



## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы применения технологии web-квест на уроках русского языка .....	6
1.1 Применение интернет-ресурсов в педагогической деятельности.....	6
1.2 Преимущества использования технологии веб-квест на уроке русского языка .....	14
1.3 Разработка web-квестов и преимущества их использования в процессе обучения .....	18
1.4 Возможности применения квеста как инструмента формирования лингвистических компетенций .....	22
2. Методика применения технологии веб-квест при изучении русского языка в общеобразовательной школе .....	29
2.1 Цель создания веб-квестов и применения их в учебной деятельности... ..	29
2.2 Общая структура веб-квеста, его возможности и содержание .....	33
2.3 Варианты возможных заданий для создания веб-квеста .....	48
2.4. Методические рекомендации по проведению веб-квеста при изучении русского языка .....	51
Заключение .....	58
Список используемых источников .....	60
Приложения .....	67

## Введение

В настоящее время современные средства коммуникации привели к появлению новых технологий обучения, которые можно применить ко всем предметам в школе. К таким средствам относятся: учебный интернет-блог, технология веб-квест, дистанционное обучение и многое другое.

Сознавая современность и востребованность новых технологий в процессе обучения, аутентичность их использования в работе с учащимися XXI века, привыкших «жить» и работать в информационно-коммуникационной сфере, создаваемой интернетом, все же нельзя пренебрегать методическими целями процесса обучения [Беленко, 2019, с. 18].

Прежде всего, целью преподавания русского языка является формирование коммуникативной компетенции учащихся, а именно усвоение, овладение материалом с последующим развитием устной и письменной речи. При этом главную роль играют навыки по работе с текстом. Известно, что основная масса современных школьников «запрограммирована» информационной средой на клиповое сознание, просмотрное чтение. Это отрицательно влияет на сохранность навыков аналитического, изучающего чтения, способность углубленного изучения информации [Сысоев, 2012: с. 2-9].

Следовательно, обучающие технологии можно назвать особым интернет-инструментом, позволяющим учащимся при направляющей роли преподавателя, закреплять и совершенствовать навыки аналитической работы с текстом и овладевать языковым материалом. При этом их использование не лишает обучающихся самостоятельности, погруженности в привычную информационную среду и вносит в обучение игровой элемент.

*Актуальность темы исследования* состоит в том, что основным требованием Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, предъявляемым к современному учебному процессу, является его оптимизация на основе системно-деятельностного подхода. В этих условиях, организуя учебный процесс, особое внимание учитель должен

уделить интерактивным методам обучения, а также использовать в своей деятельности информационно-коммуникационные ресурсы. Такой подход в организации учебной деятельности способствует достижению целей, сформулированных Программой воспитания, где в рамках модуля «Школьный урок» предусматривается использование интерактивных форм организации заданий, в том числе включение в урок игровых процедур с целью повышения познавательной мотивации обучающихся к получению знаний. [Бондаренко, 2023: с. 38] В методике преподавания русского языка отсутствует общепринятое определение понятия «квест». Тем не менее, в применяемом в школе учебно-методическом комплексе есть указания на использование игровых методов обучения. Исходя из этого, следует, что веб-квест становится одной из набирающих популярность видов деятельности. Но конкретно об образовательных квестах не сказано. Кроме того, в сети Интернет можно найти огромное количество веб-квестов по разным школьным предметам, однако квестов по русскому языку среди них немного.

Исследователи отмечают рост интереса к данной технологии. Сложность в том, что с точки зрения методики обучения возникает вопрос о дидактических возможностях и преимуществах веб-квестов перед традиционными методами обучения. Кроме того в имеющихся учебно-методических комплексах по русскому языку для средней школы не предусмотрено применение данной инновационной технологии. Все эти факторы и обуславливают *актуальность* данной темы исследования.

**Объект исследования** – применение современных технологий в образовательной деятельности.

**Предмет исследования** - веб-квест как средство повышения познавательной активности.

**Целью исследования** является анализ и изучение технологии веб-квеста как средства повышения познавательной активности.

Для достижения поставленной цели необходимо решить ряд следующих *задач*:

- 1) Изучить опыт применения новейших технологий в педагогической деятельности;
- 2) Исследовать веб-квест как современную образовательную технологию;
- 3) Рассмотреть особенности разработки и применения образовательного веб-квеста на уроках русского языка;
- 4) Разработать и апробировать веб-квест по русскому языку для 6 класса с целью повышения познавательной активности;
- 5) Подготовить методические рекомендации по проведению веб-квеста по русскому языку.

# **Глава 1. Теоретические основы применения технологии web-квест на уроках русского языка**

## **1.1 Применение интернет-ресурсов в педагогической деятельности**

Ресурсы сети Интернет являются обширнейшим фундаментом для создания информационно-предметной среды, образования, а главное, самообразования учащихся. Известно, что Интернет обладает колоссальными информационными возможностями, кроме того использование интернет - ресурсов переводит на качественно новый уровень подготовку и проведение уроков, открывает широкие возможности для творчества.

Чаще всего пользователи читают в Интернете новости, переписываются по электронной почте, общаются друг с другом в социальных сетях. Интернет - это не только пространство для общения, но и современная площадка для быстрого обмена информацией, легкий доступ к знаниям, к обучению. Без процесса информатизации образования уже невозможно представить современное образование. Интернет - это источник дополнительной и актуальной информации, используя которую возможно сделать процесс обучения более эффективным [Злыдникова, 2017: с. 34].

По мнению исследователя Е.А. Быстровой, при удачном и правильном сочетании применяемых технологий и форм проведения уроков они оказываются интересными и познавательными как для ученика, так и для учителя. Задачей учителя русского языка является формирование прочных орфографических и пунктуационных умений и навыков, обогащение словарного запаса учащихся, привитие навыков овладения нормами литературного языка, а также лингвистических и литературоведческих терминов. Поэтому использование ИКТ в учебном процессе позволит решить следующие задачи:

- усилить образовательные эффекты;
- повысить качество усвоения материала;

- осуществить дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению;
- наполнить уроки новым содержанием;
- развивать творческий подход к окружающему миру, любознательность учащихся;
- формировать элементы информационной культуры;
- прививать навыки рациональной работы с компьютерными программами;
- поддерживать самостоятельность в освоении компьютерных технологий [Быстрова, 2021: с. 67].

Ученый Э.Г. Азимов отмечает, что применение интернет - ресурсов помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивают индивидуализацию и дифференциацию обучения с учётом способностей детей и их склонностей. Ученикам важно дать метод, путеводную нить для организации и приобретения знаний. Педагог может обращаться к электронным словарям, энциклопедиям, справочникам, филологическим сайтам, толковым словарям, сборникам правил и нормативным документам, программам, методическим разработкам, научным статьям [Азимов, 2023: с. 70-71].

Кроме того можно обратить внимание учеников на тот или иной ресурс, предлагая, например, конкретные задания по его использованию. Возможности использования интернет - ресурсов обширны и приводят к разумному, системному пользованию. Интернет- ресурсы позволяют учителю более эффективно использовать время на уроке, так как уроки, проводимые с поддержкой компьютерных технологий, являются наиболее интересными.

Также, по мнению лингвиста Л.Н. Анипкиной информационно-коммуникационные технологии наполняют процесс обучения современными методами и приемами, легко вписываются в учебный процесс, оживляют и разнообразят содержание обучения. Они успешно дополняют учебники и раздвигают рамки школьного учебника. С точки зрения организации самостоятельной работы для подготовки к урокам русского языка учащийся имеет возможность работать в удобном для него темпе, а преподаватель выполняет

функцию консультанта. Это позволяет больше внимания уделять индивидуальной работе, учитывая способность и уровень подготовки учащегося [Анипкина, 2019: с. 119].

Перечисленные возможности интернет-технологий могут способствовать не только обеспечению первоначального становления личности учащегося, но и выявлению, развитию у него способностей, формированию умений и желания учиться, созданию условий для усвоения в полном объеме знаний и умений, что приводит к воспитанию квалифицированного читателя со сформированным эстетическим вкусом, способного аргументировать своё мнение и оформлять его словесно в устных и письменных высказываниях разных жанров, создавать развёрнутые высказывания аналитического и интерпретирующего характера, участвовать в обсуждении прочитанного, сознательно планировать своё досуговое чтение [Беленко, 2019: с. 247-248].

