М.С. О содержании веб-квеста «Теория вероятностей» // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 68–71.; Кельберер Г.Р. Формирование методической культуры педагога при помощи веб-квестов в процессе изучения дисциплин гуманитарного цикла // Педагогическое образование и наука. 2016. № 2. С. 135–138.; Вахрушева Н.В. Использование Web-квестов в математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 170–174.

⁴ Зубкова Т.В., Молодцова Н.С. О специфике заданий информационного контента образовательного Web-квеста по русскому языку // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 211–214.

информатика², общественно-научные предметы³, естественнонаучные предметы⁴, искусство⁵. Устоявшиеся позиции веб-квесты заняли в рамках преподавания математики, что доказывается работами С. В. Напалкова и его последователей. В отношении же использования веб-квестов на уроках истории, что соответствует теме настоящего исследования, отмечается отсутствие комплексных теоретических работ в этой проблематике и наличие проблемы «не веб-квестов», согласно терминологии Берни Доджа и Тома Марча.

Кстати, что касается рассмотрения проблем внедрения веб-квестов в обучение, то российские авторы делят их на те, которые связаны с материально-технической базой и те, которые относятся непосредственно к процессу выполнения веб-квестов.

Проблему материально-технической базы авторы выделяют как на уровне школьной системы, так и в условиях домашней обстановки каждого учащегося, когда веб-квесты представляют собой домашнее задание. В первом случае говорят об отсутствии повсеместной оснащённости классных комнат компьютерным оборудованием, исключая классы для уроков информатики, и

¹ Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // *Russian Journal of Education and Psychology*. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 212–223.

² Напалков С.В. О практическом использовании тематических образовательных Web-квестов в школьном обучении математике // *Вестник Вятского государственного университета*. 2014. С. 125–129.; Волкова М.В., Романов А.А. О применении Web-квест технологии при изучении школьниками информатики // *Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 122–126.

³ Ганина Н.В. Технология Web-квеста в изучении предмета истории как один из способов активизации познавательной деятельности учащихся // *Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 204–206.

⁴ Опарина С.А., Железнова Т.А. Об использовании Web-квестов в обучении химии // *Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 192–194.; Брагина Н.А. Использование образовательного Web-квеста на занятиях по физике // *Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 117–121.; Бусарова Н.В., Решетина Т.К. Образовательный Web-квест «Identify Bugs» в рамках школьного курса биологии 10 класса // *Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 162–165.

⁵ Крюкова Т.А. Технология веб-квест как средство организации проектной деятельности учащихся // *Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции*; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 219–223.

свободного доступа учащихся к сети Интернет. Во втором случае – о финансовых возможностях родителей по обеспечению своим детям компьютера для обучения с подключением к Сети¹. Если первый описанный случай можно решить в ходе использования веб-квеста в рамках урока переносом занятия в компьютерный класс (что и применяется на практике²), то решение обстоятельств второго случая не зависит от действий преподавателей школы. В рамках проблемы материально-технической базы, но иного характера, Е. В. Большова на основании личного опыта отмечает ограниченное количество существующих бесплатных платформ для их проектирования, что, действительно, отражает реальную ситуацию³. Вопрос доступа к Сети рассматривают с позиций возможности подключения и нестабильности работы интернет-провайдеров. Возразим, что описанная ситуация в рамках современного общества типична все же для условий сельской местности, а не для городской среды.

Отдельное место в обсуждении российских авторов занимает такая черта сети Интернет как наличие на её просторах информации, не подходящей по возрасту учащимся и вредящей их безопасности. Педагог несет ответственность за содержание любой ссылки на интернет-ресурс, который он предлагает включить для выполнения заданий веб-квеста. Е. В. Нечитайлова утверждает, что возможность попадания обучающегося на сайт с сомнительным содержанием при прохождении веб-квеста связана в большей степени с ситуацией, когда педагог предполагает для учащихся задания со свободным поиском в Сети. Наличие списка рекомендуемых ссылок такую возможность всё же исключает⁴.

¹ Артюхина А.А. Проблемы организации веб-квеста // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 79–80.

² Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 253.

³ Большова Е.А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С. 221.

⁴ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 154.

Интересна иная точка зрения О. В. Горбуновой и Н. С. Кузьминовой, которые к проблемам включения веб-квестов в учебный процесс относят требование определенного уровня компьютерной грамотности как от детей, так и от взрослых¹. Веб-квест в своей сущности направлен на формирование и развитие ИКТ-компетенций у учащихся, но это не означает, что задания веб-квеста будут требовать от них действия, которые не соответствуют их возможностям. Понятие «взрослый», используемое авторами, не поясняет статус взрослого человека: это учитель или это родители учащихся. Если О. В. Горбунова и Н. С. Кузьмина подразумевают помощь учащимся от своих родителей, то указанная проблема решается тем, что педагоги должны при проектировании исходить из возможностей первых, а не последних. Проблема отсутствия определенного уровня компьютерной грамотности у педагогов, которую к тому же разделяет и Е. А. Большова, не соотносится с современными требованиями образовательного процесса.

Таким образом, нами была представлена характеристика веб-квестов как формы обучения в российском образовательном процессе. Было выявлено существование разных подходов к интерпретации понятия «веб-квест», которые непосредственно нашли отражение в отличных друг от друга представлениях ученых о сущности данной формы обучения и основных положений. Рассматривались такие теоретические вопросы как классификация веб-квестов, приобретение учителем статуса «наставника», обоснование применения веб-квестов в образовании, некоторые положения из которых имеют доказательное подкрепление статистическими данными, и проблемы, с которыми могут сталкиваться или сталкиваются педагоги. Были охарактеризованы возрастные ограничения учащихся и области предметных дисциплин, где на практике веб-квесты уже нашли своё практическое воплощение. Анализ последнего будет проведен в настоящей работе в дальнейшем.

¹ Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242 –249.

Подводя общие итоги двух первых частей магистерской диссертации, которые составили теоретическую составляющую работы, представим сравнение идей Берни Доджа и Тома Марча со взглядами российских авторов касательно веб-квестов как формы обучения.

Работы Берни Доджа и Тома Марча представляют собой единую точку зрения, они дополняют друг друга в описании сущности и основных положений веб-квестов. Что нельзя сказать об отечественной науке, вплоть до сегодняшнего дня не сложилось единого толкования понятия «веб-квест», не говоря уже о дальнейшей теоретической характеристике. Последний факт, конечно, затрудняет проведение общего сравнительного анализа, в связи с чем мы будем говорить о российских авторах как совместно, так и по отдельности.

Первое, что требует внимания в сравнительном анализе это несоответствие в интерпретации понятия «веб-квест». На наш взгляд, отход от идей создателей имеет определенную связь с особенностью знакомства большинства российских авторов с их работами. Дело в том, что в отечественных исследованиях редко можно встретить непосредственное обращение авторов к англоязычным статьям Берни Доджа и Тома Марча. Сегодня в научных работах присутствуют переходящие неизменные цитаты, связанные с их идеями. Иногда приведенные положения порой не соотносятся с действительностью, так, например, в работах российских авторов есть представление о том, что наименование «веб-квест» происходит от аналогии с компьютерными играми по типу «quest»¹. Хотя в рассмотренных нами работах Берни Доджа и Тома Марча подобные утверждения встречены не были.

Российские авторы предлагают свои интерпретации понятия «веб-квест», не используя определения от создателей. При этом рассматривают веб-квесты

¹ Рыбакова Н.Н. Веб-квест как способ развития творческого мышления на уроках истории и обществознания // XVIII Вишняковские чтения. Вузовская наука: условия эффективности социально-экономического и культурного развития региона; г. Бокситогорск, 27 марта 2015 г. Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, 2015. С. 163–166.; Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95; Гринина И.М. Использование веб-квестов для повышения интереса к физике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 127–129.

как со стороны образовательной характеристики, так и только их визуальной технической стороны. Что не характерно для Берни Доджа и Тома Марча. Их определения направлены на раскрытие особенностей веб-квестов с точки зрения образовательной составляющей. Интерпретации ученых определяют их видение основных положений веб-квестов.

Взгляды Берни Доджа, Тома Марча и всех российских авторов едины в направлении веб-квестов на работу учащихся в просторах Интернета. Сторонники толкования веб-квестов с позиций проблемного обучения в российской педагогике поддерживают идею создателей в аспекте одной из ключевых черт – преобразования учащимися полученной информации в новое знание. Американские исследователи структурность веб-квестов сопровождают наличием обязательных для учащихся опор (scaffold) по ходу их выполнения, о чем не рассуждают их российские коллеги. Они же говорят об обязательном проведении подготовительного этапа для веб-квеста как оказание методической помощи учащимся в их последующей самостоятельной деятельности. Аутентичность заданий подчеркивает только И. В. Комарова, в то время как разделение на роли отстаивают многие авторы. Наличие обратной связи для учащихся, согласно мнениям Берни Доджа и Тома Марча, как показатель одной из черт сети Интернет не было отмечено в рассмотренных нами работах. Сторонники интерпретации веб-квестов как формы игрового обучения говорят о наличии игрового компонента. Берни Додж и Том Марч не разделяют это суждение, но С. В. Напалков утверждает, что подобный информационный контент в веб-квестах возможен лишь для младшего возраста обучающихся.

Говоря об основных положениях, авторы определяют шаблон веб-квестов. Несмотря на то, что российские авторы поддерживают не все идеи создателей веб-квестов, они как основу используют именно их структурную схему. Важно отметить, что в российской науке сторонники разных интерпретаций понятия «веб-квест» придерживаются одной схемы, внешний вид их веб-квестов не отличается друг друга. В связи с чем возникает вопрос о

соответствии технической стороны веб-квестов с их образовательной составляющей в российской среде.

Однако в отношении С. В. Напалкова нельзя говорить о заимствовании шаблона веб-квеста от Берни Доджа и Тома Марча. Рассматривать работы данного автора и его последователей следует обособленно от российских коллег, так как они представляют отличное от их взглядов направление. Дефиницию С. В. Напалкова – «тематический образовательный WEB-квест», можно определить как самостоятельную деятельность учащихся на закрепление теоретических знаний по изученной теме с использованием интернет-ресурсов. Для чего он и разработал структуру веб-квеста в виде паутинообразной модели. Причем если С. В. Напалков заявляет о возможностях использования этой модели для разных учебных дисциплин, но при условии её адаптации, то американские ученые всегда сохраняют типичный шаблон веб-квеста.

Обоснование применения веб-квестов в образовательном процессе Берни Додж, Том Марч и их российские коллеги рассматривают в схожих направлениях. Как первые, так и последние говорят о повышении мотивации учащихся к обучению, об эффективной организации их самостоятельной деятельности, о возможностях построения индивидуальной образовательной траектории и т.д. Особенность работ российских авторов заключается в том, что они отталкиваются от требований ФГОС, используя закрепленные в них положения.

И американские ученые, и российские авторы согласны во мнениях об изменении учителем своей роли в отличие от традиционных форм обучения, о системе оценивания веб-квестов.

Авторы не забывают выводить на обсуждение проблемы, возникающие в ходе применения веб-квест в обучении. Однако, на наш взгляд, Берни Додж и Том Марч подходят к ним с позиции не фактического представления, а поиска путей их решения, что отражено хотя бы на примере рассмотрения материально-технических условий. К достоинствам российских работ следует

отнести внимание к такой черте сети Интернет как наличие на её просторах небезопасной информации для учащихся и возможного их столкновения с нею.

Анализируя же практическую сторону деятельности Берни Доджа, Тома Марча и напротив российских исследователей, стоит говорить о выигрышной позиции первых. Американские ученые активно работали и работают по настоящий момент над созданием разного рода помощников для других педагогов по освоению новой формы обучения и её дальнейшего распространения. В российской действительности можно говорить о наличие некоторых примеров в этом направлении: созданная А. В. Худяковой технологическая карта для создания веб-квестов¹; разработанная С. В. Напалковым платформа-конструктор для проектирования веб-квестов².

Итак, сравнив позиции исследователей, следует сказать, что в их взглядах были как общие черты, так и несоответствия. Российские исследователи в определенных аспектах приводят необходимые дополнения, которые требуют внимания и не были учтены в свою очередь создателями веб-квестов.

В настоящей магистерской диссертации одной из задач является разработка проекта веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-ых классов. К интерпретации понятия «веб-квест» в практической части работы мы будем подходить с позиций Берни Доджа и Тома Марча, учитывать их идеи относительно основных положений веб-квестов, но при этом брать во внимание опыт отечественной науки. Предваряться практическая глава данного исследования будет методической частью.

¹ Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.

² EdQuest [Электронный ресурс] // URL: <http://edquest.ru/> (дата обращения: .12.11.2023)

ГЛАВА II. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ ВЕБ-КВЕСТОВ И АНАЛИЗ ОПЫТА ИХ ПРАКТИЧЕСКОГО ПРИМЕНЕНИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

2.1. Методические рекомендации по проектированию веб-квестов от их создателей и российских исследователей

В настоящем разделе будут представлены методические рекомендации по проектированию веб-квестов от их создателей Берни Доджа и Тома Марча, а также от российских авторов, занимающихся данной проблематикой. Эта часть работы найдет своё воплощение в третьей практической главе в процессе разработки проекта веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-ых классов.

Одна из первых научных статей Берни Доджа звучит как «FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest». Правила «FOCUS» для создания веб-квеста включают в себя: 1) отбор правильных интернет-ресурсов (Find great sites); 2) организация работы учащихся друг с другом и с интернет-ресурсами (Orchestrate your learners and resources); 3) составление заданий на развитие мышления (Challenge your learners to think); 4) использование возможностей сети Интернет (Use the medium); 5) применение опор для развития у учащихся новых навыков (Scaffold high expectations)¹. Разберем эти правила по очереди и детально, привлекая при этом кроме работ Берни Доджа исследования Тома Марча и российских авторов.

В веб-квестах учащимся предлагается набор предварительно отобранных ссылок на интернет-ресурсы. Отбор интернет-ресурсов находится в непосредственной зависимости от возраста учащихся, выбранной темы предметной дисциплины, цели планируемой учебной деятельности. В зависимости от возраста учащихся им можно предлагать веб-страницы на разный уровень владения ИКТ-компетенциями либо уменьшать степень их

¹ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

взаимодействия с ними¹. Как пример рекомендации, рассмотрим различия в организации работы с выбранным интернет-ресурсом, представляющим собой огромную базу данных. Учащимся младшего возраста следует давать ссылку на конкретную информационную часть этой базы данных без проведения самостоятельного поиска, чтобы тем самым увеличить эффективность их самостоятельной деятельности. Учащимся же старшей возрастной группы следует предложить самостоятельный поиск информации в пространстве базы данных.