Современное образование носит компетентностный характер. В науке существует несколько подходов к определению понятия компетенции: психологический, собственно педагогический, лингвopsихологический. В тексте Примерной основной образовательной программы основного общего образования относительно предмета «Русский язык» говорится о трех основных компетенциях – коммуникативной, языковедческой и культуроведческой:

«1. Коммуникативная компетенция – владение всеми видами речевой деятельности и основами культуры устной и письменной речи, умениями и навыками использования языка в различных сферах и ситуациях общения, соответствующих опыту, интересам, психологическим особенностям обучающихся основной школы.

2. Лингвистическая (языковедческая) компетенция – способность получать и использовать знания о языке как знаковой системе и общественном явлении, о его устройстве, развитии и функционировании; общие сведения о лингвистике как науке и ученых-русистах; об основных нормах русского литературного языка; способность обогащать свой словарный запас; формировать навыки анализа и

оценки языковых явлений и фактов; умение пользоваться различными лингвистическими словарями.

3. Культуроведческая компетенция – осознание языка как формы выражения национальной культуры, взаимосвязи языка и истории народа, национально-культурной специфики русского языка, владение нормами русского речевого этикета, культурой межнационального общения» [Кравченко, 2016: с. 107].

Данный комплекс компетенций условно обозначен понятием «лингвистические компетенции», владение которыми предполагает, что у учащегося должны быть развиты следующие умения:

1) развиты коммуникативные умения, он легко выстраивает общение со сверстниками и людьми более старшего возраста;

2) сформированы знания о русском языке как системе и отдельных языковых единицах, а также нормах русского литературного языка;

3) выстроены представления о своеобразии русского языка и русской культуры, о нормах русского речевого этикета, выработаны навыки межнационального общения.

Проведя анализ учебно-методических комплексов по русскому языку, рекомендованных Министерством Просвещения [Приказ Минпросвещения России от 21.09.2022 № 858], сделан вывод о том, что сведения о русистике представлены в них с разной степенью глубины. Можно сказать, что в описанных учебных комплексах в разном объеме содержатся материалы, формирующие у учащихся знания, умения и навыки, которые реализуют лингвистические компетенции. С другой стороны, во всех учебно-методических комплексах имеются установки на использование игровых методов обучения, но об образовательных квестах там не упоминается. При этом, в сети интернет находится немало web-квестов по разным школьным предметам: истории, географии, литературе. Тем не менее, образовательных квестов по русскому языку среди них крайне мало. Таким образом, становится очевидным, что на разных этапах ведения предмета «Русский язык» проблема формирования лингвистических компетенций оказывается весьма важной.

Исследователи отмечают, что одной из современных технологий, которую можно использовать в обучении русскому языку, является технология образовательного квеста и одна из её форм – web-квест. В последнее время в отечественной педагогике и дидактике появляется множество работ, посвященных изучению и описанию технологии квеста.

Например, лингвист В.Н. Базылев под обучающим квестом понимает проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета [Базылев, 2020: с. 11]. В свою очередь исследователь Г.Г. Косарим уточняет, что «квест – специальным образом организованный вид исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации по указанным адресам (в реальности), включающий и поиск этих адресов» [Косарим, 2009: с. 140]. Кроме того, квест, как вид проектной деятельности рассматривает ученый Е.Е. Ведерникова [Ведерникова, 2015: с. 221]. Некоторые авторы трактуют квест как образовательную игру. Иными словами, в современной науке нет единого определения образовательного квеста.

Кроме того ряд ученых отмечают, что применение web-квеста с учётом дидактических принципов проектирования позволяет:

- организовать учебный процесс на основе сочетания идей проектного метода и игрового обучения, взаимодействия в команде, информационно-коммуникационных технологий;
- формировать у обучающихся познавательную мотивацию и универсальные учебные действия;
- развивать воображение студентов, предоставлять им возможность проводить собственные исследования, руководствуясь логическими доводами и догадками;
- развивать навыки критического и творческого мышления;
- использовать время обучающихся с пользой, чтобы те сосредоточились именно на использовании информации, ее анализе и синтезе, а не только на ее поиске;

- предоставлять возможность студентам изучать поставленные перед ними задачи и давать свой четкий ответ;

- развивать способности студентов обрабатывать информацию своими собственными силами и способами [Азимов, 2021: с. 78].

Рассмотрим принцип разработки образовательного квеста. Он может делиться на следующие этапы:

1. Введение. Это может быть легенда или задача по конкретной теме, описание главных ролей участников, сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание. Оно состоит из определения конечного результата самостоятельной работы, а именно:

- а) наличие вопросов, на которые нужно найти ответы;
- б) выделение проблемы, которую необходимо решить;
- в) определение позиций, которые должны быть защищены;
- г) указание другой деятельности, направленной на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации.

3. Ресурсы. Как правило, это файлы в электронном виде на любых носителях: компакт-дисках, видео и аудио носителях, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса web-сайтов по заданной теме, необходимые для выполнения заданий.

4. Реализация. В данном разделе описывается структура работы, которую необходимо выполнить каждому участнику квеста при самостоятельном выполнении задания по этапам.

5. Оценка. Описание критериев и параметров оценки квеста, самооценка участников квеста, сравнение с результатами других участников.

6. Заключение. Подведение итогов, суммирование опыта, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над квестом, включение риторических вопросов, стимулирующих их активность в последующем накоплении собственного опыта [Алексеева, 2020: с. 31].

Современные лингвисты дают некоторые рекомендации по разработке квеста. Так как формирование личности обучающегося и продвижение его в развитии осуществляется не в том момент, когда он воспринимает готовое знание, а именно в процессе его собственной деятельности, которая направлена на «открытие» им нового знания, то основным механизмом реализации целей и задач образовательного web-квеста является включение обучающегося в учебно-познавательную деятельность. При этом обучающиеся выполняя задания web-квеста должны сами обрабатывать информацию и принимать правильные решения.

Известно, что в процессе образовательной деятельности передаются только знания, а убеждения, в свою очередь, каждый человек вырабатывает самостоятельным образом, то есть сознательно. Сознательность в усвоении материала обучающимися во многом зависит от деятельности преподавателя, которому необходимо постоянно следить за вниманием обучающихся в процессе обучения, а также стимулировать их деятельность постановкой проблемных ситуаций, но не вопросов на уровне актуального развития, что не способствует активизации внимания. Соответственно школьникам должно быть интересно не только получать новую информацию, но и учиться, то есть им должен быть интересен сам процесс познания [Гусарова, 2014: с. 32].

Кроме того требование психологической комфортности предполагает снятие всех стрессообразующих факторов образовательного процесса, то есть создание на учебном занятии такой атмосферы, которая расковывает обучающихся, и в которой они чувствуют себя комфортно. Web-квест в данном случае выступает в роли фиксатора внимания и воображения школьников и дает им возможность проводить свои собственные исследования, опираясь при этом на свои логические выводы и догадки [Белоконова, 2018: с. 20-23].

Исследователи отмечают, что обучающимся интересно производить поиск ответов на вопросы, так как при этом рекомендуется пользоваться Интернетом, который является верным спутником и помощником всех современных школьников. Также необходимо отметить, что web-квест способствует объединению детей в групповую работу, которая, безусловно, важна в аспекте

социального взаимодействия в современном мире высоких технологий [Щербина, 2016, с. 3-4].

Требование вариативности предполагает собой развитие у обучающихся вариативного мышления, то есть понимания возможности различных вариантов решения задачи, а также умения осуществлять систематический перебор вариантов. Кроме того web-квесты, в которых реализуется принцип вариативности, снимает у обучающихся страх перед ошибкой, учит воспринимать неудачу не как трагедию, а скорее как сигнал для её исправления [Гусарова, 2021: с. 8].

При разработке web-квеста рекомендуется применять принцип творчества, который предполагает максимальную ориентацию на творческое начало. Так как благодаря web-квесту развиваются навыки не только критического, но и творческого мышления вследствие определённой формы заданий. Кроме того, образовательный web-квест обладает особенностью ролевого разделения пользователей, то есть им предлагается выбрать конкретную предложенную роль в рамках данного образовательного web-квеста и двигаться согласно заранее проработанному пути или сценарию, реализовывая тем самым свою роль и выполняя различные задания [Быстрова, 2021: с. 14].

Стоит отметить, что квест может выступать как эффективное средство формирования у учеников лингвистических компетенций при условии, что учитель поддерживает высокий уровень учебной мотивации, предлагает творческие задания, интенсифицирует процесс обучения русскому языку за счет самостоятельной работы с дидактически выверенными качественными информационными ресурсами и опирается при этом на принципы наглядности, доступности, интерактивности и мультимедийности.