Осуществляя отбор интернет-ресурсов по теме предметной дисциплины, стоит следить, чтобы они не являлись равнозначной копией информации из учебных пособий. Учащимся, например, можно предоставить сайты с информацией, несоответствующей действительности, которую они в силу своих познаний уже могут опровергнуть. Что послужит знакомству их с наличием недостоверных источников информации в Сети или с существованием противоположных мнений относительно разных вопросов и приведет к пониманию необходимости проведения критической оценки информации из любого источника².

Выбранные интернет-ресурсы по теме учебной дисциплины могут содержать изображения, аудио- и видеофрагменты. Однако в таких ситуациях необходимо соблюдать определенные границы, чтобы внешний вид этих ресурсов не был преобладающим над учебными целями, так как это может послужить отвлечению учеников. Е. В. Нечитайлова, кстати, отмечает существование на практике проблемы, когда учащихся заинтересовали предложенным интернет-ресурсом, но забыли выполнить сами задания веб-квеста³.

¹ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

² Working the Web for Education [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarth.com/writings/theory/> (дата обращения: 20.11.2023)

³ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 151.

Относительно цели планируемой учебной деятельности Том Марч отмечает, что к выбору интернет-ресурсов педагог должен подходить с вопросами: какие навыки выработают учащиеся при взаимодействии с ними и какова роль приобретенных навыков для дальнейшего образовательного процесса? В идеальных условиях чертой найденных интернет-ресурсов должен быть показатель их значимости не только для школьного обучения, а в целом для всего общества¹.

Том Марч в своих работах по методическим рекомендациям для проектирования веб-квестов часто формулирует вопросы для будущих авторов. Касательно отбора интернет-ресурсов он предлагает каждому педагогу ответить на вопрос: Используемые веб-ресурсы позволили устранить пробелы в обучении? («Does what's emerged from the Web resources address learning gap?»)². Ответ на вопрос наиболее ярко будет отражать результаты данного этапа работы над проектированием веб-квеста.

Берни Додж в рамках рекомендаций по отбору интернет-ресурсов также дает педагогам элементарные советы по работе в сети Интернет: использование хороших поисковых систем, осуществление поиска по фильтрам, даже казалось бы – сохранение найденных сайтов в закладках и т.п. В годы выхода его научных статей, когда Интернет только появлялся в жизни человека, действительно, такие моменты нужно было подчеркивать, а сегодня, на наш взгляд, подобной необходимости нет, поэтому они и не были представлены в настоящем исследовании.

Прежде чем перейти к следующему правилу, стоит добавить, что, согласно мнению Е. В. Нечитайловой, на учителях лежит ответственность за проверку всех предложенных интернет-ресурсов от неблагоприятной для

¹ Working the Web for Education [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/theory/> (дата обращения: 20.11.2023)

² The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tommarch.com/webquests/help/design2.html> (дата обращения: 20.11.2023)

учащихся информации, что является одним из немаловажных аспектов веб-квестов¹.

Второе правило «FOCUS» касается как организации работы учащихся друг с другом, так и организации их работы с интернет-ресурсами. В типичном шаблоне веб-квеста всегда должно присутствовать разделение на роли, которые учащиеся могут выбрать самостоятельно, без указаний от самого педагога. В вопросе организации работы учащихся друг с другом у создателей веб-квестов есть расхождения во мнениях. Том Марч, являясь сторонником групповых веб-квестов, следовательно, видит разделение класса на несколько учебных групп. Ход работы в таком случае состоит из нескольких этапов: разделение класса на группы, разделение в группах учащихся на роли, выполнение заданий каждым учащимся согласно своей роли, объединение учащихся в группы для преобразования полученных знаний (Group process), обсуждение работ каждой группы в классе². Возможен другой вариант организации работы учащихся. Когда им сложно в одиночку осваивать отдельную роль, тогда можно сделать объединение в группы по ролям для совместной деятельности. Если учащиеся в подобном не нуждаются, то следует их все же разделять друг от друга для видения их собственных точек зрения³.

Берни Додж не считает разделение учащихся на группы в веб-квестах их главным атрибутом. Автор утверждает, что даже в отсутствии групповой работы позитивная взаимозависимость учащихся присутствует. Ведь заключительная часть любого веб-квеста (как одиночного, так и группового) это общее обсуждение в классе, где учащиеся делятся результатами своих выполненных ролевых обязанностей для формирования полной системы знаний по теме и итогового закрепления. Важно также педагогам понимать, что при использовании веб-квеста обучение проходит не только на этапе выполнения

¹ Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 150.

² What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.11.2023)

³ The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tommarch.com/webquests/help/design3.html> (дата обращения: 20.11.2023)

каждым учащимся заданий по выбранной роли – обучение продолжается при представлении своей работы, обсуждении, оценивании друг друга¹.

Организация работы учащихся с интернет-ресурсами связана с возможностями материально-технической базы школьного учреждения. Исходя из разных условий, Берни Додж приводит несколько вариантов решения проблемы: если есть компьютер на каждого учащегося, то тогда они одновременно начинают работать над выполнением веб-квеста согласно своим ролям; если компьютеров не хватает на каждого ученика, то компьютеры становятся станциями для работы с интернет-ресурсами, за пределами которых учащиеся выполняют имеющиеся в наличии офлайн задания. Компьютер самого учителя используется для проведения обсуждений в классе на заключительном этапе². В российской педагогике, что было представлено нами в теоретической части настоящего исследования, веб-квесты практически единогласно предлагают использовать в качестве домашней работы. Что, следовательно, исключает материально-технические вопросы организации работы учащихся с интернет-ресурсами в стенах классной комнаты.

Организация работы учащихся с интернет-ресурсами обусловлена не только материально-технической составляющей. Здесь также стоит говорить о степени взаимодействия учащихся с Сетью. Они могут как перемещаться только по отобранным ссылкам на интернет-ресурсы, так и осуществлять самостоятельный поиск информации на просторах Сети. Выбор первого или последнего вида деятельности связан с возрастом учащихся и целью обучения³.

Третьей методической рекомендацией является составление для учащихся заданий на развитие мышления. Берни Додж в качестве помощи педагогам предлагает список подобного характера заданий для веб-квестов,

¹ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

² FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

³ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

которые направлены на вовлечение учащихся в процессы: выработки своих суждений относительно того или иного вопроса, решения проблем, творчества, проектирования¹. Российские авторы в теоретических работах обращаются к этому списку². Состоит он из таких заданий как:

1) задание на пересказ (Retelling Tasks), как самое простое для веб-квестов, в котором отсутствует этап преобразования полученной информации. Тем не менее это задание может использоваться, но хотя бы с тем исключением, что ответ на него не должен заключаться в действиях учащихся по принципу «копировать – вставить». Лучший вариант использования задания на пересказ в веб-квестах состоит в промежуточном шаге для перехода к другим заданиям;

2) задание на компиляцию (Compilation Tasks), смысл которого направлен на представление информации разного характера из нескольких разноплановых источников в едином виде;

3) задание-загадка (Mystery Tasks), сценарий которого разработан по принципу детективной истории. Берни Додж указывает, что тайной легко облечь профессии историка или археолога, исполняя эти роли, учащиеся работают не только с разными историческими источниками, но и с отличными версиями на исторические события. Как пример, автор кратко описывает идею веб-квеста «King Tutankhamun: Was It Murder?», который сегодня уже, к сожалению, не доступен для просмотра;

4) журналистское задание (Journalistic Tasks) соотносится, как очевидно из названия, с профессией журналиста и заключается в осуществлении сбора информации и написании новостного очерка. Важно подчеркнуть, что в задании автор говорит не о раскрытии творческих способностей учащихся, а об их ориентире на представление достоверных фактов. Одним из аспектов задания является знакомство учащихся с критикой новостей как источника информации;

¹ WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Электронный ресурс] // URL: <http://lnx.poggiodelpapa.com/didattica/WEBQUEST/webquest/taskonomy.html> (дата обращения: 20.11.2023)

² Горбунова О.В., Кузьмина Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 243–244.

5) задание-проектирование (Design Tasks) имеет широкие границы понимания. Автор относит к нему как планирование каникул, так и проектирование дома. Причем подобные задания не должны предоставлять полную свободу действий учащимся, наоборот педагог должен указать ограничения, которые они должны обязательно учесть при выполнении. Например, при проектировании дома ограничения должны соответствовать жизненным условиям, то есть быть такими, с которыми в своей профессии сталкиваются архитектор, строитель и т.д.;

6) задание по созданию творческого продукта (Creative Product Tasks) предполагает представление новой информации в творческих форматах (плакат, пьеса, песня и т.п.). Однако здесь было бы ошибочно думать, что учащимся вовсе не предлагается набор каких-либо ограничений. Оценка результатов учащихся находится в зависимости от учебных целей и может проходить по критериям: объема, исторической достоверности и т.п. Ограничения и свобода творчества в таких заданиях должны быть сбалансированы;

7) задание на достижение консенсуса (Consensus Building Tasks) в классе между мнениями учащихся. Смысл этого задания заключается не только в получении предметных результатов по дисциплине, но и личностных;

8) задание на убеждение кого-то в чём-то (Persuasion Tasks), в котором учащиеся должны сформировать навыки по приведению аргументов и представлению своей точки зрения. Задание может принимать разный вид, как например, выступление на судебном процессе либо же участие в дебатах. Это и предыдущее задания имеют схожие черты, но разные цели для учащихся;

9) задание на анализ информации (Analytical Tasks) требует от учащихся полученную информацию проанализировать на сходства и различия, понять причины их возникновения и т.п.;

10) задание на оценивание учащимися чего-то (Judgment Tasks), в ходе него учащиеся либо могут самостоятельно оценить что-то по своим

выработанным критериям, либо исходить из критериев, предложенных педагогом;

11) задание, основанное на научном подходе (Scientific Tasks), состоит из выдвижения гипотезы учащимися, её проверки на практике (например, в виде сбора данных из заранее отобранных учителем интернет-ресурсов), подведения итогов по результатам проверки в отношении подтверждения или опровержения гипотезы¹.

Представленный перечень не говорит об обязательном применении именно этих заданий для веб-квестов. Суть их рассмотрения заключается в понимании отхода в веб-квестах от традиционных форматов заданий по примеру ответов на вопросы строго по учебнику, зубрежки терминов и прочего. Берни Додж публикует этот перечень возможных заданий как пример идей для педагогов, зашедших в тупик.

С. В. Напалков в отношении заданий говорит не о конкретных примерах для веб-квестов, а выделяет их виды: игровые и исследовательские, теоретические и практические. Игровые задания направлены на усвоение элементарных теоретических сведений по теме и подходят для учащихся 5 и 6 классов. Исследовательские задания ориентированы на углубленное изучение предметных дисциплин и подходят только для мотивированных учащихся, а не для всего классного коллектива. Автор на примере своего созданного веб-квеста по теме «Тригонометрические функции» для учащихся 10-го класса показал соединение как исследовательских, так и игровых заданий в одном веб-квесте².

С. В. Напалков считает, что изучение учебного материала состоит не только из освоения теоретических знаний по теме, потому что «в познавательных целях учащимся важно узнать как можно больше

¹ WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Электронный ресурс] // URL: <http://lnx.poggiodelpapa.com/didattica/WEBQUEST/webquest/taskonomy.html> (дата обращения: 20.11.2023)

² Напалков С.В. Об игровых и исследовательских заданиях тематического образовательного Web-квеста развивающего назначения // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 104–110.

возможностей применения изученного материала»¹. В веб-квестах с помощью теоретических заданий проходит обобщение и систематизация знания учащихся, практические задания в свою очередь направлены на применение теоретических знаний на практике.

Следующая методическая рекомендация от Берни Доджа «Use the medium» подразумевает под собой использование возможностей сети Интернет. Ученый говорит о том, что как при отборе ссылок, так и при задумке веб-квеста следует учитывать тот факт, что Интернет не ограничивается пониманием источника информации. Не следует предлагать учащимся интернет-ресурсы только с текстовой информацией, которую они могут прочитать и на печатных носителях. Веб-ресурсы должны отличаться своей мультимедийностью и интерактивностью. Один из способов реализации возможностей Сети – это также добавление в веб-квест формы для общения учащихся друг с другом и преподавателем, где они будут иметь возможность фиксировать свои мысли по теме, спорить или же дополнять друг друга, оказывать поддержку².

Наличие обратной связи для учащихся из реального мира в ходе выполнения веб-квеста это одно из положений их сущности, которое к тому же соответствует требованию использования возможностей Сети. Над формой реализации обратной связи педагог должен размышлять в соответствии с целью планируемой учебной деятельности. Это может быть как формат обратной связи от учащихся внутри класса, старшеклассников, родителей, так и от экспертов в определенной области по e-mail³. В отношении последнего Том Марч, понимая объективность ситуации занятости экспертов, указывает несколько советов относительно просьбы получения обратной связи от них⁴.

¹ Напалков С.В. Об одном подходе к определению основных составляющих информационного контента тематического образовательного Web-квеста по математике // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2013. № 5. С. 148.

² FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

³ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023)

⁴ The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tommarch.com/webquests/help/design2.html> (дата обращения: 20.11.2023)

Последняя составляющая «FOCUS» это обязательное применение опор для развития у учащихся новых навыков. Создатели веб-квестов уделяют большое внимание в своих теоретических работах этому элементу. Опоры (scaffold) должны присутствовать на всех уровнях веб-квеста: получение информации, преобразование информации, производство конечного продукта. На ступени получения информации под опорами подразумевается создание для учащихся руководств по работе с предложенными им интернет-ресурсами. Если учащиеся не поймут, как работать с информацией из гиперссылок, то смысл дальнейшего выполнения веб-квеста исчезает. На ступени преобразования информации опора от учителя должна выражаться в направлении действий учащихся – им нужно указать конкретные действия, исходя из того, что поставлено в цели обучения. На последней ступени по производству конечного продукта учащимся можно предоставить пример выполненного веб-квеста, что значительно облегчит их работу, но эту роль также выполняют рекомендации, шаблон и т.п.¹

Опоры обязательно должны присутствовать в начале пути внедрения веб-квестов в образовательный процесс. Впоследствии часть опор можно убрать, если учащиеся уже выработают навыки определенного уровня, либо же с усложнением заданий веб-квестов в зависимости от возможностей учащихся добавлять опоры иного характера. Наличие опор в веб-квестах ярче остальных положений отражает сущность обучения в направлении «учить учиться»².