Как правило, работа учеников с образовательным квестом направлена на достижение следующих целей:

- развивающая (развитие интереса к теме урока, предмету, развитие творческих способностей, умения работать в интернете, расширение кругозора);
- обучающая (вовлечение учеников в образовательный процесс, организация групповой и индивидуальной деятельности учащихся);

- воспитательная (развитие ответственности за свою работу) [Галявина, 2017: с. 123].

Учитель задумывает квест, как вид образовательной деятельности, предполагающий, что информация, с которой работают учащиеся, – вся или частично – находится в различных источниках. Если имеется в виду web-квест, то источниками информации будут являться сайты. Ученику даются различные задания, ориентированные на поиск материалов по той или иной теме, а также решение каких-либо учебных или познавательных проблем. Источники информации указываются преподавателем частично или в полном объеме. По завершении квеста ученики представляют отчеты в форме собственных web-страниц, докладов, творческих работ или самостоятельно разработанных заданий для одноклассников.

Таким образом, можно отметить следующие дидактические возможности квестов: развитие навыков информационной деятельности; развитие творческого потенциала; формирование информационной культуры; развитие коммуникативных умений; формирование мотивации учащихся; достижение метапредметных результатов. Разработка обучающего квеста не нуждается в особых знаниях ПК или языка HTML. Создавать квесты можно на специальных сайтах, используя предложенные шаблоны, а также в социальных сетях или в обычном текстовом документе Microsoft Word [Якушина, 2015: с.132].

## **1.2 Преимущества использования технологии веб-квест на уроке русского языка**

Задача современного школьника состоит в готовности и способности адаптироваться к социальным и профессиональным переменам в мире, для решения данной задачи ему необходимо развивать свои умения критического анализа информации любых символических систем (образных, звуковых, текстовых). В связи с этим перед школьными педагогами ставятся соответствующие задачи, а именно: подготовить новое поколение к жизни в

современных информационных условиях, к восприятию различной информации; научить понимать ее, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств. Решить данные задачи помогут информационно-коммуникационные технологии (ИКТ). Во многом благодаря этим технологиям у учащихся происходит формирование коммуникативной компетенции, что является основной целью уроков русского языка [Максимовских, 2017: с. 101].

Кроме того, средства мультимедиа являются одним из мощных инструментов познания, так как позволяют воспринимать информацию несколькими органами чувств одновременно. Еще педагог К.Д. Ушинский писал: «Чем больше органов чувств принимает участие в восприятии какого-либо впечатления, тем прочнее ложатся эти впечатления в нашу механическую, нервную память, вернее сохраняются ею и легче, потом вспоминаются» [Ушинский, 2009: с. 16].

Известно, что эффективность слухового восприятия информации составляет 15%, зрительного – 25%, а их одновременное включение в процесс обучения повышает эффективность восприятия до 65%. Современные ИКТ представляют собой совокупность современной компьютерной техники, средств телекоммуникационной связи, инструментальных программных средств, обеспечивающих интерактивное программно-методическое сопровождение современных технологий обучения. Они предполагают большое разнообразие видов деятельности, включая проектную, одним из видов которой является веб-квест.

На данный момент проблемой квестов в России занимаются ученые М.В. Андреева, Я.С. Быховский, Н.В. Николаева и другие, которые выделяют ряд преимуществ использования данной образовательной технологии на уроке.

Во-первых, использование данной технологии предполагает постановку актуальных для настоящего времени вопросов и проблем, близких по духу учащимся, вызывает их интерес и, соответственно, повышает мотивацию к исследованию проблем за счет улучшения психоэмоционального настроя в обучении, структурированности подачи учебного материала и модальности

(использования большого количества сенсорных каналов восприятия информации).

Кроме того, особенностью web-квестов является то, что они предполагают не только самостоятельную, но и групповую работу обучающихся. Работа в группе накладывает на учащегося определенную ответственность перед остальными участниками web-квеста, стимулируя его познавательную активность, желание получить хороший результат. Следующим достоинством web-квестов является развитие умения мыслить. Самостоятельное решение поставленной задачи развивает умения аналитического мышления, критического взгляда на вещи, поиска нужной информации из большого объема материалов. Согласно словам создателей web-квестов, данная технология включает в себя элементы когнитивизма и конструктивизма. [Акишина, 2012: с. 205]

Более того, в процессе творческой работы учащиеся получают не «готовые к употреблению» знания, а сами вовлечены в поисковую деятельность, что в свою очередь способствует развитию самостоятельности. Данное преимущество также связано с тем, что при работе с большими объемами информации у обучающихся формируются умения и навыки критического мышления, способность осуществлять выбор и нести за него ответственность, оценивать эффективность информационного поиска, определять грамотно объем предлагаемой информации [Вовк, 2016: с. 45].

Еще одним достоинством является то, что ученики получают доступ к поисковым системам, последним новостям, касающимся поставленной проблемы, через сеть интернет. Интернет дает также возможность узнать мнение эксперта, экспертной группы, людей, каким-то образом заинтересованных в том или ином вопросе. Такое разнообразие мнений предоставляет учащемуся возможность выбора наиболее близкого и помогает в формулировке собственного мнения.

Что касается процесса оценивания результатов Web-квеста, нужно отметить возможность презентации конечного продукта перед живой аудиторией, публикация работ в Интернете. При использовании таких технологий, как web-

квест, учитель получает действенный способ формирования мотивации учения, творческого осмысления материала [Брылова, 2019: с. 131].

Интеграция данной технологии в образовательный процесс позволяет реализовать современные принципы обучения предмету русский язык: принцип интерактивности (обучение, погруженное в общение, создающее условия для развития умений работать в команде, т.е. учиться вместе, а не рядом); принцип самостоятельности, который реализуется в способности самостоятельно управлять своей деятельностью; принцип проблемности, системности и др.

Широкие возможности предоставляет данная технология и для развития критического и творческого мышления, воображения, креативности студентов благодаря широкому спектру заданий, которые предлагаются для выполнения. Так, технология web-квест позволяет реализовать наглядность, мультимедийность и интерактивность обучения. Наглядность включает в себя различные виды демонстраций, презентаций, видео, показ графического материала в любом количестве. Мультимедийность добавляет к традиционным методам обучения использование звуковых, видео- и анимационных эффектов. Интерактивность объединяет все вышперечисленное и позволяет воздействовать на виртуальные объекты информационной среды, помогает внедрять объекты личностно ориентированного обучения, предоставляет учащимся возможность в полной мере раскрывать свои способности [Александрова, 2021: с. 65].

Таким образом, web-квест не принуждает учащегося к участию в учебном процессе, а вовлекает его, предоставляя ему пространство для самостоятельной творческой деятельности, мотивирует его оригинальной, близкой по духу и интересной постановкой проблемы, наделяет учащегося определенной социально значимой в данной ситуации ролью, активизацией разнообразных познавательных процессов во время решения поставленных задач.

### 1.3 Разработка web-квестов и преимущества их использования в процессе обучения

Разработка web-квестов – процесс длительный и непростой. Однако, качественно подготовленный web-квест делает процесс обучения интересным. Та как web-квест очень нагляден, презентация, сделанная в рамках его выполнения, содержит много картинок, цвет, анимацию, схемы, карты и даже звук, что стимулирует интерес к материалу. Хорошо составленный web-квест прост в прохождении, можно переходить от одного сайта к другому без долгих поисков. Хороший web-квест непосредственно связан с изучаемым материалом; чем теснее он переплетается с ним, тем глубже будут знания и тем интереснее станет сам процесс изучения темы. Web-квест всегда содержит встроенный механизм оценки, который непосредственно связан с «мотиватором» или заданиями. Какие аспекты необходимо учесть учителю, прежде чем начать работу над web-квестом?

1) Какой учебный материал (какую информацию) необходимо освоить студентам в рамках выполнения web-квеста?

2) Какое значение имеет этот материал в рамках работы над учебным материалом?

3) Какое место занимает работа над web-квестом в общем контексте учебного плана?

4) Значение полученной информации на междисциплинарном уровне.

Необходимо попытаться предугадать проблемы, которые могут помешать успешно внедрить web-квест в учебный план, например: достаточное ли количество компьютеров; нужен ли для работы компьютерный класс; если учащиеся будут работать над выполнением web-квеста дома, помогут ли им родители? [Алексеева, 2020: с. 16-18].

Web-квест включает в себя следующие составляющие:

1) «Путеводитель» - это список рекомендуемых веб-сайтов. Эта часть включает введение, в котором объясняется цель web-квеста, задачи, выполняемые в процессе поиска необходимой информации. Все пункты web-квеста должны быть

чётко сформулированы, чтобы обучающиеся поняли свою конечную цель и не отклонялись от неё.