Итак, нами были рассмотрены рекомендации «FOCUS» от Берни Доджа, касающиеся основных составляющих веб-квестов: отбора интернет-ресурсов; организации работы учащихся как с друг другом, так и с интернет-ресурсами; использования возможностей Сети; составления заданий на развитие мышления; создания опор для развития у учащихся новых навыков. Рекомендации дополнялись мнениями других его коллег. Однако стоит уделить

¹ FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

² Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023)

внимание методическим рекомендациям, которые не вошли в состав «FOCUS», но которые направлены на наличие определенных компонентов или же особенностей написания структурных блоков.

Начнем с советов касательно написания Введения. Так как оно по своей сути направлено на мотивацию учащихся, то Том Марч рекомендует составлять для него вымышленный сценарий ситуации в зависимости от темы веб-квеста. В российской педагогике также выступают за написание игровых сценариев для веб-квестов.

После Введения в типичном шаблоне веб-квеста следуют Вопрос и Задача, которые не должны быть направлены лишь на получение знаний, в них, так как они составляют основу веб-квеста, должен присутствовать этап преобразования информации. Важно, что Вопрос и Задачу педагоги должны разделять как отличные элементы. Вопрос веб-квеста возвышается над его Задачей. Для того чтобы поставить учащимся Задачу, необходимо думать о ней как о конечном виде их результатов. Отталкиваясь при этом в Задаче следует от временных ограничений и возможностей учащихся, как в аспекте учебных знаний и навыков, так и включая их ИКТ-компетенции. Обращение учащихся к Вопросу веб-квеста происходит в заключительной части его выполнения. Если ответ на Вопрос можно дословно скопировать из какого-нибудь источника информации, то в таком случае он составлен неправильно для веб-квеста¹.

Прежде чем перейти к рекомендациям относительно третьего структурного элемента согласно шаблону типичного веб-квеста, стоит сказать ещё о таком негласном пункте как наличие Теоретической информации для учащихся (Background for everyone). Без теоретической составляющей изучаемой темы учащиеся не смогут выполнить веб-квест. Пути же знакомства с теорией могут быть двух направлений в зависимости от пожеланий педагога: изучение выбранной темы для веб-квеста в теоретическом аспекте предварительно на уроке или же включение этапа знакомства с новой

¹ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomMarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023); The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tomMarch.com/webquests/help/design2.html> (дата обращения: 20.11.2023)

информацией в сам веб-квест. Педагог может выбрать, как ему поступить, но так или иначе указанный компонент (Background for everyone) пропускать нельзя¹.

Значимость структурного элемента Роли / Профессии была рассмотрена нами в теоретической части настоящей работы. Что касается советов для будущих авторов веб-квестов, то Том Марч говорит, что разделение на роли должно проходить естественно в процессе проектирования веб-квеста на этапе отбора ссылок на интернет-ресурсы. В числе ролей для веб-квеста не может быть той, для освещения которой нет подходящих интернет-ресурсов. Последние же, кстати, могут отличаться друг от друга уровнем требований необходимых от учащихся ИКТ-компетенций, объемом информации и не только, на что следует педагогу обращать внимание и не допускать ситуаций с дисбалансом ролей. В конце работы по выделению ролей для учащихся, Том Марч предлагает учителям ответить на вопрос: Достаточно ли в Интернете ресурсов для освещения ролей, выделенных Вами? («Is there enough on the Web to support the roles?»)².

Зачастую роли могут являться отражением той или иной профессии, что даже отражено в названии структурного элемента, но не следует расценивать это как единственно возможный вариант. В подобных случаях выбор профессий подчеркнет аутентичность задания, приближенность учащихся к взрослой жизни³.

Нельзя обойти в рекомендациях стороной Заключение веб-квеста. Том Марч относительно его написания дает три совета. Во-первых, необходимо обратиться к Введению, учащимся стоит напомнить, в чем состоял смысл их выполненной деятельности. Во-вторых, обозначить учащимся, какие они приобрели знания и навыки в ходе выполнения веб-квеста, при этом формулировки не должны быть шаблонными. В-третьих, отметить

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.11.2023)

² The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tommarch.com/webquests/help/design2.html> (дата обращения: 20.11.2023)

³ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023)

возможности учащихся по использованию полученной информации и навыков в дальнейшем образовательном процессе¹.

Таким образом, нами были рассмотрены рекомендации, которые касались основных положений веб-квестов, его компонентов и структурных элементов, с учетом написания последних. Зная и используя все вышеуказанные рекомендации, педагоги могут приступить к проектированию веб-квестов.

2.2. Анализ существующих веб-квестов для школьной ступени обучения

Настоящий раздел направлен на проведение анализа и выявление особенностей существующих веб-квестов в разных школьных предметных дисциплинах. Конкретные примеры веб-квестов будут соотноситься с основными положениями данной формы обучения, шаблоном структурных элементов, принятой системой оценивания деятельности учащихся, представленными методическими рекомендациями из прошлого раздела главы. В работе будут обсуждаться как положительные, так и отрицательные стороны рассмотренных примеров.

Как уже ранее отмечалось в теоретической части настоящего исследования создатели веб-квестов, Берни Додж и Том Марч, вели активную деятельность по проектированию веб-квестов на темы разных предметных областей. Количество их работ исчисляется десятками. Характеристику начнем с обзора одного из веб-квестов Тома Марча как эталонного образца воплощения теоретических идей на практике.

В начале пути своей работы над веб-квестами Том Марч создал веб-квест «The Big Wide World» («Большой мир») для учащихся 6-го класса², последнего в ступени elementary schools (начальной школы) согласно американской

¹ Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023)

² The Big Wide World WebQuest [Электронный ресурс] // The Big Wide World WebQuest. URL: <https://ozline.com/webquests/bww/index.html> (дата обращения: 20.11.2023)

школьной системе образования. Возраст учащихся класса соответствует 11 – 12 лет.

Веб-квест «The Big Wide World» состоит из семи структурных блоков: Введение (Introduction), Вопрос веб-квеста (Question), Роли (Roles), Групповая работа (Group Work), Заключение (Conclusion), Оценка (Rubric), Руководство для учителя (Teacher's Guide).

Во Введении Том Марч апеллирует представлением о больших возможностях учащихся, нежели от них требуют другие преподаватели и в целом система образования. Он создает ситуацию отношений с ними как со взрослыми людьми. В дальнейшем в ходе всего веб-квеста тенденция на взрослость учащихся поддерживается. Нехарактерная черта Введения заключается в просьбе перед пониманием сути самого веб-квеста перейти в раздел Оценка. Что не было сказано ни в одной из изученных теоретических работ Берни Доджа и Тома Марча в качестве рекомендаций.

Вопрос веб-квеста для учащихся можно перевести как: Что ты можешь сказать о нашем мире? Как он устроен? («What about this Big Wide World, huh? How does it all work?»). Конечно, стоит подчеркнуть аутентичность выбранной темы веб-квеста и соответственно поставленного Вопроса. Решение Вопроса веб-квеста, как и полагается, оставлено на этап заключительной групповой работы учащихся. До чего каждый из них первоначально в ходе самостоятельной деятельности работает только над одной ролью, если быть точнее – над одним из «Окон в мир».

В процессе отбора интернет-ресурсов Том Марч на их основе создает шесть ролей («Windows on the World»): «The Globe», «Plants», «Animals», «People», «Cultures», «Language». Деятельность учащихся для каждой роли заключается в сборе и обработке теоретической информации по теме. Им необходимо ответить на несколько вопросов в зависимости от предложенной роли, но вопросы не направлены на копирование текста из интернет-источника. Задание состоит из составления правил жизни на нашей планете. Отметим, что автор веб-квеста не бросает учащихся на раздумье относительно понятия

«правило жизни» и принципов их составления. Он подготавливает для них специальную памятку «Help on Making Rules», снабжая её своими примерами.

Перечень интернет-ресурсов веб-квеста отличается мультимедийностью и интерактивностью. В их числе представлены как изображения, видеофрагменты, так и интерактивные карты, изображения с камер прямого эфира зоопарка в Сан-Диего и др. Отобранные интернет-ресурсы не копируют информацию из учебника, автор предлагает учащимся те, которые не заключают в себе лишь функцию хранения текстовой информации. Стоит отметить, что не все интернет-ресурсы не всегда соответствуют возрасту учащихся. Том Марч дает ссылку как на детские обучающие сюжеты (один из примеров – видео на тему «Wild Animals habitats» от English Educational Videos), так и, например, на научный сюжет о миграции человека из Африки («Map Shows How Humans Migrated Across The Globe» от Insider Science).

После выполнения самостоятельной части работы учащиеся объединяются в группы для решения Вопроса веб-квеста, где согласно идее Тома Марча происходит «трансформация новой полученной информации в более сложное понимание»¹. Учащимся необходимо установить взаимосвязи между составленными ими правилами жизни на планете относительно всех шести «окон». Для помощи им автор создает опору (scaffold) в виде картинки по взаимосвязям каждого «окна» между собой в мире (Relationship Wheel).

В конце деятельности учащихся, прошедших веб-квест, Том Марч предполагает оценивать в трех направлениях по следующим уровням их результатов: beginning (начинающий), medium (средний), expert (высокий). Сначала оценивается самостоятельная работа каждого учащегося, то есть выполненное им задание роли («Windows on the World»). Далее выставляется оценка по результатам работы группы над ответом на Вопрос веб-квеста («Group Work»). После осуществляется мониторинг навыков учащихся по работе в команде («Working Together»): ведение коммуникации друг с другом, высказывание своих идей, нахождение компромисса в рамках группы и т.д.

¹ What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.11.2023)

Получается, что если первые две оценки направлены на проверку освоения теоретических знаний по теме, то последняя, как можно было бы её охарактеризовать в рамках современных российских ФГОС, на достижение учащимися личностных результатов.

Структурный блок Заключение написан с учетом всех методических рекомендаций. Учащимся представлен Вопрос веб-квеста, высказана похвала в их сторону от проделанной сложной работы, объяснен смысл их деятельности для последующего обучения и в целом в границах своей жизни. Последнее подкрепляется аутентичностью темы и заданий веб-квеста.

В структурном элементе веб-квеста Руководство для учителей Том Марч предлагает заинтересовавшимся педагогам варианты по использованию данного веб-квеста и размещает форму для обратной связи с ним, доступную как учащимся, так и преподавателям.

Что касается описания технической стороны рассматриваемого веб-квеста «The Big Wide World», то он сделан как отдельный сайт. Для удобства учащихся автор каждый структурный элемент и каждую роль локализовал на отдельных его страницах.

Подводя итоги обзора веб-квеста «The Big Wide World», авторство которого принадлежит Тому Марчу, хотелось бы отметить ряд моментов. Во-первых, однозначно в отношении проанализированной работы стоит говорить об отражении в ней основных положений веб-квестов. Отдельно в этом аспекте скажем про отобранные Томом Марчем интернет-ресурсы, на их примере наглядно представлена идея использования их возможностей и преимуществ Сети для образовательного процесса. Вместе с тем, по нашему мнению, можно было бы сократить количество интернет-ресурсов и также убрать из их числа те, которые не совсем соответствуют возможностям учащихся 11 – 12 лет. Говоря об основных положениях, то в «The Big Wide World» отсутствует из их числа только обратная связь из реального мира на конечные продукты, созданные учащимися после прохождения веб-квеста. Это положение, о

значимости которого говорится в теоретических работах, автор обходит стороной на уровне практической реализации.

Во-вторых, веб-квест «The Big Wide World» согласно принятой классификации по признаку временных затрат на его прохождение можно отнести к длительным. То число интернет-ресурсов и объем информации, представленной в их пространстве, невозможно изучить в рамках одного занятия.

В-третьих, несомненным преимуществом веб-квеста является разработка для учащихся опор (scaffold). Однако отметим, что эти опоры касались уровней преобразования информации и производства конечного продукта, а не организации работы учащихся с интернет-ресурсами. Берни Додж утверждает, что в отношении последней также стоит создавать руководства в помощь обучающимся, тем более учитывая уровень отобранных Томом Марчем интернет-ресурсов.

В заключении хотелось бы указать выделенные нами черты веб-квеста «The Big Wide World». В ходе его анализа отмечается дисбаланс деятельности учащихся в зависимости от выбранной ими роли в аспекте количества интернет-ресурсов и объема информации для изучения, чего следует стараться избегать. На некоторых интернет-ресурсах присутствуют рекламные колонки, что может способствовать как отвлечению внимания учащихся, так и знакомству с информацией, не подходящей им по возрасту. Отдельного внимания требует вопрос о размещении учащимися своих ответов как после самостоятельной работы, так и групповой. Том Марч ничего не создает для заполнения правил жизни на планете. Вместе с тем в отношении ответа на Вопрос веб-квеста он предлагает учащимся скопировать имеющийся шаблон и распечатать его для заполнения. Наконец, стоит сказать, что веб-квест «The Big Wide World», на наш взгляд, не подходит для первого знакомства учащихся с данной формой обучения из-за большого объема работы, что может их демотивировать.

В рамках анализа конкретных примеров веб-квестов из отечественной педагогической науки обязательно стоит уделить внимание практическим разработкам от С. В. Напалкова. Он, что уже было представлено ранее в настоящем исследовании, является представителем иного взгляда на трактовку понятия «веб-квест» и его структурного наполнения.

Итак, обратимся к демоверсии веб-квеста «Тригонометрические функции» для учащихся 10-ых классов¹, задача которого состоит в обобщении и систематизации знаний учащихся по выбранной теме. Стоит здесь обозначить, почему наш выбор был остановлен на демоверсии веб-квеста. Дело в том, что во многих своих теоретических работах С. В. Напалков представляет описание веб-квестов по той или иной теме математических дисциплин, однако ссылок на их практическое воплощение в интернет-пространстве в трудах не прилагается. В свободном доступе в Сети его работы представлены на сайте «МатематикУм» (вероятно, это его личный сайт²), но они, к сожалению, не оформлены по принципу созданной им паутинообразной модели. В связи с чем, чтобы отразить теоретические идеи С. В. Напалкова выбор был сделан в сторону демоверсии веб-квеста, которая как раз создана по модели.

Начнем анализ с описания технической стороны, так как внешний вид веб-квеста отличен от всех рассматриваемых в настоящем разделе примеров работ. Веб-квест «Тригонометрические функции» размещен в Сети как отдельный сайт. Он был создан на платформе по созданию образовательных курсов в жанре веб-квест, «EdQuest»³. Главная страница веб-квеста содержит в себе интерактивную паутинообразную модель, нажимая на элементы которой всплывают окна с заданиями для учащихся. Окна являются структурными разделами веб-квеста.