2) Задание – это таблица, которую необходимо заполнить в ходе выполнения задания. В зависимости от структуры web-квеста, задание включает оценочную таблицу, вопросы и варианты ответов, возможно, подсказки. Цель этой части web-квеста – зафиксировать и записать полученные результаты. Таблица-задание может выдаваться отдельно каждому школьнику либо на группу – это зависит от решения учителя.

3) Итоговая презентация. Хорошо составленный web-квест покажет, насколько хорошо ученики усвоили пройденный материал. Насколько полно школьники представят изученный материал будет находиться в прямой зависимости от их возраста, уровня подготовленности, времени, данного на выполнение задания. Преподаватель должен всегда учитывать тот факт, что Интернет – это мультимедийное средство обучения, позволяющее увидеть изучаемое явление с самых разных позиций [Багузина, 2019: с. 121-123].

Таким образом, обучающиеся учатся рассматривать частный вопрос в более широком контексте, анализировать и систематизировать информацию, что является жизненно-важным навыком в информационно-техническом веке. И этот навык, школьники смогут применить не только при работе в Интернет-сети, в искусственно-созданной учебной ситуации, но и в реальной жизни. Выбрав тему web-квеста, можно приступать к отбору материала, необходимого для его выполнения.

Образовательный потенциал напрямую связан с содержанием информации в Интернете. Содержание информации в Интернете весьма различно, оно бывает как позитивного, так и негативного свойства. Поэтому может возникнуть ряд проблем:

1) Проблема этики, достоверности, надежности информации, воздействие на психику и подсознание людей. Проверить достоверность часто не представляется возможным. На многих сайтах нет никаких выходных данных. Данную проблему необходимо озвучить и предупредить школьников, что сведения, которые можно получить через Сеть, не всегда будут надежными.

2) Форма подачи информации; представленная в мультимедийном виде информация имеет иные свойства, чем информация в учебниках. Мультимедиа часто не дает знания и понимания, формируется лишь образ, не имеющий структуры. В Интернете нет четкой системы, различные формы информации переплетены между собой.

На психику воздействуют с помощью эффектов: сочетания цвета, звуков и символов. Без помощи преподавателя и специальных информационных умений сложно критически осмысливать информацию.

3) Находящаяся в Интернете информация представлена в различных жанрах, стилях, имеет различную адресную направленность, по-разному интерпретируются одни и те же факты. Только специалист-предметник может оценить информацию на тематическом сайте и решить, можно ли ее использовать в учебном процессе. Если на занятии школьники вместе с преподавателями будут анализировать сообщения, взятые с различных сайтов, подтверждать свои доводы заметками из энциклопедий, учебной литературы, они научатся ориентироваться в современном информационном мире [Белоконова, 2018: с. 3-5].

Часто информация сайтов по теме навязывает определенную точку зрения, поэтому их необходимо отфильтровать или же включить в список web-квеста, тщательно сбалансировав все «за» и «против». Отобрав необходимое число сайтов, необходимо составить web-квест так, чтобы ученики переходили от одного сайта к другому в строгой логической последовательности. Кроме того, в web-квесте педагог должен хорошо продумать связующие звенья, чтобы эта логическая нить помогла школьникам его выполнить. Стоит отметить, что учитель выступает в роли советчика, а не диктатора, чье мнение является единственно правильным и не подлежит оспариванию. В этой роли педагог подталкивает обучающихся к собственному анализу и систематизации полученной информации [Кокорина, 2019: с. 38].

Опытные преподаватели рекомендуют распечатать готовый web-квест и принести в класс, либо разместить в Интернете для учеников или для пользования другими педагогами. Его апробация покажет все сильные стороны квеста и

недостатки. Если школьники захотят узнать о предлагаемой теме больше, то здесь пригодятся дополнительные сайты, а также дополнительная литература. Важно понимать, что не все школьники могут понять само задание, значит, его нужно переформулировать, возможно, пересмотреть вводную часть.

Ученые отмечают, что необходимо включать в web-квест информативную часть и разнообразить его различными видео для заинтересованности школьников. Если сложность заключается в понимании заданий отдельных этапов web-квеста, то необходимо поработать над терминологией, ясностью изложения, возможно, более детально объяснить каждый этап работы, замедлить темп выполнения задания. Особое внимание необходимо уделить логическим связующим звеньям между этапами web-квеста для запоминания изучаемой темы. При невозможности проведения web-квеста на занятии, преподаватель должен всегда иметь наготове материал по теме, который мог бы его заменить. Поэтому важно проверить, работает ли web-квест заблаговременно до начала занятия. Апробированный web-квест следует загрузить на жесткий диск, чтобы отпала необходимость каждый раз подключаться к Интернету [Левкина, 2014: с. 43].

Таким образом, хорошо составленный web-квест содержит шесть основных этапов:

- 1) четко сформулированное, краткое введение, которое вводит в курс дела и содержит необходимую информацию, и является точкой отсчета;
- 2) интересное задание;
- 3) список необходимых информационных ресурсов;
- 4) пошаговое описание этапов выполнения задания;
- 5) руководство, как правильно организовать и систематизировать материал;
- 6) проведение итогового занятия по теме, которое обобщает материал и позиционирует его в более широком, междисциплинарном контексте [Потащук, 2017: с. 43].

Оценивая результаты web-квеста, преподаватель может разработать целый ряд критериев, который включит оценку не только языковых знаний (фонетику, грамматику и лексику), но и языковые навыки и умения, что является центральной

задачей в обучении русскому языку (т.е. коммуникативные навыки, умение ясно излагать свои мысли, вести дискуссию, работать в команде и т.д.). Безусловно, ключевым преимуществом внедрения web-квестов в учебный процесс является стимулирование школьников к самостоятельному аналитическому и креативному мышлению, вовлечение их в объективное оценивание своих собственных результатов и результатов других обучающихся. Web-квесты – это не только инновационный метод обучения и контроля полученных знаний преподавателем, но и новый метод получения (или, точнее сказать, «добывания») знаний учениками, т.е. отказ от насильственного навязывания готовых ответов [Сысоев, 2022: с. 56].

Педагог осуществляет не диктат некоего объема знаний, а выступает в роли помощника, который скорее направляет самостоятельный творческий процесс поиска ответов на поставленные вопросы в web-квесте. Вопросы web-квеста являются своеобразным скелетом его выполнения. Безусловно, составление хорошего web-квеста требует времени и высокого профессионализма. Однако, разработав серию web-квестов к определенному курсу, учитель сможет использовать ее в последующие годы, не только экономя время, но и сделав процесс обучения и контроля увлекательным и современным. Web-квесты разовьют у школьников навыки, необходимые для человека XXI века: умение ориентироваться в огромном потоке информации, умение анализировать, самостоятельно и творчески мыслить, объективно оценивать свои достижения, умение работать в команде, одним словом, идти в ногу со временем.

#### **1.4 Возможности применения квеста как инструмента формирования лингвистических компетенций**

В связи с тем, что квест как педагогическая технология исследуется многими учеными и успешно используется педагогами, в науке предпринимаются многочисленные попытки классификации квестов. При этом за основу классификации берутся разнообразные критерии и основания.

Ученый И.Н. Кравченко считает, что квесты могут быть организованы в различных пространствах: в классе, в школе, в парках, в музеях. В частности, можно организовать квесты на местности (так называемое городское ориентирование) и квесты с поиском тайников (геокэшинг) [Кравченко, 2016: с. 76]. Исследователь П.В. Сысоев, обобщая различные идеи и подходы к классификации образовательных технологий, перечислил следующие типы квестов.

1) По форме проведения:

- компьютерные игры-квесты как жанр компьютерных игр; интерактивные истории от имени главного героя; у такой игры есть сюжет, а игрок решает задачи и головоломки для достижения определенных целей;

- web-квесты – это проблемные задания с элементами ролевой игры; чтобы достичь цели, участник использует интернет-ресурсы;

- QR-квесты – проблемные задания с использованием QR-кодов;

- медиа-квесты – ориентированы на поиск и анализ медиаресурсов (фото и видео квесты);

- квесты на природе;

- комбинированные квесты.

2) По режиму проведения:

- реальный;

- виртуальный;

- комбинированный.

3) По сроку реализации:

- краткосрочные - выполняются в течение 1–3 занятий;

- долгосрочные - от 1 недели до 1 месяца. [Сысоев, 2022: с. 13].

Исследователь А.Н. Щербина предлагает классификацию web-квестов, которая базируется на иерархии уровней коммуникативно-творческой активности обучающихся:

Творческие (креативные) web-квесты – содержат реализацию определенного сценария в различных формах и жанрах, аргументацию обучающимися своей точки

зрения на какую-либо проблему, поиск ответов на вопросы. Такой квест должен представлять собой непонятное и незнакомое ученикам;

Конструкторские web-квесты – подразумевают поиск, систематизацию информации по изучаемой теме, а также разработку плана или проекта с учетом заданных условий;

Компиляционные web-квесты – это не просто изложение найденного материала, но и представление его в новом формате. Учащиеся могут находить и излагать различные точки зрения на одну и ту же проблему, привлекать оппонентов на свою сторону и т.п.;

Репродуктивные web-квесты – подразумевают представление учебных материалов других, предложенных учителем источников без их самостоятельной обработки [Щербина, 2016: с. 15].

Представленные классификации позволяют педагогам более эффективно разрабатывать web-квесты и внедрять их в образовательный процесс.

Как уже отмечалось выше, разработка образовательного квеста – непростая задача для педагога. Каждый созданный квест должен достигать какую-либо цель: развлекательную, образовательную или воспитательную. Учителю также важно учитывать, какое пространство будет использовано для игры, сколько учеников будет принимать участие, нужны ли дополнительные помощники для проведения квеста, каким будет маршрут игры и какой результат должен получиться в конце квеста. В зависимости от этого в образовательные квесты могут быть включены различные нестандартные по форме задания: ребусы, кроссворды, логические загадки, головоломки и т.п.

Исследователи в области образовательных технологий рекомендуют следующие виды заданий, которые могут быть использованы в процессе выполнения web-квеста:

Пересказ – изучение, осмысление и обработка информации, полученной из представленных материалов на разных источниках в новом формате: создание презентации, плаката, справочника, кластера и т.д.

Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.

Творческое задание – создание стихотворения, песни, видеоролика.

Компиляция – задание, обычно выполняемое в форме рассказа или собственного вывода на основе чужих исследований (почти то же, что пересказ).

Аналитическая задача – задание направлено на выявление взаимосвязей, установление причинно-следственных связей и т.д.

Детектив, головоломка – в задании собраны проблемы, загадки, интересные факты из любой научной области. Данные загадки необходимо разгадать.

Достижение консенсуса – выработка решения по актуальной, острой проблеме.

Оценка – обоснование определенной точки зрения.

Журналистское расследование – направлено на сбор, систематизацию и изложение информации в виде статьи журнала или газеты.

Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе каких-либо источников [Капран, 2014: с. 56].

Учитывая опыт перехода на дистанционное обучение многим педагогам пришлось воспользоваться обучающими платформами в Интернете. Задания с таких сайтов, как: Учи.ру, Фоксфорд, ЯндексУчебник, ЯКласс, также можно использовать при разработке квестов.

Также используется в тематическом образовательном web-квесте поиск ответов на занимательные вопросы. Вопросы должны быть актуальными, интересными. А ответы на них должны пригодиться учащимся в дальнейшем изучении темы и быть ориентированы на житейский опыт. Вопросы для квеста могут быть следующими:

- встречается ли человек в быту (в повседневной жизни) с данной проблемой?
- в каких сферах производственной деятельности вероятнее всего человеку приходится встречаться с данной проблемой?
- в каких науках учёные непременно будут иметь дело с данной проблемой?

[Ведерникова, 2015: с. 18].

Поисково-познавательные задания, по мнению Е.Е. Ведерниковой, являются наиболее важной частью образовательного web-квеста. Тщательно подобранные задания должны быть увлекательными и выполнимыми, «должны побуждать учащихся мыслить и самосовершенствоваться» [Ведерникова, 2015: с. 23].

Кроме того, процесс обучения требует расширения запаса средств, так как в современном обществе изменились взгляды на деятельность педагога: учитель теперь не просто носитель и транслятор знаний, а организатор деятельности учащихся по поиску, приобретению и усвоению новых знаний. Одной из основных тенденций информатизации в образовательной сфере оказывается создание цифровых образовательных ресурсов. Также данные ресурсы будут полезны при разработке образовательного квеста. Для разработки качественного образовательного web-квеста можно выбрать сайт, на котором есть специальная матрица (шаблон). Рассмотрим несколько платформ для создания web-квестов.

JIMDO – бесплатная система для создания сайтов и web-квестов, разработанная в Германии и имеющая восемь языков локализации. Платформа проста в использовании и допускает редактирование шестнадцати шаблонов. Но минус данной платформы в том, что она с недавнего времени перестала поддерживать русский язык – интерфейсы и все шаблоны доступны на английском языке.

Wix – это специализированный конструктор сайтов, имеющий специальный онлайн-редактор. С недавних пор стал русскоязычным и имеет несколько бесплатных шаблонов для создания сайта.

uCoz – универсальный, предназначенный для создания сайтов разного уровня сложности конструктор. Возможно бесплатное создание сайтов некоммерческих организаций (школ, больниц и т.д.). Имеет около трёхсот бесплатных шаблонов и еще пятисот платных. Однако, для полноценного использования платформы необходимо знание HTML/CSS.

Questie – приложение, предназначенное непосредственно для создания квестов. Возможно использование на смартфоне. Платформа позволяет создавать квесты с использованием технологий дополнительной реальности и геолокации.

Участники могут исследовать город или любое другое место, участвовать в конкурсах и акциях.

Learnis – образовательная платформа для создания викторин, интересных упражнений и web-квестов. Имеет набор уже готовых заданий, которые можно адаптировать для любого предмета и любой темы [Вовк, 2016: с. 28].

Кроме сайтов и платформ для создания образовательных квестов, можно использовать социальные сети (ВКонтакте, Telegramm и т.д.). Задания в этом случае составляются в обычных офисных приложениях типа Microsoft Word и Microsoft PowerPoint, а затем публикуются в закрытых/открытых группах, беседах и чатах или предлагаются ученикам в распечатанном виде. В рамках дистанционного обучения для проведения квеста был использован сервис онлайн-конференций Zoom.

Итак, web-квесты направлены на то, чтобы развить у учащихся умения производить поиск и качественный отбор информации, так как данные умения оказываются чрезвычайно важными свойствами человека. Работа с тематическим образовательным квестом не только способствует эффективному усвоению материала, но и позволяет активизировать внимание учеников, оптимизирует работу учителя, повышает объективность оценки и в целом реализует индивидуальный подход к учащимся. При этом важно понимать, что использование квеста и других нетрадиционных технологий должно гармонично сочетаться с привычными, традиционными методами и приемами и опираться на принцип целесообразности.

Кроме того, принцип инновационности в современном образовании реализуется посредством использования новых технологий, например, таких, как квест и его разновидность – web-квест, которые в условиях распространения интернета получают всё большее распространение. Рассмотрели понятие образовательный квест и пришли к выводу, что, в современной науке нет единого определения образовательного квеста.

Также мы узнали, что квест может выступать как эффективное средство формирования у учеников лингвистических компетенций при изучении русского

языка при условии, что учитель поддерживает высокий уровень учебной мотивации, предлагает творческие задания, интенсифицирует процесс обучения русскому языку за счет самостоятельной работы с дидактически выверенными качественными информационными ресурсами и опирается при этом на принципы наглядности, доступности, интерактивности и мультимедийности.

Разработка обучающего квеста не нуждается в особых знаниях ПК или языка HTML. Создавать квесты можно на специальных сайтах, используя предложенные шаблоны, а также в социальных сетях или в обычном текстовом документе Microsoft Word.

## **2. Методика применения технологии веб-квест при изучении русского языка в общеобразовательной школе**

### **2.1 Цель создания веб-квестов и применения их в учебной деятельности**

В первой главе нашей исследовательской работы мы рассмотрели понятие и ключевые особенности нового ныне явления при изучении русского языка – веб-квест. Благодаря изученному можем сделать вывод, что такого рода подход к обучению является интересным и многогранным для учеников. Создание веб-квеста требует от учителя навыков работы с компьютером и творческого подхода к использованию методических материалов и интернет-ресурсов. Также были изучены примеры успешного применения веб-квестов на уроках русского языка и во внеурочной деятельности. В результате мы пришли к выводу, что использование веб-квеста способствует повышению познавательной активности учащихся в изучении русского языка.

Технология использования веб-квестов в учебной и внеучебной деятельности относится к методам обучения с применением информационных ресурсов интернета. Этот метод способствует поиску и использованию учениками учебной информации, важной для достижения учебных целей, проектно-исследовательской деятельности учащихся, основанной на взаимодействии с интернет-ресурсами, а также применению коммуникационных инструментов для учебного взаимодействия учеников и учителей. В современном мире эта образовательная технология особенно важна, поскольку доступ учеников к информационным ресурсам интернета предоставляет им основной и дополнительный учебный материал, необходимый для учёбы в школе, выполнения заданий учителей, самостоятельного обучения и организации досуга.