¹ Веб-квест «Тригонометрические функции» [Электронный ресурс] // EdQuest.ru URL: <http://edquest.ru/proto/spiderweb/> (дата обращения: 20.11.2023)

² Неуверенность связана с тем обстоятельством, что раздел «Информация о сайте» не заполнен, но по сторонним признакам можно прийти к вышеуказанному мнению. МатематикУм [Электронный ресурс] // URL: <http://matematikum.ucoz.ru/> (дата обращения: 20.11.2023)

³ Оценить возможности этой платформы, а впоследствии и использовать её для своего проекта не получится, так как платформа выдает ошибку подключения.

Вводная часть веб-квеста для учащихся представлена в двух местах. Автор на главной странице самого веб-квеста размещает напутственное слово, которым наделяет учащихся статусом научных сотрудников Академии математики. Центральный круг паутинообразной модели тоже представляет собой вступительную часть, где автор просит выбрать одну из ролей и поясняет кратко особенность каждой из них.

Этот веб-квест не предполагает взаимодействия в группах либо же в рамках всего класса даже после самостоятельной работы, проделанной каждым из учащихся. По итогу выполнения веб-квеста учащиеся предоставляют учителю на проверку доклады с презентациями, за которые они получают не только оценку, но и диплом Академии.

Учащимся предлагается на выбор пять ролей. Пять ролей соответствует пяти зданиям Академии математики: «историк» – «здание Архивы»; «теоретик» – «здание Теория»; «исследователь» – «здание Проблемы»; «практик» – «здание Приложения»; «ошибковед» – «здание Ошибки». В каждом из зданий Академии вне зависимости от роли есть три кабинета с соответствующими заданиями: «Узнать», «Создать», «Оформить». Преимущество веб-квеста заключается в том, что задания для каждой роли по объему работы сбалансированы между собой. В конце каждой роли учащимся предлагаются несколько разных видов игр по пройденной теме «Тригонометрические функции»: игра на понимание углов поворота точек координат на единичной окружности по принципу игры «Сапер», игра на решение исторических задач по принципу игры «Змейка» и т.д.

К сожалению, нет возможности охарактеризовать организацию работу учащихся с интернет-ресурсами, по причине их отсутствия. Вероятно, автор решил не прилагать ссылки на них, так как это демоверсия веб-квеста. Обоснование этого факта не приводится. Хотя в теоретической работе С. В. Напалкова по анализируемому веб-квесту указываются при описании заданий следующие фразы: «прочти теорию», «посмотри видео», «найди ответ

вне сервиса»¹. Можно предполагать, что автор отбирает для учащихся веб-страницы с текстовой информацией и видеофрагменты, но и планирует осуществление учащимися самостоятельного поиска в Сети.

Таких структурных элементов как «Заключение», «Критерии оценки», «Руководство для учителей» в анализируемом веб-квесте нет.

Подводя итоги, стоит сказать, что демоверсия веб-квеста «Тригонометрические функции» позволила отобразить различия в структурном наполнении по сравнению с идеями создателей веб-квестов и понять сущность паутинообразной модели. В веб-квесте С. В. Напалкова, конечно, нашли отражение не все их основные положения. Это работа с иным взглядом на веб-квесты как с чертами преимуществ, так и недостатков. К сожалению, демоверсия не позволила нам охарактеризовать работу С. В. Напалкова по отбору интернет-ресурсов для учащихся. Можно было бы взять для анализа другой веб-квест автора «Квадратные уравнения» для учащихся 8-го класса², размещенного на сайте «МатематикУм», но в нем паутинообразная модель не используется. Кроме того хочется отметить, что сайт «МатематикУм», как база веб-квестов от С. В. Напалкова, переполнен рекламой разного содержания, начиная «Всё про заработок в Интернете» и заканчивая «Перед смертью Жириновский сказал нечто странное о России в 2025 году». Что является явной проблемой для работы учащихся в таком пространстве.

Отдельного рассмотрения в настоящем исследовании требуют существующие в российской действительности примеры веб-квестов по истории в школьном обучении. Стоит отметить, что подобных веб-квестов на сегодняшний день существует немного.

Итак, обзор начнется с веб-квеста Е. И. Кирилловой «Духовный регламент Петра I» для учащихся 10-ых классов, который будет дополняться

¹ Напалков С.В. Об игровых и исследовательских заданиях тематического образовательного Web-квеста развивающего назначения // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 104–110.

² Веб-квест «Квадратные уравнения» [Электронный ресурс] // Matematikum.ucoz.ru URL: http://matematikum.ucoz.ru/index/kvadratnye_uravnenija_8_klass/0-8 (дата обращения: 20.11.2023)

научной статьей автора по его описанию¹. Согласно словам автора, идея создания веб-квеста возникла как ответ на отсутствие желания учащихся читать объемные тексты в рамках предметной дисциплины «История» и навыков по их обработке. Цель веб-квеста «Духовный регламент Петра I» направлена на расширение знаний учащихся в области церковной реформы Петра I и повышение их мотивации к изучению истории². Е. И. Кириллова предлагает два возможных варианта использования веб-квеста: 1) в ходе прохождения темы на уроке; 2) в рамках внеурочной деятельности духовно-нравственной направленности. Автор не указывает, где учащиеся должны проходить веб-квест: в обычном классе (с мобильных устройств или с предоставлением каждому учащемуся персонального компьютера?), в компьютерном классе (где каждый ученик работает за отдельным компьютером или же последние являются станциями?), вне школы в рамках домашнего задания. Обратимся же к анализу веб-квеста.

Во Введении автор не представляет для учащихся сценарий ситуации, как рекомендует Том Марч, что в принципе на уровне их возраста (учащиеся 10-го класса) является вполне допустимым и можно даже сказать излишним. С. В. Напалков, например, использование игровых сценариев для веб-квеста ограничивает учащимися 5 – 6-ых классов. Во Введении выносится Вопрос веб-квеста (в терминологии автора – «основополагающий вопрос»): «Какова роль Духовного регламента в определении правового статуса Церкви в России в синодальный период вплоть до 1917 года?». Его дополняют ещё шесть «проблемных вопросов», направленных как на раскрытие теоретических знаний по теме, так и на выдвижение своей собственной точки зрения учащимися.

Организация работы учащихся в ходе данного веб-квеста предполагает объединение их в группы вокруг одной из ролей. Находясь в группе, каждый из них выбирает для себя изучение лишь одного интернет-ресурса. После

¹ Веб-квест «Духовный регламент Петра I» [Электронный ресурс] // URL: <https://sites.google.com/view/duhovnreglament-1721/> (дата обращения: 23.11.2023); Кириллова Е.И. Технология веб-квестов в изучении школьниками истории Русской церкви (на примере темы «Духовный регламент Петра I») // Волжский вестник науки. 2017. № 4-6. С. 87–90.

² Кириллова Е.И. Технология веб-квестов в изучении школьниками истории Русской церкви (на примере темы «Духовный регламент Петра I») // Волжский вестник науки. 2017. № 4-6. С. 87, 89.

самостоятельной работы учащиеся опять объединяются в свои группы для подготовки ответов на основополагающий и проблемные вопросы для очного выступления в классе.

Е. И. Кириллова для прохождения веб-квеста предлагает учащимся четыре роли: «Современники Петра I», «Панегиристы», «Обличители», «Объективисты». Задание для роли «Современники Петра I» просит учащихся познакомиться с текстом Духовного регламента и отрывками из сочинений исторических деятелей, живших в эпоху правления Петра I, их творческий продукт по результатам прохождения веб-квеста – эссе на тему «Петр I в оценках современников». Задание для роли «Панегиристы» также начинается со знакомства с текстом Духовного регламента, после которого учащимся необходимо обратиться к сочинениям исторических деятелей и историков разных эпох для дальнейшего написания эссе на тему «Почему мне близка положительная оценка церковных преобразований Петра I?». Задание для роли «Обличители» состоит из рассмотрения текста Духовного регламента и сочинений исторических личностей и историков, итоговым продуктом от учащихся является эссе на тему «Почему я разделяю точку зрения обличителей на реформы Петра I?». Задание для последней роли «Объективисты» заключается в чтении текста Духовного регламента, сочинений историков и написания эссе «Петр I – великий реформатор или безответственный разрушитель Святой Руси?». Стоит сказать, что в веб-квесте нам было непонятно, как осуществляется написание эссе. Должно ли оно быть индивидуальным или же групповым творчеством всех учащихся, объединившихся вокруг той или иной роли? В тексте же научной статьи Е. И. Кириллова говорит об эссе как о выражении учащимися своих собственных мыслей, следовательно, она всё же подразумевает их индивидуальное написание.

Организация работы учащихся с интернет-ресурсами состоит как из возможного осуществления самостоятельного поиска нужной информации на просторах Сети, так и из обращения учащихся к преднамеренно отобранному

педагогом ссылкам. В числе последних находятся интернет-ресурсы, содержащие в себе лишь текстовый контент: Духовный регламент, сочинения исторических деятелей, работы историков. Ссылки – сайты библиотек и научных журналов, но в большинстве случаев автор даёт ссылки не на интернет-ресурсы, а на документы в формате PDF из облачных сервисов Google Drive и Яндекс Диск. Все предложенные интернет-ресурсы отличаются большим объемом информации, к тому же некоторые тексты предлагаются для учащихся даже с особенностями правописания петровской эпохи в размере 63 страниц. Несмотря на возраст учащихся, на наш взгляд, подобное решение является показателем явного преувеличения их возможностей.

На сайте веб-квеста в разделе «Оценка» когда-то был доступен документ с критериями оценивания работ учащихся, доступный для скачивания из облачного сервиса Google Drive, но на данный момент доступ к нему закрыт. Следовательно, провести его подробное рассмотрение не представляется возможным. В своей научной работе по вопросу системы оценивания Е. И. Кириллова говорит лишь о наличии в ней трех критериев: понимание темы, результат работы учащихся, и их творческий подход к выполнению заданий.

В разделе Заключение учащихся просят пройти опрос (он сделан с помощью Google Forms) относительно своего участия в веб-квесте, ответив на вопросы. Они связаны с предоставлением информации о себе (имя, фамилия, образовательное учреждение, класс), оцениванием своей и групповой работы. Последняя часть опроса – предложение идей по оптимизации веб-квеста. Рекомендации от Тома Марча по содержательным элементам Заключения не нашли отражение в веб-квесте Е. И. Кирилловой.

В числе структурных элементов веб-квеста «Духовный регламент Петра I» были перечислены и рассмотрены ещё не все. Раздел «Дополнение» содержит ссылки на дополнительную литературу по теме веб-квеста. Раздел «Учителю» автор использует как место для рекомендаций другим педагогам по использованию данного веб-квеста, где среди прочих он отмечает проведение после его прохождения викторины или тестирования для закрепления знаний

по теме. Интересно, что задачи педагога в ходе применения веб-квеста и планируемые результаты освоения учащихся представлены не здесь, а во Введении, что нарушает его целостность. Раздел «Об авторе» рассказывает о создателе веб-квеста. Очевидный минус раздела состоит в отсутствии указания контактов для возможной связи с ним.

Среди достоинств веб-квеста «Духовный регламент Петра I» стоит отметить: 1) наличие для учащихся памятки «Правила безопасности для школьников по работе в сети Интернет»; 2) наличие негласного этапа «Background for everyone», где дана ссылка на веб-ресурс, содержащий информацию о биографии Петра I, его внутренней и внешней политике; 3) создание отдельных страниц для каждой роли для удобства учащихся. Конечно, однозначным достоинством, которое заслуживает упоминания, является сама задумка Е. И. Кирилловой по знакомству учащихся в веб-квесте с особенностями критики текстовых источников, когда необходимо обращать внимание на время их написания, на биографию автора и его политические взгляды, на достоверность приведенных в них фактов.

В веб-квесте также есть моменты, которые кажутся нам излишними. Как например, в разделе Задание перечень интернет-ресурсов презентуемый автором как «Ваши помощники – Сервисы Web 2.0 и сайты Интернета», не ясна цель его представления и взаимодействия с ним обучающихся. В этом перечне указываются главные страницы платформы YouTube, LearningsApps, где не содержатся задания для учащихся, и автор не просит в заданиях обращаться к ним как к помощникам.

Что касается описания технической стороны веб-квеста «Духовный регламент Петра I», то автор для его создания использует конструктор сайтов – Google Sites. Преимущества которого заключаются в бесплатном использовании для проектирования и дальнейшей публикации в сети Интернет, легкостью в освоении. И стоит отметить возможности прохождения веб-квеста с мобильных устройств, так как этот конструктор сайтов позволяет не изменять

кардинально внешний вид мобильной версии в отличие от своей компьютерной.

Обобщая анализ веб-квеста «Духовный регламент Петра I», стоит отметить его несоответствие некоторым основным чертам понятия «веб-квест», методическим рекомендациям и даже самой идеи его создателя. Начнем с последнего. Е. И. Кириллова говорит об обращении к веб-квесту как о преодолении нежелания учащихся читать объемные тексты, о повышении их мотивации к изучению истории. Однако учащимся в веб-квесте предлагаются те самые объемные тексты, которые они читать не хотят. Причина создания веб-квеста не соотносится с его реализацией. На наш взгляд, автор на практике названной предполагаемой цели не добился.

Главная черта веб-квеста Е. И. Кирилловой «Духовный регламент Петра I» заключается в отсутствии раскрытия при работе обучающихся в Сети возможностей и преимуществ интернет-ресурсов. Автор, исходя из нашего анализа, рассматривает Интернет лишь как обширную информационную базу, что не соответствует идеи веб-квестов. Относительно методических рекомендаций, что нами ранее ещё не было отмечено, стоит сказать про соотношение отобранных интернет-ресурсов с возможностями учащихся в области ИКТ-компетенций. На наш взгляд, автор в этом плане преуменьшил навыки учащихся 10-ых классов: действия по открытию ссылок на тексты им однозначно под силу, но никоим образом не развивают их далее. Ко всему прочему интернет-ресурсам в веб-квесте не хватило интерактивности и сопровождения текста визуальным материалом. Отвечая за Е. И. Кириллову на вопрос для педагогов-создателей веб-квестов от Тома Марча – «Могло ли обучение быть столь же эффективным без использования Интернета?», стоило бы сказать «да». Если объемные тексты перенести с печатных носителей в электронный вид и представить ссылки только на них, придумать для учащихся роли, объединить их в группы, создать для этого сайт, то всё же эта работа веб-квестом не станет.

Также стоит отметить, что на примере веб-квеста Е. И. Кирилловой стало очевидно, что важно по возможности уделять внимание не только самим веб-квестам, но и привлекать теоретические работы их авторов. Так как это позволяет не только рассмотреть конечный результат проектирования, но и проследить сам процесс создания, оценить соответствие задумок авторов с их реализацией на практике. Однако, к сожалению, не все веб-квесты сопровождаются дополнительными научными работами, в том числе и следующий, выбранный нами для анализа.

Обзор веб-квестов по истории будет продолжен анализом веб-квеста «Путешествие в Древний Египет» для учащихся 5-ых классов, автором которого является учитель истории и обществознания В. А. Мишарина из Республики Коми¹. Выбор остановлен на этом веб-квесте, так как он по возрасту учащихся соответствует нашему будущему проекту веб-квеста.

Веб-квест «Путешествие в Древний Египет» состоит из 5 структурных элементов: «Главная», «Задача», «Роли участников», «Критерии оценки», «Заключение». Вероятно, позиции Введения соответствует первый из элементов, где автор веб-квеста размещает приветственное слово для учащихся и желает им удачи в «незабываемом путешествии».

«Задача» же представляет собой описание хода работы учащихся. Стоит отметить, что автор нечетко поясняет для учащихся этапы их деятельности. Появляется к создателю веб-квеста ряд вопросов: Что учащиеся в ходе веб-квеста выполняют индивидуально? Что в рамках групповой работы? Что подразумевает собой «объединение по интересам», и на каком этапе работы это объединение должно происходить? Как проходит защита проекта? Ответы на них в веб-квесте не даны.

Далее идет структурный элемент «Роли участников». Автор придумывает для учащихся три роли: археологи, искусствоведы, историки. Суть каждой роли – ответить на один поставленный вопрос. Пример из роли «искусствоведы»: «Выясните, как изготавливали мумии, что изображали египетские скульпторы,

¹ Веб-квест «Путешествие в Древний Египет» [Электронный ресурс] // URL: <https://veronikavero.jimdofree.com/> (дата обращения: 23.11.2023)

как и для чего строили храмы в Древнем Египте?». Конечный результат работы учащихся в зависимости от выбранной роли может быть воплощен в одном из двух вариантов – файл в формате Word, презентация Power Point.

Что касается организации работы учащихся с интернет-ресурсами. Для каждой из трех ролей автор предлагает по одному источнику, среди которых на настоящий момент времени для просмотра доступен только один. Следовательно, охарактеризовать все интернет-источники не представляется возможным. Однако даже единственная доступная ссылка является показателем работы учителя по отбору интернет-ресурсов. Для третьей из ролей «Историки» В. А. Мишариной выбран для учащихся сайт «Новый Акрополь. Культурная ассоциация». В задании для этой роли звучат фразы: «поработайте с информацией на сайте», «попытайтесь составить периодизацию истории Древнего Египта, разобраться в правлении знаменитых фараонов». Поработав с информацией на сайте, мы нашли раздел с именами великих фараонов, но в то же время на вопрос о составлении периодизации необходимых сведений найдено не было. Об использовании дополнительных ресурсов информации ничего не говорится.

Следующий раздел веб-квеста «Критерии оценки» создан автором по непонятному для нас принципу. В. А. Мишарина предлагает пять вариантов систем для оценивания работы учащихся. Без ответа остается вопрос: Каким образом должен осуществляться выбор из этих пяти вариантов? Среди них при этом есть как балльные системы, так и системы с традиционными оценками (отлично, хорошо, неудовлетворительно).

Последний элемент «Заключение» сформирован нехарактерным для данной формы обучения образом. Вначале в нем представлены два вопроса для рефлексии учащихся, что является хорошей идеей для оценки своей деятельности от них. После же автор предлагает решить кроссворд по теме «Древний Египет», филфорд, собрать пазлы, посмотреть документальные фильмы (ссылки на них недоступны на настоящий момент). Что идёт в разрез с методическими рекомендациями от создателей веб-квестов. И, на наш взгляд,

является излишним, к тому же необъяснимым. Однако Е. И. Кириллова тоже предлагала проходить после веб-квеста викторину и тестирование.

С технической стороны веб-квест «Путешествие в Древний Египет» представляет собой отдельный сайт в сети Интернет, для создания которого использовалась платформа конструктор сайтов – Jimdo. Каждый структурный элемент веб-квеста представлен в виде отдельной страницы. Недостаток веб-квеста заключается в визуальном оформлении, так как отсутствует единообразие в использовании шрифта и цвета текста, что немаловажно для восприятия.

Итак, по нашему мнению, проанализированная работа не является веб-квестом, несмотря на своё наименование от автора. В нём не соблюдаются практически все основные положения веб-квестов как формы обучения: возможности интернет-ресурсов не отражены, опоры для учащихся не созданы, задания на преобразование информации в новое знание не направлены, обратная связь из реального мира отсутствует. Работа по отбору интернет-ресурсов проведена на низком уровне. И сама организация работы учащихся вызывает вопросы.

Завершая настоящую главу, стоит сказать, что, к сожалению, подобного рода работ как веб-квест «Путешествие в Древний Египет» встречается достаточно много как в отечественной педагогике, так и зарубежной, причем в рамках разных предметных дисциплин. Это отмечается Берни Доджем, Томом Марчем, в российской науке – Е. В. Нечитайловой. Такая тенденция использования веб-квестов в образовательном процессе никоим образом не меняет систему образования и тем более не реформирует её в связи с потребностями современного общества.

Следующая практическая часть настоящего исследования будет направлена на разработку проекта веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» для учащихся 5-ых классов. В ходе которой будут учитываться теоретическое описание сущности веб-квестов, методические рекомендации по

их проектированию и проанализированный здесь опыт с его положительными чертами и недостатками.

ГЛАВА III. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТА «ВЕЛИКАЯ ГРЕЧЕСКАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ» ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 5-ЫХ КЛАССОВ

Завершающая часть настоящего исследования представляет собой проектирование веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-ого класса. Все этапы проектирования найдут отражение в содержании главы.

Создаваемый нами проект веб-квеста согласно нашей идее ориентирован на первое знакомство учащихся с веб-квестами в школьном образовательном процессе. Соответственно, цель включения веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» в преподавание истории в 5-ом классе заключается в знакомстве учащихся с новой для них формой обучения, направленной на проведение систематизации и обобщения знаний и на развитие навыков в области ИКТ-компетенций.

Процесс проектирования веб-квеста начинается с выбора темы. Очевидно, что нами был сделан выбор в пользу темы «Великая греческая колонизация», которую изучают в разделе «Древняя Греция» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса. На освоение темы выделен один академический час. Согласно идее создателей веб-квестов, для них стоит выбирать объемные и противоречивые темы из учебного курса. Однако наш проект веб-квеста направлен на первое знакомство учащихся с новой для них формой обучения, поэтому было принято решение в пользу темы, которая, во-первых, не значительна по объему теоретической информации, и, во-вторых, не относится к категории «трудных вопросов» на уровне школьной ступени образования. На наш взгляд, при первом знакомстве с веб-квестами необходимо ориентир педагогической деятельности направить в сторону выявления интереса или же его отсутствия у учащихся к этой форме обучения, а не напугать их объемом информации и заданий.

Веб-квесты, как утверждают их создатели и российские исследователи, занимающиеся их рассмотрением, должны быть органично связаны с ходом образовательного процесса, что соответствует и нашим взглядам. В связи с чем

необходимо уделить внимание учебным пособиям, чтобы созданный веб-квест не изменил линию и ход преподавания предметной дисциплины.

В России сегодня одобрено два учебника по курсу «Всеобщая история. История Древнего мира» для 5-ых классов от издательства «Просвещение» под редакцией В. Р. Мединского и под редакцией А. А. Искендерова. Оба учебника разработаны в соответствии со всеми требованиями ФГОС ООО от 31 мая 2021 г. и Примерной основной образовательной программы основного общего образования от 15 сентября 2022 г.

В учебниках тема «Великая греческая колонизация»¹ рассматривается в соответствии со следующим содержательным наполнением: причины колонизации, её территориальные направления, колонии на берегах Черного моря, отношения греков с местным населением. Стоит сказать, что в учебниках прослеживаются различия по уровню внимания к тому или иному содержательному разделу. В учебнике под редакцией А. А. Искендерова гораздо больше уделяется внимание колониям греков на берегу Черного моря. В учебниках в качестве иллюстративного материала присутствуют исторические карты, изображения исторических источников и современные рисунки для визуальной демонстрации текстовой части. Вопросы после изучения темы ориентированы на закрепление теоретических знаний, они затрагивают понятийный аппарат, причины, ход и последствия колонизации, отношения колонистов с местным населением. В учебниках предусмотрена работа с исторической картой для обозначения территориального расположения колоний. После общей характеристики учебников проанализируем каждый из них по отдельности.

В учебнике под редакцией В. Р. Мединского тема «Великая греческая колонизация» представлена в параграфе под номером 24, в третьей главе «Древняя Греция». Параграф состоит из трех структурных элементов: «Причины колонизации», «Организация колоний», «Направления колонизации

¹ В учебнике под редакцией А. А. Искендерова тема носит название «Греческие колонии на берегах Средиземного и Черного морей». В Примерной основной образовательной программе основного общего образования от 15 сентября 2022 г. тема звучит как «Великая греческая колонизация».

и её значение». В первом пункте названы как внутренние, так и внешние причины колонизации. В «Организации колоний» описывается ход процесса колонизации, включающий выбор места и его обустройство, отношения между колонией и метрополией, связи эллинов и варваров. В «Направления колонизации и её значении» рассказывается о заселении берегов Средиземного и Черного морей, приводятся исторические факты про колонии Северного Причерноморья. Текстовую информацию параграфа дополняют: карта «Великая греческая колонизация», современный рисунок «Жизнь в греческой колонии», изображение древнегреческой амфоры и рисунка с вазы «Сбор оливок», фотография «Руины Херсонеса». Обязательный понятийный аппарат к изучению состоит из понятий: «амфора», «варвары», «метрополия». Главный вопрос параграфа звучит как «Какими были результаты Великой греческой колонизации для Древней Греции и народов Средиземноморья?». Вопросы к учащимся присутствуют как в тексте параграфа, так и после завершения, их направление соответствует приведенной выше общей характеристике. Работа с картой включает в себя следующие задания: определить направления колонизации; назвать города, освоенные греками; назвать греческие колонии на территории России. Учебник под редакцией В. Р. Мединского ориентирован на проектную деятельность учащихся в формате групповой работы. Обращение к теме «Великая греческая колонизация» в числе проектов отсутствует. Что касается рекомендации интернет-ресурсов, в данном учебнике представлены ссылки на официальные сайты Большой российской энциклопедии, Государственного Эрмитажа, Государственного исторического музея, Пушкинского музея¹.

В учебнике под редакцией А. А. Искендерова параграф под номером 34 раздела «Древняя Греция» звучит как «Греческие колонии на берегах Средиземного и Черного морей». Параграф включает в себя три содержательных элемента: «Почему греки покидали родину», «В каких местах греки основывали колонии», «Греки и скифы на северных берегах Черного

¹ История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. В. Р. Мединского. М.: Просвещение, 2023. С. 123–127, 267.

моря». В пункте «Почему греки покидали родину» показаны внутренние причины колонизации. Во втором пункте говорится не о направлениях колонизации, а об особенностях выбора места, здесь же представлены мирные отношения колонистов с местным населением через ведение взаимовыгодной торговли. В последнем элементе «Греки и скифы на северных берегах Черного моря» приводится сюжет легенды о скифском царе Скиле. Параграф завершает вспомогательный материал о колонии Танаис. Иллюстративное наполнение представлено картой «Освоение греческих колоний в VIII – VI (8 – 6-м) вв. до н.э.», изображениями серебряной монеты из Сиракуз, серебряной вазы из погребения скифского царя, рельефа из Танаиса и рисунка с древнегреческой вазы «Скиф, натягивающий тетиву», современными рисунками «Так могла выглядеть греческая колония на берегу Черного моря» и «Поверх хитона греки набрасывали гиматий». Вопросы размещены после параграфа и разделены на две рубрики. Вопросы первой рубрики соответствуют направленности приведенной выше общей характеристике. Вопросы из второй рубрики просят описать по современному рисунку из учебника торговлю греческой колонии в Причерноморье, привести своё мнение о правоте или же неправоте скифов, убивших царя Скила. Работа с картой состоит из определения на ней местоположений шести названных колоний. Задания по карте дополняет вопрос о том, что сохранилось от греческих колоний на территории современной России. Учебник под редакцией А. А. Искендерова в конце содержит список информационно-творческих проектов, но среди них нет связанных с темой «Великая греческая колонизация». Также в конце учебника представлен рекомендуемый учащимся перечень интернет-ресурсов, но он является обобщенным для всего содержания учебного курса. В перечне присутствуют ссылки на официальные сайты Государственного Эрмитажа, Пушкинского музея, Большой российской энциклопедии, Российской государственной библиотеки¹. В издании 2020 г. этого учебника была ссылка на видео «Древняя

¹ История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. А. А. Искендерова. М.: Просвещение, 2023. С. 162–167.

Греция за 18 минут» со страницы просветительского проекта Arzamas¹. Это видео рассказывает об истории греческой цивилизации, где присутствует небольшой фрагмент о Великой греческой колонизации².

Частью учебно-методического комплекта и дополнением к проанализированному учебнику под редакцией А. А. Искендерова является пособие для учителей под редакцией Н. И. Шевченко. В числе основных видов деятельности обучающихся по интересующей нас теме названы следующие: «Показывать на карте направления Великой греческой колонизации, называть наиболее значительные колонии, в том числе в Северном Причерноморье. Рассказывать, как осуществлялось управление греческими колониями, в чём заключались их связи с метрополиями. Объяснять значение понятий: метрополия, колония»³.

Итак, изучив и представив в теоретической части магистерской диссертации сущность веб-квестов, их основные положения, методические рекомендации как от Берни Доджа, Тома Марча, так и от российских авторов, проанализировав место темы «Великая греческая колонизация» в курсе «Всеобщая история. История Древнего мира», содержание рекомендованных ФГОС учебников и учебного пособия для учителей, нами был разработан проект веб-квеста.

Веб-квест по теме «Великая греческая колонизация» предполагается для завершающего этапа учебного процесса по закреплению и систематизации знаний учащихся 5-ых классов. Веб-квест выступит в роли домашнего задания для учащихся. Что, кстати, позволит избежать трудностей материально-технического характера того или иного школьного учреждения.

После определения темы для веб-квеста, согласно правилам «FOCUS» от Берни Доджа и рекомендациям Тома Марча, был начат отбор интернет-ресурсов. Работа в этом направлении осуществлялась в соответствии с учетом

¹ Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. А. А. Искендерова. М.: Просвещение, 2020. С. 303.

² Древняя Греция за 18 минут [Электронный ресурс] // Просветительский проект Arzamas.Academy. URL: <https://arzamas.academy/materials/1074> (дата обращения: 1.12.2023)

³ История. Всеобщая история. История Древнего мира: методическое пособие к учебнику под ред. А. А. Искендерова. / Н. И. Шевченко. М.: Просвещение, 2023. С. С. 35.