Русский язык является одним из основополагающих предметов в школьной программе. Поэтому, изучая его не только по школьному учебнику, учащемуся открывается новый вид деятельности и новый интерес к обучению. Использование на уроках такого вида деятельности как веб-квест позволяет детям чувствовать

большую вовлеченность в процесс обучения, так как в современном мире учащиеся привыкли пользоваться сетью Интернет и разбираются в ней на профессиональном уровне. Помимо того, что ученики занимаются познавательной деятельностью, они тренируют коммуникативный навык и способность грамотно обмениваться информацией, ведь многие веб-квесты рассчитаны на выполнение их в группах. Квесты помогают развитию критического мышления, а также способности сравнивать, анализировать, классифицировать и мыслить абстрактно. Учащиеся чувствуют себя увереннее в такой деятельности и осознают всю пользу проделываемой работы, так как имеют большой опыт в использовании сети Интернет. Главным фактором является то, что это не бездумное «просиживание в Интернете», а полноценная полезная работа, которая развивает умение пользоваться глобальными информационными ресурсами и правильно обрабатывать информацию.

Веб-квесты способствуют достижению предметных, метапредметных и личностных результатов обучения. Хорошо проработанный и привлекательный дизайн квеста стимулирует рассмотрение вопросов с разных точек зрения, стимулирует размышления и требует от участников критического мышления.

Американский философ и педагог Джон Дьюи описывал критическое мышление как «сложную, связанную с поступками человека, основанную на содержании сеть деятельности, вовлекающей всего человека» [Мерзлякова, электронный ресурс].

Таким образом, внедрение веб-квестов в программу обучения и внеурочную деятельность влияет на учащихся лишь с положительной стороны.

Вторая глава нашей выпускной квалификационной работы касается разработки и внедрения веб-квеста в изучение русского языка. Благодаря данному виду работы у учеников повышается познавательная деятельность на уроке и дома. Нами были разработаны методические рекомендации к развитию познавательной деятельности учащихся. А также возможности использования веб-квеста на уроках русского языка 6 класса при изучении раздела «Глагол».

Рассмотрим один из необходимых нам терминов – познавательная деятельность.

Познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности. Она осуществляется на каждом жизненном шагу, во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений учащихся (производительный и общественно полезный труд, ценностно-ориентационная и художественно-эстетическая деятельность, общение), а также путем выполнения различных предметно-практических действий в учебном процессе (экспериментирование, конструирование, решение исследовательских задач и т.п.). Но только в процессе обучения познание приобретает четкое оформление в особой, присущей только человеку учебно-познавательной деятельности, или учении [Сластенин, 2002: с. 147].

Из данного определения следует, что познавательная деятельность присуща каждому индивиду и является неотъемлемой частью его жизни. Каждый учащийся, независимо от возраста, неосознанно вовлечен в познавательную деятельность и ей уделяется большое внимание при обучении. Из этого тремина вытекает другой, не менее важный – познавательная активность.

Педагоги прошлого Я.А. Коменский, К.Д. Ушинский, Д. Локк, Ж.Ж. Руссо определяли познавательную активность как естественное стремление учащегося к познанию. По мнению Я.А. Коменского «всеми возможными способами нужно воспламенять в детях горячее стремление к знанию и учению» [Коменский, 1982].

Чернышев И.А., рассматривал познавательную активность, как свойство личности школьника, раскрывает ее содержание в учебной деятельности через отношение ученика к учению, стремление овладеть способами познания и мобилизацию волевых усилий на достижение цели обучения [Чернышев, Цуканов, 2011: с. 147-150].

Г.И. Саранцев формирование самостоятельной познавательной деятельности учащихся делит на 3 уровня: высокий, средний и низкий, которые характеризуются следующим образом:

1) высокий – высокий уровень самостоятельности, который проявляется во всем, ученик решает и находит наиболее удачный способ решения задачи, держит себя на самоконтроле, умеет давать четкую и объективную оценку своей работе, ищет информацию самостоятельно, свободно использует интернет-ресурсы;

2) средний – требуется незначительная коррекция или подсказка учителя, мотивирование на выполнение заданий;

3) низкий – требуется обязательное участие учителя: подсказка, контроль, задания репродуктивного характера [Саранцев, 1997].

У Т.И. Шамовой, следующие уровни познавательной активности: воспроизводящая, интерпретирующая и творческая, где активность проявляется как качество учебной деятельности [Шамова, 1982].

Рассмотрим каждый из уровней подробнее.

1) Первый уровень – воспроизводящая активность.

Этот уровень познавательной активности характеризуется стремлением учащегося понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом их применения по образцу. Однако у школьников на этом уровне неустойчивые волевые усилия, отсутствует интерес к углублению знаний и вопросы «почему?»;

2) Второй уровень – интерпретирующая активность.

Этот уровень характеризуется стремлением ученика выявить смысл изучаемого материала, понять связи между явлениями и процессами, а также освоить способы применения знаний в новых ситуациях.

Показателем этого уровня является высокая устойчивость волевых усилий: ученик старается довести дело до конца, не сдаётся при трудностях и ищет способы их преодоления;

3) Третий уровень – творческий.

Этот уровень познавательной активности характеризуется интересом и стремлением учащегося глубоко изучать явления и их взаимосвязи, а также находить новые подходы для достижения этой цели. Отличительной чертой является проявление высокой силы воли, упорства и настойчивости в достижении целей, а также широкий и устойчивый познавательный интерес. Этот уровень

активности возникает из-за сильного противоречия между тем, что учащийся уже знает, и новой информацией или явлением. Активность как качество личности является обязательным условием и показателем реализации любого принципа обучения.

## **2.2 Общая структура веб-квеста, его возможности и содержание**

В первой главе выпускной квалификационной работы мы рассмотрели возможные сайты и платформы для создания веб-квестов различных тематик. На данный момент существует множество вариантов для создания такого рода заданий. Большим преимуществом является тот факт, что большая часть этих сайтов и платформ бесплатна и проста в использовании. Это является отличным поводом для создания более интересных и разнообразных школьных и внеурочных занятий для учащихся.

Конечно же, возможности веб-квеста практически безграничны, именно поэтому в современном мире все больше учителей стремится использовать их для повышения познавательной активности учащихся.

Как правило, создание веб-квеста начинается с идеи и задумки. Так как от темы зависит все наполнение квеста. Выбор темы может быть безграничен. Рассматривая создание веб-квеста по русскому языку, мы имеем возможность разработать его на обширную тему, касающуюся всего курса русского языка, а можем избрать узкую специализированную тему. В качестве доказательства приведем примеры уже существующих веб-квестов и доступных для всех в сети Интернет:

1. Веб-квест по русскому языку для 6 класса «Типы речи»;
2. Веб-квест «Путешествие в страну Морфология»;
3. Веб-квест по русскому языку «Великое наследие русского языка»;
4. Веб-квест «Орфографияда. Путешествие во времени».

Как итог, веб-квесты охватывают отдельную проблему, учебный предмет, тему, могут быть и межпредметными.

Общая структура веб-квеста, как правило, имеет «скелет» в виде сайта, платформы или программы, на которых размещен непосредственно уже разработанный квест. Как правило, это отдельная страница в сети Интернет или в какой-либо другой социальной сети. Как и любая страница, она имеет свой уникальный адрес и доступна к поиску в браузере, а также имеет свою ссылку, которую можно отправить, чтобы перейти непосредственно к сайту с заданиями. К таким платформам может относиться конструктор сайтов – Google Sites, с помощью которого сделано большое количество веб-квестов на разные темы. Помимо того, что этот сайт дает возможность наполнить каждую страницу заданиями, его можно оформить по своим предпочтениям, добавив разные интерактивные переходы.

Таким образом, большинство квестов имеет на своем сайте навигацию, которая дает возможность одним нажатием клавиши перейти в нужный раздел.

В качестве примера рассмотрим один из существующих веб-квестов по русскому языку на тему «Фразеологизмы».

Главная страница веб-квеста включает в себя несколько необходимых разделов, каждый из которых, при нажатии, переместит нас на новую страницу. Пример начальной страницы веб-квеста приведен на рисунке ниже.



Рисунок 1

Такие переходы – это одна из возможностей конструктора сайтов.

Иным способом создания веб-квеста является программа Power Point. В какой-то степени, она также имеет возможности сделать веб-квест интерактивным, но, в отличие от конструктора сайтов, презентация не имеет ссылки и, как итог, ее невозможно разместить на просторах сети Интернет в общий доступ. Один из вариантов передачи веб-квеста в формате презентации является отправка файла через социальные сети, либо размещение ее на специализированных сайтах. Пример такого размещения мы можем увидеть на рисунке 2.

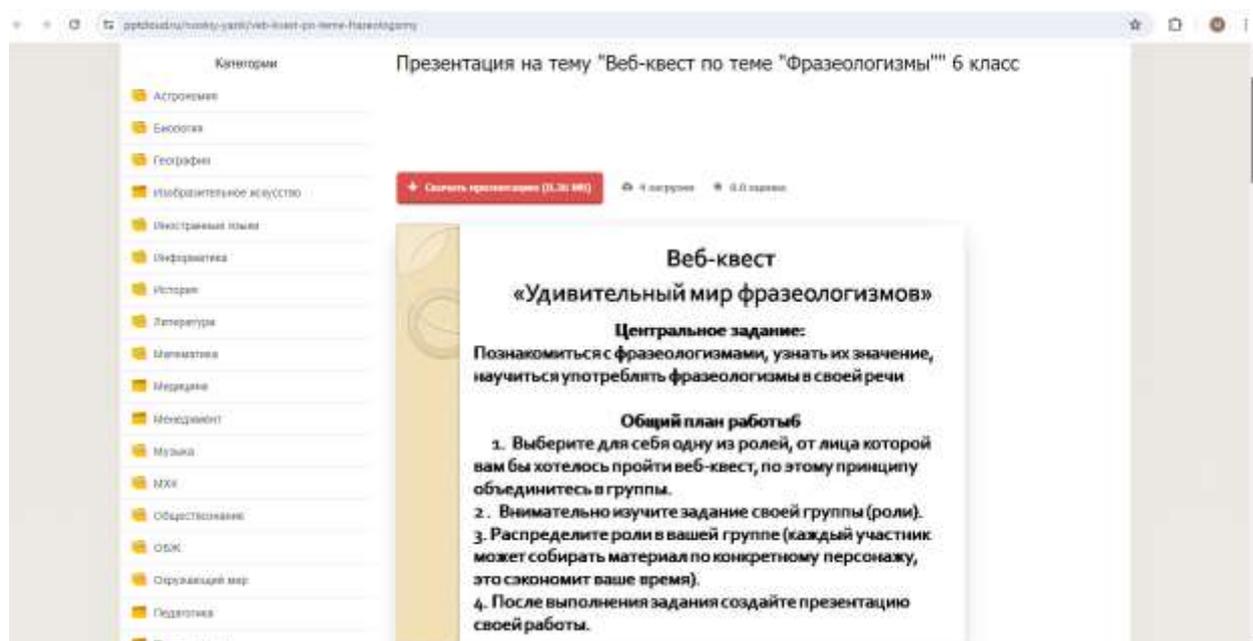


Рисунок 2

Данный сайт дает возможность разместить скриншоты презентации, а также, если необходимо, скачать ее себе на устройство. Тем не менее, в современном мире использование презентаций все больше отходит на второй план и все чаще используются интерактивные способы создания заданий для учащихся.

Начальными этапами, как было показано выше по тексту, является выбор ключевой темы и платформы, на которой будет производиться разработка веб-квеста.

Далее структура любого базового веб-квеста состоит из:

1. Вступление и обращение к участникам квеста, которое является приветственным и напутственным, объясняет, что будет происходить в квесте;
2. Общее, грамотно сформулированное задание, которое отражает суть веб-квеста и четко определяет конечный результат;
3. Список ресурсов, которые понадобятся учащимся при выполнении отдельных заданий (при необходимости);
4. Персонажи и локации игры, как правило – это выдуманные имена и места, которые делают квест более интригующим и персональным;
5. Этапы прохождения веб-квеста: необходимо объяснить учащимся в каком порядке они проходят задания, если такового порядка нет и подходит хаотичное выполнение заданий, это также нужно обозначить;
6. Цель прохождения веб-квеста – как правило, во время выполнения заданий, учащиеся получают слова/буквы/цифры, которые в конечном итоге необходимо собрать воедино и получить так называемый «ключ» к разгадке, который и является конечным результатом прохождения веб-квеста;
7. Описание критериев оценивания выполненной работы – это может быть подсчет правильных ответов на все задания или единственный критерий – это правильно собранный «ключ».
8. Итог работы.

Большая часть веб-квестов создана с учетом этих параметров и имеет строго структурированный тип.

Определенный процент веб-квестов разработан для учеников начальных и средних классов, именно поэтому, для привлечения внимания и интереса к его прохождению, разработчики квестов придумывают определенных персонажей. Для вовлечения учеников в прохождение квестов и повышения их заинтересованности педагоги используют уже знакомых всем персонажей из мультфильмов и сказок, делая их центральными героями квеста. Одним из примеров такого использования уже готовых персонажей является веб-квест

«Существительная помощь».

Данный квест предлагает учащемуся помощь одному из персонажей, а именно – Симке, Нолику или Игреку. Все это герои всем известного мультфильма «Фиксики». Такой подход, как правило, возбуждает интерес у ученика, он выступает в роли спасителя и героя, который приходит на помощь к своему любимому персонажу. Также, поскольку дается выбор, каждый ребенок имеет возможность выбрать подходящего по своим интересам героя и еще с большим удовольствием выполнять все задания.

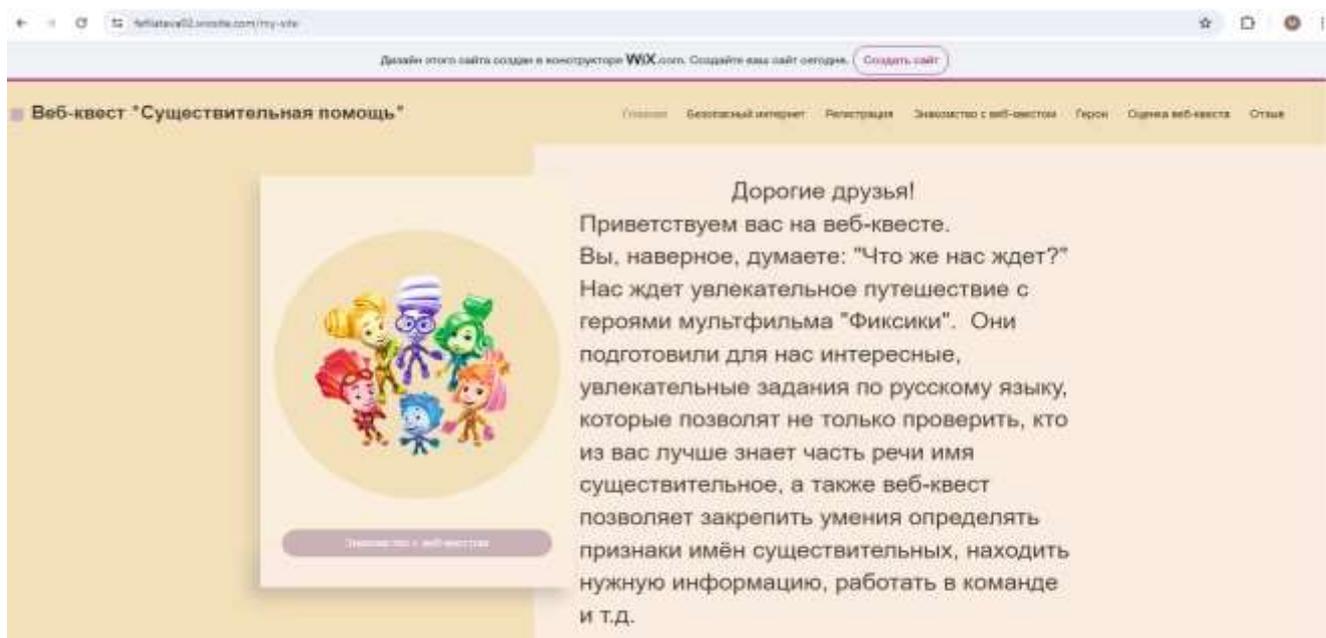


Рисунок 3

Способ создания персонажей с использованием детских мультфильмов и сказок имеет положительный эффект в большей степени для детей младшего школьного возраста. Исходя из этого есть другие варианты создания персонажей.