возраста учащихся 5-го класса, уровня их знаний и навыков относительно владения ИКТ-компетенциями, а также с целью учебной деятельности. Сначала проходил просмотр интернет-ресурсов, рекомендуемых авторами учебников. В проектируемом нами веб-квесте хотелось отказаться от интернет-ресурсов с преобладанием текстового контента, в связи с этим рекомендации относительно Большой российской энциклопедии и Российской государственной библиотеки нас не заинтересовали. Рекомендации официальных сайтов разных музеев были учтены в нашей работе.

Поиск интернет-ресурсов по отражению темы «Великая греческая колонизация» привел к следующим результатам. Выбор был сделан в пользу двух основных интернет-ресурсов и двух вспомогательных. К первой группе относятся Государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации¹ и страница с 3D-моделями на официальном сайте Музея-заповедника «Фанагория»². Это те интернет-ресурсы, с которыми учащиеся будут непосредственно взаимодействовать для выполнения заданий веб-квеста. Во вторую группу вошли официальный сайт Музея-заповедника «Фанагория»³ и сайт «Городище Тмутаракань-Гермонасса», созданный специалистами Государственного музея изобразительных искусств имени А. С. Пушкина⁴. На эти интернет-ресурсы в веб-квесте предполагаются ссылки как на дополнительные источники информации по учебной теме, требований к их обязательному посещению нет. Перейдем к описанию отобранных интернет-ресурсов.

Государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации это федеральная государственная информационная система учета музейных предметов, которые включены в состав Музейного фонда Российской Федерации. Появление этой базы данных стало важным шагом в формировании

¹ Государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации [Электронный ресурс] // Госкаталог.рф. URL: <https://goskatalog.ru/portal/#/> (дата обращения: 1.12.2023)

² 3D-модели Музея-заповедника «Фанагория» [Электронный ресурс] // Музей-заповедник «Фанагория». URL: <https://phanagoria-museum.ru/home/fanagoriyaonline/3dmodeli/> (дата обращения: 1.12.2023)

³ Официальный сайт Музея-заповедника «Фанагория» [Электронный ресурс] // Музей-заповедник «Фанагория». URL: <https://phanagoria-museum.ru/> (дата обращения: 1.12.2023)

⁴ Городище Тмутаракань-Гермонасса [Электронный ресурс] // Городище Тмутаракань-Гермонасса. URL: <https://germonassa.pushkinmuseum.art/> (дата обращения: 1.12.2023)

открытого доступа к многонациональному культурному наследию страны. В современных образовательных стандартах в числе планируемых предметных результатов освоения учебного предмета «История» говорится о работе учащихся с историческими источниками. Госкаталог Музейного фонда РФ как раз является базой данных исторических источников. Каждый музейный предмет в каталоге представлен в соответствии с единым описанием, включающим в себя следующие позиции: название, период создания, материал и техника изготовления, размер, место создания, номер в Госкаталоге, номер по КП (ГИК), инвентарный номер, внешняя ссылка, местонахождение, описание предмета. Конечно, для образовательных целей позиции «номер в Госкаталоге», «номер по КП (ГИК)», «инвентарный номер» не несут смысловую нагрузку. Все остальные же могут сыграть определенную роль в зависимости от целей обучения, что найдёт отражение в заданиях проектируемого нами веб-квеста. Кроме каталога музейных предметов платформа имеет возможности обратиться к перечню всех музеев на территории Российской Федерации с помощью карты «Музеи на карте» либо же их списка. Карта «Музеи на карте» является интерактивной, можно открыть информацию о том или ином музее, нажав на значок. Информационное поле включает в себя множество позиций, подтверждающих статус музея, его контактные данные, адрес нахождения, историю открытия и деятельности музея. Через страницу музея на сайте Госкаталога можно перейти к перечню опубликованных его музейных предметов или же на официальный сайт музея¹.

Говоря о преимуществах, важно отметить, что Госкаталог Музейного фонда РФ заполняется квалифицированными специалистами, поэтому можно констатировать достоверность информации, представленной в его пространстве. Также сайт отличается легкостью в освоении, не требующего обладания высокого уровня навыков в области ИКТ-компетенций. Интернет-ресурс не имеет в принципе какого-либо рекламного контента, что говорит о

¹ Государственный каталог Музейного фонда Российской Федерации [Электронный ресурс] // Госкаталог.рф. URL: <https://goskatalog.ru/portal/#/> (дата обращения: 1.12.2023)

невозможности столкновения учащихся с неподходящей для их возраста информацией.

Второй основной интернет-ресурс для выполнения заданий веб-квеста это страница с 3D-моделями на официальном сайте Музея-заповедника «Фанагория». Всего на странице представлено 37 3D-моделей, это модели археологических предметов, древнегреческого корабля, археологических раскопов, реконструкций отдельных архитектурных элементов или целых сооружений. Не все 3D-модели относятся к эпохе Великой греческой колонизации, но каждая из них в названии содержит указание на хронологические рамки. Практически все 3D-модели сопровождаются кратким описанием. Например, описание к 3D-модели амфоры рассказывает: о месте и времени создания, об их функциональном назначении, о значимости их как исторических источников для реконструкции жизни населения древнегреческих колоний, о месте обнаружения и современном местонахождении¹. 3D-модели позволяют рассмотреть предмет с разных сторон при максимальном приближении до мельчайших деталей. Все 3D-модели, представленные на сайте, выполнены профессионалами на высоком уровне. Конечно, ни одна из 3D-моделей не сравнится с настоящим предметом/объектом, но всё же она обладает гораздо большей информативностью нежели фотография. В заключении стоит сказать, что этот интернет-ресурс также как и Госкаталог Музейного фонда РФ отличается низким уровнем требований по отношению к навыкам работы с ИКТ и отсутствием рекламного контента².

Кратко представим дополнительные интернет-ресурсы, предложенные учащимся для ознакомления. В отношении официального сайта Музея-заповедника «Фанагория» можно говорить только положительные слова, потому что, на наш взгляд, он является примером сайта современного музея. Он сделан на высоком уровне в области техничного исполнения, визуального сопровождения, а также подбора текстового содержания. На наш взгляд,

¹ 3D-модели Музея-заповедника «Фанагория» [Электронный ресурс] // Музей-заповедник «Фанагория». URL: <https://phanagoria-museum.ru/amfora-o-fasos-iv-v-do-ne/> (дата обращения: 1.12.2023)

² 3D-модели Музея-заповедника «Фанагория» [Электронный ресурс] // Музей-заповедник «Фанагория». URL: <https://phanagoria-museum.ru/home/fanagoriyaonline/3dmodeli/> (дата обращения: 1.12.2023)

данный сайт может быть интересен учащимся. Кроме 3D-моделей на сайте есть виртуальные туры для прогулок по раскопу и территории всего археологического памятника. Их также можно использовать в учебном процессе, так, например, первый из них может способствовать представлению профессии археолога и процесса проведения археологических раскопок¹.

Сайт «Городище Тмутаракань-Гермонасса» является специальным проектом Государственного музея изобразительных искусств имени А. С. Пушкина. Стоит сказать, что официальный сайт музея был в списке рекомендованных интернет-ресурсов в двух учебниках, одобренных современным ФГОС. Как очевидно из названия сайта, он направлен на рассказ об археологическом памятнике «Гермонасса-Тмутаракань». Представлены описание археологического памятника, его история от VI в. до н.э. и до настоящего времени, история проведения археологических исследований, краткие сюжеты об интересных археологических артефактах. Иллюстративное наполнение можно оценить самой высокой оценкой, это не только фотографии, но и рисунки стратиграфии археологического памятника в двух вариантах, состава участников археологической экспедиции. Информационное наполнение сайта соответствует возрастным особенностям учащихся 5-го класса и, на наш взгляд, должен показаться им интересным².

Следующий этап проектирования заключается в организации работы учащихся в веб-квесте и их работы с интернет-ресурсами и друг с другом. На этом этапе проходит создание ролей, заданий и постановка Вопросы веб-квеста, устанавливаются действия учащихся по работе в сети Интернет, принимается решение относительно вида взаимодействия учащихся друг с другом. Представлять эту часть работы, на наш взгляд, лучше по структурным элементам веб-квеста, чтобы была понятна логика прохождения его учащимися.

¹ Официальный сайт Музея-заповедника «Фанагория» [Электронный ресурс] // Музей-заповедник «Фанагория». URL: <https://phanagoria-museum.ru/> (дата обращения: 1.12.2023)

² Городище Тмутаракань-Гермонасса [Электронный ресурс] // Городище Тмутаракань-Гермонасса. URL: <https://germonassa.pushkinmuseum.art/> (дата обращения: 1.12.2023)

Веб-квест на тему «Великая греческая колонизация»¹ начинается с раздела «Главная страница», который является введением. В этом разделе размещено приветственное слово и краткое описание хода работы учащихся по пунктам без излишних фраз. Согласно нашей идее, этот веб-квест предлагается для первого знакомства учащихся с новой для них формой обучения, в связи с чем на этапе введения им необходимо последовательно описать действия для его прохождения.

Организация работы учащихся в веб-квесте состоит из следующих шагов. Первые три шага они выполняют самостоятельно в качестве домашнего задания после прохождения на уроке темы «Великая греческая колонизация»: 1. выбор роли; 2. выполнение заданий согласно своей роли; 3. размышления над вопросом для роли и Вопросом веб-квеста. Остальные три шага приходятся на урочную деятельность: 4. разделение на группы по ролям; 5. обсуждение группой вопроса для роли; 6. представление перед классом группой описания своего этапа самостоятельной работы и ответа на вопрос для роли; 7. дискуссия в классе относительно Вопросы веб-квеста.

Дома учащиеся, перейдя в раздел «Роли», могут выбрать для себя одну из четырех ролей: ученик, научный консультант фильма, экскурсовод, археолог. Как очевидно, нами был сделан выбор в пользу распространенного способа выделения ролей – по профессиям. Важно, что созданы те роли, которые можно осветить благодаря отобранными нами интернет-ресурсам, но за исключением роли «ученик». Роль «ученик» занимает особое место в веб-квесте, она предложена для отражения различий между деятельностью учащихся школы и существующих профессий, связанных с историей как наукой. В ролях «научный консультант фильма», «экскурсовод», «археолог» создается сценарный ход, когда учащиеся могут примерить на себя одну из этих профессий. Эти роли условно приближают учащихся к взрослой жизни, специально применяется в отношении их заданий словосочетание «рабочие задачи». Рассмотрим задания для каждой из четырех ролей.

¹ Веб-квест Великая греческая колонизация [Электронный ресурс] // URL: <https://sites.google.com/view/web-quests/vgk?usp=sharing> (дата обращения 11.12.2023)

Нами разделяется точка зрения С. В. Напалкова о включении в веб-квесты заданий как теоретического, так и практического уровня, направленных на достижение разных результатов. Включение теоретических заданий для веб-квеста, на наш взгляд, является необходимым, потому что позволяет проверить освоение теоретических сведений учащимися. Важно указать, что негласный этап *Background for everyone* (освоение теоретической информации) проводится в рамках урока перед веб-квестом. Теоретические задания для веб-квеста «Великая греческая колонизация» ориентированы на содержание рассмотренных выше учебников. Практические задания в веб-квестах позволяют отразить возможности применения учащимися своих знаний на практике, они направлены на развитие мышления. Именно в этих заданиях учащиеся работают с интернет-ресурсами, в них находит отражение использование возможностей среды Интернет для образовательного процесса. Ответ на практические задания невозможно скопировать и вставить, что, впрочем, также справедливо и в отношении теоретических заданий, разработанных нами. Однако последние всё же направлены, во-первых, на привычную для учащихся деятельность, а, во-вторых, на анализ только текстовой части учебника и конспекта урока. Для каждой роли разработано по два задания, их количество обосновано первым знакомством учащихся с веб-квестами.

Для роли «ученик» предлагаются только задания, связанные с теорией из учебника, исходя из нашей идеи по отражению различий между деятельностью учащихся и существующих профессий, связанных с историей как наукой. Первое задание оформлено с помощью платформы Joyteka по принципу игры «Выберись из комнаты». Учащиеся должны ответить на пять вопросов с открытым полем для заполнения ответа и выбором одного или несколько верных вариантов ответа. Все вопросы опираются на текстовое содержание учебника, обращение к дополнительным материалам не требуется. Второе задание для роли «Ученик» – работа с картой. На наш взгляд, для учащихся 5-го класса следует предлагать карту из учебника, в соответствии с которым

проходит образовательный процесс. В нашем случае выбрана карта из учебника под редакцией В. Р. Мединского. Задание требует от учащихся отметить колонии, освоенные греками на берегах Черного моря, согласно фактам о них из текстового содержания учебника. Опорами (scaffold) для учащихся здесь выступают памятки с указанием возможности найти необходимую информацию для выполнения заданий в тетради с конспектом урока и учебнике.

Для ролей «научный консультант фильма», «экскурсовод», «археолог» первое теоретическое задание является единым, оно направлено на составление плана по теме «Великая греческая колонизация». Однако подаётся это задание в разной интерпретации согласно сценарному ходу относительно выбранной роли. В роли «научный консультант фильма» необходимо составить план проведения лекции для съемочной группы. Соответственно, в роли «экскурсовод» говорится о составлении плана экскурсии, в роли «археолог» – о составлении плана лекции для студентов, приехавших на археологические раскопки. Опорой (scaffold) для учащихся здесь является указание на возможность найти необходимую информацию для выполнения задания в тетради с конспектом урока и учебнике. Однако в отличие от памятки для роли «ученик» опора (scaffold) для теоретических заданий этих трех ролей в визуальном и техническом исполнении выглядит иначе. Она носит название «Что Вам может помочь». Так как мы ставим учащихся в этих ролях выше статуса «ученика», наделяем их профессией, то в отношении хотя бы теоретического задания предполагается, что они сами найдут источник информации для ответа без подсказки педагога. Поэтому «Что Вам может помочь» сделано по принципу сворачиваемого поля и открывается только при нажатии.

В рамках практического задания по роли «научный консультант» учащиеся работают в базе данных Госкаталога Музейного фонда РФ. От учащихся требуется согласно сценарному ходу проверить реквизит для съемок фильма об эпохе Великой греческой колонизации. Это задание ориентировано

на работу с историческими источниками по определению их принадлежности той или иной исторической эпохе. Учащимся не дается направление на анализ конкретных позиций информационных карточек предмета в каталоге, они должны прийти к ответу самостоятельно. В памятке задан вопрос: «Как Вы думаете, какие из пунктов карточки указывают на невозможность существования предмета в период Великой греческой колонизации?». Опора (scaffold) для этого задания помимо ориентира на направление рассуждений, также объясняет учащимся принцип работы интернет-ресурса.

Практическое задание роли «экскурсовод» просит учащихся подобрать для текста экскурсии визуальное сопровождение из списка 3D-моделей, опубликованных на странице официального сайта Музея-заповедника «Фанагория». Это задание направлено на работу с историческими источниками разных видов, где учащимся необходимо определить вид подходящего исторического источника и сделать их выбор в соответствии с хронологическими рамками изучаемой эпохи. Как уже отмечалось при обзоре данного интернет-ресурса, в его пространстве представлены 3D-модели предметов и объектов разных этапов исторического развития. Памятка для задания содержит руководство по работе с предложенным ресурсом.

В практическом задании роли «археолог» использован для работы Госкаталог Музейного фонда РФ. От учащихся требуется объяснить вымышленным по сценарию студентам, в каком культурном слое может быть найден тот или иной из четырех предметов, в числе которых археологические источники, деталь архитектурного сооружения, современный элемент гардероба (кепка). То есть это практическое задание также как и в ролях «научный консультант фильма», «экскурсовод» направлено на работу с историческими источниками. Опора (scaffold) для этого задания помимо ориентира на направление рассуждений, также объясняет учащимся принцип работы интернет-ресурса.

Обобщая работу учащихся с интернет-ресурсами в веб-квесте, она соответствует минимальной степени взаимодействия учащихся с ними.

Учащимся сразу же предлагаются ссылки на конкретные страницы, как пример, в отношении Госкаталога Музейного фонда РФ на каждый исторический источник прилагается страница с его информационной карточкой. Кроме того к каждому интернет-ресурсу прилагается памятка как опора (scaffold) по руководству работы в его пространстве. Задания веб-квеста не направлены на самостоятельный поиск учащихся в Сети. Такая организация работы обусловлена возрастом учащихся и их возможностями в области ИКТ-компетенций. Требуется внимания тот факт, что учитель истории в отличие от учителя информатики не знает уровень навыков учащихся в сфере ИКТ, поэтому, на наш взгляд, первое знакомство с веб-квестами стоит начинать с более простых операций. Однако, несмотря на минимальную степень взаимодействия учащихся с интернет-ресурсами, положение веб-квестов в отношении использования возможностей среды Интернет реализовано в нашем проекте.

Выполнив два задания одной из выбранных ролей, самостоятельная работа учащихся подходит к концу. Им остается перейти в раздел «Вопрос веб-квеста», где представлены Вопрос веб-квеста, общий для обсуждения в классе, и вопросы для каждой из ролей. Согласно основным положениям веб-квеста и методическим рекомендациям, Вопрос веб-квеста всегда возвышается над его заданиями. Вопрос веб-квеста «Великая греческая колонизация» звучит как «Где человек встречается с историей?». Важно пояснить, что Вопрос веб-квеста не должен быть направлен на проверку теоретических знаний, он должен создать поле для обсуждения необходимости этих знаний и применения их в жизни. Постановка обозначенного вопроса обоснована двумя причинами. Во-первых, в 5-ом классе начинается знакомство учащихся с историей как с научной дисциплиной, то есть здесь закладывается фундамент их дальнейшего отношения к этому предмету. Во-вторых, созданные в веб-квесте роли позволяют познакомить учащихся с сущностью и особенностями профессий, связанных с историей как наукой. Почему бы тогда не обсудить с учащимися

важность истории как науки и прикладной характер исторических знаний в жизни каждого человека?!

Следующий раздел в структуре «Заключение» был написан в соответствии с методическими рекомендациями от Тома Марча. В этом разделе обозначены знания и навыки, которые приобрели учащиеся в ходе выполнения веб-квеста согласно своей роли, они завершаются поощрительными словами. Также были отмечены возможности использования полученной информации и навыков в дальнейшем образовательном процессе.

Последний раздел, предназначенный для учащихся, это «Критерии оценки». Были разработаны качественные дескрипторы для оценивания работы учащихся по трем критериям: понимание заданий в рамках выбранной роли и уровень выполнения; участие в обсуждении вопроса роли в рамках группы; поведение учащегося при общем обсуждении. Эти критерии соответствуют ходу прохождения учащимися веб-квестов. Нами предполагается, что педагог оценивает только первый из критериев, то есть их самостоятельную домашнюю работу. По второму и третьему критерию оценка проводится учащимися в отношении друг друга. Что как раз будет соответствовать наличию одного из положений веб-квестов как формы обучения – обратной связи из реального мира со стороны учащихся класса. На наш взгляд, первое знакомство учащихся с веб-квестами можно начинать с такого уровня обратной связи, не привлекая пока других субъектов.

В веб-квесте имеет место быть раздел «Учителю». Он является обращением к педагогам, которые на просторах сети Интернет увидели веб-квест и хотели бы использовать его в своей педагогической практике. В нем представлены наши рекомендации педагогам по использованию данного веб-квеста и указан адрес электронной почты для связи. Отметим, что адрес электронной почты дублировался в нижнем колонтитуле на каждой из страниц веб-квеста.

Далее обратимся к описанию технической стороны создания веб-квеста.

Для создания проекта веб-квеста выбран конструктор сайтов Google Sites. Решение было принято в связи с рядом преимуществ этой платформы. Во-первых, она отличается легкостью и быстротой в освоении как при создании веб-квеста, так и при его прохождении учащимися. Во-вторых, доступностью работы на русском языке. В-третьих, бесплатным использованием всех ресурсов платформы, которые характеризуются своим разнообразием и функциональной значимостью. В-четвертых, свободным размещением на просторах Сети без взыскания оплаты и каких-либо ограничений и разрешением на редактирование после публикации. В-пятых, возможностями прохождения веб-квеста с мобильных устройств, так как его внешний вид адаптируется под эти параметры и не кардинально искажает первоначальный вид компьютерной версии. На наш взгляд, конструктор сайтов Google Sites является подходящим для проектирования веб-квестов.

Кроме Google Sites были использованы сервисы по созданию специальных форм для ответов на задания веб-квеста. Проведенный анализ существующих конкретных примеров веб-квестов из разных школьных предметных дисциплин показал, что педагоги обходят этот технический элемент стороной. Хотя он является немаловажным не только для проверки учителем выполненных заданий веб-квеста, но и играет огромную роль по созданию условий для прохождения веб-квеста учащимися.

Для теоретического задания роли «ученик» использовалась платформа Joyteka (наиболее известная как Learnis), её возможности позволили поместить учащегося в интерактивную комнату, выход из которой возможен только после выполнения всех заданий. Хотелось бы отметить, что в настоящем веб-квесте это единственная форма для ответов, когда учащиеся перенаправляются по ссылке на другой сайт.

Все остальные формы для ответов на задания встроены в сайт самого веб-квеста. Что было достигнуто с помощью сервисов Wordwall и Google Forms. Первый из них предлагает обширный набор шаблонов для составления заданий, из перечня которых нами было выбрано два шаблона. Шаблон «диаграмма с

метками» применен для второго задания роли «ученик» для работы с картой и для практического задания роли «археолог» для соотнесения исторических источников с культурными слоями археологического памятника «Гермонасса-Тмутаракань». Шаблон «пропущенное слово» использован для теоретических заданий трех ролей по составлению плана темы «Великая греческая колонизация». Сервис Google Forms нашел применение для создания формы ответов на практические задания ролей «научный консультант фильма» и «экскурсовод». Все формы ответов вне зависимости от используемых сервисов включают в себя поле с указанием фамилии и имени учащихся для возможности оценивания их самостоятельной работы в веб-квесте.

Перед подведением итогов, стоит сказать о планируемых результатах освоения учебного предмета «История» посредством применения разработанного проекта веб-квеста на тему «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса. Что соответствует требованиям ФГОС ООО от 31 мая 2021 г. и Примерной основной программы от 15 сентября 2022 г.

В области личностных результатов веб-квест направлен на: уважение к историческому наследию России (в сфере патриотического воспитания), представление о культурном многообразии своей страны и мира (в сфере эстетического воспитания), представление о разнообразии современных профессий, уважение к труду и результатам трудовой деятельности человека (в сфере трудового воспитания)¹.

В области метапредметных результатов веб-квест направлен на: владение базовыми логическими действиями, владение базовыми исследовательскими действиями, работу с информацией, включая интернет-ресурсы (в сфере универсальных учебных познавательных действий); общение и осуществление совместных действий (в сфере универсальных учебных коммуникативных

¹ Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 15 сентября 2022 г. М.: 2022. С. 595–596.

действий); владение приемами самоорганизации учебной деятельности и самоконтроля (в сфере универсальных учебных регулятивных действий)¹.

Веб-квест направлен на достижение следующих предметных результатов: целостного представления об историческом пути человечества, разных народов и государств и о преемственности исторических эпох; базовых знаний об основных этапах и ключевых событиях всемирной истории; способности применять понятийный аппарат и приемы исторического анализа для раскрытия сущности и значения событий и явлений прошлого и современности; умения работать с основными видами современных источников исторической информации (учебник, интернет-ресурсы), с историческими источниками (извлекать, анализировать, систематизировать и интерпретировать содержащуюся в них информацию); способности применять исторические знания в школьном общении; осознание необходимости сохранения исторических и культурных памятников своей страны и мира²; умения рассказывать на основе самостоятельно составленного плана об исторических событиях, явлениях, процессах истории мировой истории; умения осуществлять с соблюдением правил информационной безопасности поиск исторической информации в справочной литературе, Интернете для решения познавательных задач, оценивать полноту и верифицированность информации³.

Таким образом, был представлен процесс проектирования веб-квеста по теме «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История древнего мира» 5-го класса. В завершающей части исследования нашли отражение: анализ места и роли выбранной темы в учебном курсе истории, включающий в себя обзор учебно-методического комплекса; описание шагов проектирования, начиная с отбора интернет-ресурсов и заканчивая техническим воплощением идей на практике;

¹ Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 15 сентября 2022 г. М.: 2022. С. 596–598.

² Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 15 сентября 2022 г. М.: 2022. С. 600–601.

³ ФГОС Основного общего образования от 31 мая 2021 г. [Электронный ресурс]. URL <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027> (дата обращения 12.11.2023).

возможности достижения личностных, метапредметных и предметных результаты посредством включения веб-квеста в учебный процесс.

Веб-квест разработан с учетом особенностей первого знакомства учащихся с данной формой обучения. В этих условиях он отличается выбором темы, количеством заданий и степенью взаимодействия учащихся с интернет-ресурсами, чтобы не демотивировать их к подобной учебной деятельности, напугав большим объемом работы и сложными операциями на просторах Сети.

Разработанный проект веб-квеста соответствует основным положениям данной формы обучения: использованию возможностей и преимуществ интернет-ресурсов для образовательных целей; направленности заданий на преобразование полученной информации в новое более сложное понимание; применению опор для поднятия планки возможностей учащихся; аутентичности задания для демонстрации учащимся отсутствия изолированности учебных знаний от настоящей действительности; разделению на роли; наличию обратной связи из реального мира.

Согласно принятой в научной среде классификации веб-квест «Великая греческая колонизация» можно обозначить по длительности прохождения как краткосрочный, по составу участников – смешанный (присутствует как самостоятельная, так и групповая работа), по предметному содержанию – предметный (то есть в рамках одной учебной дисциплины).

Веб-квест был предоставлен практикующему учителю истории и обществознания А. Д. Шаймордановой в МБОУ «Шарапская СОШ» (Кемеровская область) для получения отзыва, размещенного в Приложении диссертации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Современная система образования подвергается реформам, направленным на потребности общества XXI века. Насущным сегодня является вопрос о включении в школьный процесс обучения образовательных технологий, которые бы отвечали системно-деятельностному подходу. Одно из возможных решений этого вопроса заключается в обращении к веб-квестам как форме обучения, способной направить ход учебной деятельности в сторону необходимых изменений.

Цель настоящей магистерской диссертации состояла в проектировании веб-квеста «Великая греческая колонизация» как формы обучения и контроля освоения знаний для предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса.

Начало исследовательской работе положило рассмотрение веб-квестов как формы обучения, что явилось её теоретической составляющей. В первой главе диссертации была представлена история появления веб-квестов на основе англоязычных работ их создателей Берни Доджа и Тома Марча. Их труды позволили описать сущность веб-квестов и их основные положения. Веб-квесты исследователи определили как учебную деятельность, для которой характерно использование возможностей и преимуществ интернет-ресурсов, преобразование учащимися полученной информации в более сложное понимание, наличие опор для поднятия уровня возможностей учащихся, аутентичность поставленных заданий, наличие обратной связи из реального мира. Появление и существование веб-квестов в российской педагогической науке связано с отходом от ряда идей их создателей и отсутствием единого подхода к трактовке понятия «веб-квест» и его последующей характеристике, где сущность веб-квестов подверглась серьезной трансформации. Однако в работах российских ученых нашли отражение пробелы, упущенные на этапе появления и развития веб-квестов как формы обучения. По результатам проведенной теоретической части исследования относительно интерпретация

понятия «веб-квест», сущности и основных положений веб-квестов был сделан выбор в сторону идейной позиции Берни Доджа и Тома Марча.

Проектирование веб-квеста как завершающая часть работы предварялось рассмотрением методических рекомендаций и анализом существующих и применяемых веб-квестов в преподавании школьных предметных дисциплин. Методические рекомендации касались основных положений веб-квестов, их компонентов и структурных элементов, с учетом написания последних. Анализ конкретных примеров веб-квестов позволил увидеть значимость методических рекомендаций для создания заявленного в цели диссертации проекта веб-квеста. Одним из результатов диссертационного исследования на данном этапе стало подтверждение существующей тенденции включения веб-квестов в учебный процесс лишь как новой и набирающей популярность формы обучения, что характерно и для «Истории» как предметной дисциплины. На демонстрацию возможностей отхода от указанной тенденции и было направлено настоящее диссертационное исследование.

Проектирование веб-квеста на тему «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса сопровождалось описанием всех этапов этого процесса, начиная с представления идеи и заканчивая изложением технических сторон её воплощения в виде отдельного сайта, опубликованного на просторах сети Интернет. Разработанный проект соответствует основным положениям веб-квестов как формы обучения. Отличной от них чертой стало сочетание в веб-квесте теоретических и практических заданий, что соответствует идейным воззрениям С. В. Напалкова, основателя одного из подходов к рассмотрению веб-квестов в российской педагогике.

Веб-квест на тему «Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история. История Древнего мира» 5-го класса соотносится с ходом образовательной программы и соответствует требованиям современных образовательных стандартов. Следовательно, он может быть включен в учебный процесс и может стать одним из примеров реализации

системно-деятельностного подхода, лежащего в основе реформы российского образования.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

Источники

1. Нормативно-правовые источники

1.1. ФГОС Основного общего образования от 31 мая 2021 г. [Электронный ресурс] // Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027> (дата обращения: 12.11.2023).

1.2. Примерная основная образовательная программа основного общего образования от 15 сентября 2022 г. М.: 2022. 1418 с.

2. Методические материалы

1.1. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. А. А. Искендерова. М.: Просвещение, 2020. 303 с.

1.2. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. А. А. Искендерова. М.: Просвещение, 2023. 320 с.

1.3. История. Всеобщая история. История Древнего мира: учебник для учащихся 5 класса / под ред. В. Р. Мединского. М.: Просвещение, 2023. 272 с.

1.4. История. Всеобщая история. История Древнего мира: методическое пособие к учебнику под ред. А. А. Искендерова. / Н. И. Шевченко. М.: Просвещение, 2023. 187 с.

1.5. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu. URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.11.2023)

1.6. The WebQuest Design Process [Электронный ресурс] // WebQuests for learning. URL: <https://tomarch.com/webquests/help/design.html> (дата обращения: 20.11.2023)

1.7. Tips for WebQuest Designers [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tomarch.com/strategies/webquests/webquest-design-tips/> (дата обращения: 20.11.2023)

1.8. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Электронный ресурс] // URL:<http://lnx.poggiodelpapa.com/didattica/WEBQUEST/webquest/taskonomy.html> (дата обращения: 20.11.2023)

1.9. Working the Web for Education [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/theory/> (дата обращения: 20.11.2023)

Литература

1. Артюхина А.А. Проблемы организации веб-квеста // Наука, образование и культура. 2017. № 4. С. 79–80.

2. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа): автореф. дис. ... канд. пед. наук. Москва, 2012.

3. Беленина Н.Н. Образовательная технология «Web Quest» как средство развития творческого мышления на уроках истории и обществознания. URL: https://infostrategy.ru/assets/data/reports/2016/4_12_belenina.pdf (дата обращения 4.11.2023).

4. Большова Е.А. Web-квест как инновационная форма организации дифференцированной домашней работы школьников при обучении математике в условиях единой цифровой информационной образовательной среды // Балтийский гуманитарный журнал. 2018. Т. 7. № 4. С. 218–222.

5. Брагина Н.А. Использование образовательного Web-квеста на занятиях по физике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 117–121.

6. Бусарова Н.В., Решетина Т.К. Образовательный Web-квест «Identify Bugs» в рамках школьного курса биологии 10 класса // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной

подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 162–165.

7. Вахрушева Н.В. Использование Web-квестов в математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 170–174.

8. Веб-квест Великая греческая колонизация [Электронный ресурс] // URL: <https://sites.google.com/view/web-questsvgk?usp=sharing> (дата обращения 11.12.2023)

9. Веб-квест «Тригонометрические функции» [Электронный ресурс] // EdQuest.ru URL: http://edquest.ru/_proto/spiderweb/ (дата обращения: 20.11.2023)

10. Веб-квест «Квадратные уравнения» [Электронный ресурс] // Matematikum.ucoz.ru URL: http://matematikum.ucoz.ru/index/kvadratnye_uravnenija_8_klass/0-8 (дата обращения: 20.11.2023)

11. Веб-квест «Духовный регламент Петра I» [Электронный ресурс] // URL: <https://sites.google.com/view/duhovnreglament-1721/> (дата обращения: 23.11.2023)

12. Веб-квест «Путешествие в Древний Египет» [Электронный ресурс] // URL: <https://veronikavero.jimdofree.com/> (дата обращения: 23.11.2023)

13. Волкова М.В., Романов А.А. О применении Web-квест технологии при изучении школьниками информатики // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 122–126.

14. Ганина Н.В. Технология Web-квеста в изучении предмета истории как один из способов активизации познавательной деятельности учащихся // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и

профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 204–206.

15. Голубев О.Б., Тестов В.А., Смирнов Н.Е. Учебный веб-квест как современная образовательная технология в исследовательской работе учащихся // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 82–85.

16. Горбунова О.В., Иванова О.А. Веб-квест как педагогический инструмент // Народное образование. 2014. № 7. С. 162–166.

17. Горбунова О.В., Кузьминова Н.С. Веб-квест в педагогике, или как обучить работе с информацией // Народное образование. 2013. № 6. С. 242–249.

18. Дариенко М.С. О содержании веб-квеста «Теория вероятностей» // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 68–71.

19. Журавлева Н.А. Веб-квесты как средство и условие формирования профессиональных компетенций магистров в сфере математического образования // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2015. № 4. С. 36–39.

20. Зубкова Т.В., Молодцова Н.С. О специфике заданий информационного контента образовательного Web-квеста по русскому языку // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 211–214.

21. Казакова В.В. Web-квест как форма организации учебно-воспитательного процесса // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 215–218.

22. Кельберер Г.Р. Формирование методической культуры педагога при помощи веб-квестов в процессе изучения дисциплин гуманитарного цикла // Педагогическое образование и наука. 2016. № 2. С. 135–138.
23. Кириллова Е.И. Технология веб-квестов в изучении школьниками истории Русской церкви (на примере темы «Духовный регламент Петра I») // Волжский вестник науки. 2017. № 4-6. С. 87–90.
24. Комарова И.В. Применение веб-квеста в педагогической практике // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 90–95.
25. Корнилов Ю.В., Левин И.П. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=26865> (дата обращения 4.11.2023).
26. Крюкова Т.А. Технология веб-квест как средство организации проектной деятельности учащихся // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 219–223.
27. Левицкая А.А., Федоров А.В. Роль и значение веб-квеста в современном образовании // Школьные технологии. 2010. № 4. С. 73–85.
28. Луткова Н.В. Использование технологии веб-квест как средство повышения познавательной активности учащихся // Проблемы современной науки и образования. 2012. С. 73–75.
29. Минеева О.А., Ляшенко М.С., Поваренкина И.А. Исследование эффективности использования технологии веб-квест в образовательном контексте // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 77-4. С. 250–254.
30. Миронова С.В. О развивающих веб-квестах образовательного назначения по литературе // Развивающий потенциал образовательных Web-

технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 100–103.

31. Миронова С.В. Об использовании тематических образовательных Web-квестов для подготовки к итоговой аттестации по математике // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 180–183.

32. Миронова С.В., Напалков С. В. О дидактической структуре тематических образовательных Web-квестов // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 184–190.

33. Миронова С.В., Напалков С.В., Нестерова Л.Ю. О развивающих возможностях образовательных Web-квестов // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 96–99.

34. Москалевич Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест // Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета: материалы конференции Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета; г. Минск, 1–30 ноября 2013 г. Минск: Изд-во Белорусский государственный университет, 2014. С. 287–293.

35. Напалков С.В. О практическом использовании тематических образовательных Web-квестов в школьном обучении математике // Вестник Вятского государственного университета. 2014. С. 125–129.

36. Напалков С.В. Об игровых и исследовательских заданиях тематического образовательного Web-квеста развивающего назначения // Развивающий потенциал образовательных Web-технологий: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 17–18 мая 2018 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2018. С. 104–111.

37. Напалков С.В. Об одном подходе к определению основных составляющих информационного контента тематического образовательного Web-квеста по математике // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. 2013. № 5. С. 147–151.

38. Напалков С.В. Тематические образовательные WEB-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис...канд. пед. наук. Саранск, 2013.

39. Напалков С.В., Первушкина Е.А. Web-квест как средство развития инновационной стратегии образования // Приволжский научный вестник. 2014. № 8-2. С. 51–53.

40. Нечитайлова Е.В. Веб-квесты как методика обучения на основе Интернет-ресурсов // Проблемы современного образования. 2012. № 2. С. 147–155.

41. Опарина С.А., Железнова Т.А. Об использовании Web-квестов в обучении химии // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 192–194.

42. Полякова А.И., Дробахина А.Н. Обзор цифровых сервисов и их применение на уроках истории [Электронный ресурс] // Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. URL: <http://infed.ru/articles/1205/> (дата обращения 4.11.2023).

43. Рыбакова Н.Н. Веб-квест как способ развития творческого мышления на уроках истории и обществознания // XVIII Вишняковские чтения. Вузовская наука: условия эффективности социально-экономического и

культурного развития региона; г. Бокситогорск, 27 марта 2015 г. Санкт-Петербург: Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина, 2015. С. 163–166.

44. Санина Е.И., Василишина Н.В., Попова Т.С. Веб-квест как интерактивная образовательная технология // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 156–161.

45. Сахарова А.В., Носарева Т.Г. К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // Russian Journal of Education and Psychology. 2018. Т. 9. № 2-2. С. 212–223.

46. Телегина О.В., Архипова М.В., Ваганова Н.В. Внедрение технологии веб-квеста в учебный процесс // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-1. С. 183–186.

47. Усанова А.С. О содержании Web-квеста по информатике «Страна мультимедиа» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 243–246.

48. Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007.

49. Худякова А.В. Технологический подход к проектированию образовательного веб-квеста // Пермский педагогический журнал. 2018. № 9. С. 118–121.

50. Шувалова Е.С., Сергеев В.А. Специфика заданий информационного контента образовательного Web-квеста по литературе «М. Горький в культурном пространстве г. Арзамаса и г. Нижнего Новгорода» // Современные образовательные Web-технологии в системе школьной и профессиональной

подготовки: материалы Международной научно-практической конференции; г. Арзамас, 25–27 мая 2017 г. Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2017. С. 251–255.

51. Щербина А.Н. Веб-квест – как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Наука и перспективы. 2016. № 4. С. 26–31.

52. «Getting» WebQuests a WebQuest about understanding the WebQuest strategy [Электронный ресурс] // URL: <https://tom march.com/webquests/help/getting.html> (дата обращения: 20.05.2023)

53. Assessing Best WebQuests [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tom march.com/strategies/webquests/assessing-best-webquests/> (дата обращения: 09.10.2023)

54. Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

55. Designing for Success [Электронный ресурс] // WebQuests for learning URL: <https://tom march.com/webquests/help/checklist.html> (дата обращения: 20.05.2023)

56. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest [Электронный ресурс] // Academia.edu URL: https://www.academia.edu/3224565/FOCUS_Five_rules_for_writing_a_great_WebQuest (дата обращения: 20.05.2023)

57. Meet Bernie Dodge: The Frank Lloyd Wright Of Learning Environments [Электронный ресурс] // Education World. URL: https://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml (дата обращения: 20.05.2023)

58. Pre-Writing Your WebQuest an exercise in 4 Parts [Электронный ресурс] // WebQuests for learning URL: <https://tom march.com/webquests/help/prewrite.html> (дата обращения: 20.05.2023)

59. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)
60. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс] // URL: https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/WebQuests.pdf (дата обращения: 20.05.2023)
61. The Big Wide World WebQuest [Электронный ресурс] // The Big Wide World WebQuest. URL: <https://ozline.com/webquests/bww/index.html> (дата обращения: 20.11.2023)
62. The 3 Rs of WebQuests [Электронный ресурс] // RetSamZhang's Blog. URL: <https://retsamzhang.wordpress.com/2010/08/24/the-3-r%E2%80%99s-of-webquests-by-tom-march/> (дата обращения: 20.05.2023)
63. The Learning Power of WebQuests [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/ascdwebquests/> (дата обращения: 20.05.2023)
64. The WebQuest: A Parable [Электронный ресурс] // Education Technology Solutions. URL: <https://educationtechnologysolutions.com/2015/05/the-webquest-a-parable/> дата обращения: 20.05.2023)
65. WebQuests Template [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/strategies/webquests/webquests-template/> (дата обращения: 20.05.2023)
66. What WebQuests Are (Really) [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/what-webquests-are/> (дата обращения: 20.05.2023)
67. Why WebQuests? [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/why-webquests/> (дата обращения: 20.05.2023)
68. Working the Web for Education [Электронный ресурс] // Tom March.com. URL: <https://tommarch.com/writings/theory/> (дата обращения: 09.10.2023)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Отзыв А. Д. Шаймордановой, учителя истории и обществознания
МБОУ «Шарапская СОШ» (Кемеровская область), на веб-квест по теме
«Великая греческая колонизация» предметной дисциплины «Всеобщая история.
История Древнего мира» 5-го класса

**Отзыв на веб-квест «Великая греческая колонизация» как проект
выпускной квалификационной работы Максаковой Д.А., студента
магистратуры КГПУ им. В.П. Астафьева**

Веб-квест «Великая греческая колонизация» создан Максаковой Д.А. для изучения одноименной темы учебного предмета «История Древнего мира» в 5 классе. Автор веб-квеста предлагает его в качестве домашней работы для закрепления знаний учащихся после прохождения темы на уроке.

В веб-квесте ученики могут выбрать для себя одну из четырех ролей: ученик, архисолог, научный консультант фильма, экскурсовод. В каждой роли есть два задания, одно направлено на проверку знаний учащихся, полученных на уроке, второе – на работу с веб-ресурсом. Выполнив задания роли, в классе ученики в группах представляют итоги своей работы и участвуют в дискуссии по вопросу «Где человек встречается с историей?».

Среди достоинств предоставленной на отзыв работы стоит указать её соответствие содержательной линии учебника А.А. Вигасина, Г.И. Годера, И.С. Свенцицкой, утвержденного Министерством просвещения. Однако некоторые формулировки заданий необходимо упростить для понимания учащимися. Интересна идея автора веб-квеста по наделению учащихся профессией, знакомства с особенностями их работы. Разместив все задания на одном сайте, автор создал условия для прохождения веб-квеста учениками. Отдельно стоит отметить готовность автора предоставить свою работу для использования другим учителям, что доказывается наличием рекомендаций для них.

Максакова Д.А. на примере созданного сайта веб-квеста продемонстрировала высокий уровень владения ИКТ-компетенциями.

Веб-квест «Великая греческая колонизация» от Максаковой Д.А., студента магистратуры КГПУ им. В.П. Астафьева, может быть использован для закрепления обозначенной темы, потому что соответствует направлению преподавания «Истории Древнего мира». Он позволит разнообразить учебный процесс на уроке. Однако стоит учитывать, что как формат учебной деятельности веб-квест не будет сразу понятен всем учащимся класса, что характерно для любого нововведения. Исходя из своей педагогической практики, отметим, что этот веб-квест все же ориентирован на способных и активных учащихся.

Шайморданова А.Д.,
учитель истории и обществознания
МБОУ «Шарапская СОШ»

Дата: 14.12.2023 г.

Подпись: 