Проанализировав веб-квесты, мы пришли к заключению, что многие авторы используют в качестве персонажей существующие ныне профессии. Это также, как и первый вариант, дает возможность выбора учащему по его предпочтениям. Ребенок, будучи учащимся в школе, может использовать возможность выбора как представление о том, кем он хочет стать в будущем. Таким образом, мы можем сделать вывод, что набор ролей-профессий не имеет ограничений и зависит от общей идеи квеста и того, насколько гармонично эти роли в нем будут

использованы. В качестве примера приведем уже готовый квест по русскому языку и рассмотрим использованных в нем персонажей.

**WEB-КВЕСТ  
ПО  
РУССКОМУ  
ЯЗЫКУ**

Главная страница

Общая информация

Центральное задание

Роль

Web - дизайнеры

Искусствоведы/  
художники

История

Писатели

Исследователи

Критерии оценки веб-квеста

Список интернет-ресурсов

## Web - дизайнеры



Руководство для web - дизайнеров:(проектируют и графически представляют собранный материал)

1. Вы выбрали роль web - дизайнеров для создания презентации работы группы. Ваша задача – систематизировать собранный материал (определить разделы, распределить материал).
2. Распределите роли в вашей группе (каждый участник может взять один раздел, это сэкономит ваше время). Обсудите с языковедами, историками и искусствоведами собранный материал, создайте презентацию работы всей группы, продумайте вариант публичной защиты, разместите работу на сайте.

Рисунок 4

**WEB-КВЕСТ  
ПО  
РУССКОМУ  
ЯЗЫКУ**

Главная страница

Общая информация

Центральное задание

Роль

Web - дизайнеры

Искусствоведы/  
художники

История

Писатели

Исследователи

Критерии оценки веб-квеста

Список интернет-ресурсов

Работа учителя веб-квеста

Карта сайта

## Искусствоведы/художники



Руководство для искусствоведов/художников:  
(собирают репродукции картин, иллюстрации к сюжетам из греческих мифов, послуживших основой для фразеологизмов)

1. Вы выбрали роль искусствоведов/художников для иллюстрации источников происхождения фразеологических оборотов. Ваша задача – найти яркое визуальное сопровождение рассказа историков. Обратите внимание на авторов картин, иллюстраций. Возможно создание собственных иллюстраций как сюжета из мифа, так и современного толкования.
2. Распределите роли в вашей группе (каждый участник может собирать материал по конкретному фразеологизму, это сэкономит ваше время). Выйдите на предложенные сайты, выделите в них предложенные историками обороты, найдите нужные иллюстрации, скопируйте их для создания презентации.

Рисунок 5

**WEB-КВЕСТ  
ПО  
РУССКОМУ  
ЯЗЫКУ**

Главная страница

Общая информация

Центральное задание

▲ Роль

Web - дизайнеры

Искусствоведы/  
художники

**Историки**

Писатели

Языковеды

Критерии оценки веб-квеста

Список интернет-ресурсов

## Историки

Руководство для историков: (собирают историю возникновения фразеологизмов)

1. Вы выбрали роль историков для установления истории происхождения фразеологизмов. Ваша задача – узнать этимологию (Википедия - [ru.wikipedia.org/wiki/Этимология/](http://ru.wikipedia.org/wiki/Этимология/)) найденных устойчивых сочетаний слов (фразеологизмов).
2. Распределите роли в вашей группе (каждый участник может собирать материал по конкретному фразеологизму, это сэкономит ваше время). Выйдите на предложенные сайты, найдите в них историю конкретных фразеологических оборотов, скопируйте их для создания презентации.



Рисунок 6

**WEB-КВЕСТ  
ПО  
РУССКОМУ  
ЯЗЫКУ**

Главная страница

Общая информация

Центральное задание

▲ Роль

Web - дизайнеры

Искусствоведы/  
художники

Историки

**Писатели**

Языковеды

Критерии оценки веб-квеста

Список интернет-ресурсов

Работа участников веб-квеста

Карта сайта

## Писатели

Руководство для писателей:  
(сочиняют юмористический (или другой) рассказ с использованием найденных фразеологизмов)

1. Вы выбрали роль писателей для показа практического применения фразеологизмов в речи. Ваша задача – написать небольшой рассказ, используя найденные и проиллюстрированные фразеологизмы. Обратите внимание на то, что рассказ может быть как серьезным, так и юмористическим.
2. Распределите роли в вашей группе (каждый участник может взять за основу 3-4 фразеологизма, это сэкономит ваше время). Обсудите с языковедами, историками и искусствоведами найденные фразеологизмы, напишите творческую работу, наберите текст для презентации – сюда можно поместить творческие работы искусствоведов/художников.



Рисунок 7



Рисунок 8

Как можно заметить, каждая роль предполагает отдельное задание со своим конечным результатом, в связи с чем учащиеся не должны выполнять задания каждой роли, а выбрать всего одну. Помимо таких отдельных маршрутов, где каждый имеет различный от другого результат, существуют квесты с общим результатом, в которых прохождение всех заданий ведет к итогу всего квеста.

Например, после решения отдельных заданий участнику квеста дается слово, которое пригодится ему в конце игры. В таких случаях слово может быть частью известной фразы, поговорки или фразеологизма. Таким образом, при успешном завершении всех заданий, учащийся собирает конечную фразу и заканчивает квест. Это является итогом пройденного веб-квеста. Определение такого алгоритма действий необходимо обозначать в задании к веб-квесту. После приветственного слова участники веб-квеста читают задание, которое отражает суть их действий в нем. В нем же заложена последовательность действий:

1. Участникам необходимо следовать из одной локации в другую по порядку, так как от этого зависит конечный результат;

2. Участники могут проходить локации в любой последовательности, так как результат от этого не зависит;

3. Участники могут избирать для себя всего одну локацию и выполнять заложенные в нем задания, после чего прикрепить результат действий;

4. Участники могут поделиться на группы, каждая из которой выбирает отдельную локацию, выполняет прикрепленные к ней задания и в конце соединяют результат.

Таких вариантов существует большое количество, поскольку сути веб-квеста это не меняет, а дает возможность к созданию еще более разнообразных маршрутов. Но важно помнить о том, что грамотное изложение задания ведет к получения отличного результата. Именно поэтому в описании задания к веб-квесту разработчик прописывает как участнику необходимо работать с маршрутами и заданиями, в какой последовательности, а также на что это влияет.

Для более юных учащихся результатом квеста могут выступать различные задания на помощь. Это способствует их вовлеченности в процесс и показывает, что персонажи квеста не справятся без человека.

Как можно сформулировать интересную цель веб-квеста и вовлечь в процесс учащегося:

1. «Помоги фиксикам выполнить все задания и починить предмет для Дим Димыча»;

2. «Нам нужно спасти нашего щенка Дружка, который случайно уплыл на корабле без нас на самый дальний остров. Нужно решить все задания, чтобы попасть к нему»;

3. «Помоги лингвистам спасти русский язык от невежды и спасти город от исчезновения русских слов».

Такого рода задания дают учащемуся почувствовать свою необходимость и представить веб-квест в качестве игры, где конечный результат – это чье-то спасение или освобождение. При этом повышается познавательная активность и желание ребенка еще чаще участвовать в подобных веб-квестах.

Заканчивая перечень возможных вариантов использования персонажей, стоит отметить, что разработчики некоторых квестов используют вымышленные или переделанные из существующих терминов имена. Например: лингвистотели; принцесса Орфография; грамматоведы. Это один из способов повысить познавательную активность у ребенка и вовлечься в процесс прохождения квеста, почувствовав себя участником процесса изнутри. Конечно, в большей степени, такой подход подойдет учащимся младших классов. Для более взрослых учеников стоит использовать роли-профессии.

В рамках выпускной квалификационной работы нами был самостоятельно разработан веб-квест для 6 класса по русскому языку при изучении темы глагол «Приключения с профессором Глаголом».

Разработка веб-квеста была последовательной, опираясь на теоретический материал и план создания мы создали интерактивную игру для учащихся 6 класса.

Целью разработки веб-квеста является создание благоприятных и мотивационных условий на базе школы для обучения, с целью повышения познавательной активности и деятельности учащихся.

Задачи веб-квеста:

- 1) развитие интереса учащихся к изучению русского языка;
- 2) формирование навыков самостоятельной деятельности и работы в команде;
- 3) формирование навыков самостоятельно отбирать, систематизировать и анализировать информацию;
- 4) развитие критического мышления и сообразительности;
- 5) развитие творческих способностей;
- 6) развитие навыков пользования компьютером.

Далее будет представлено описание разработанного веб-квеста со всеми его составляющими.

Структурные компоненты веб-квеста:

- 1) главная страница или вступление;
- 2) центральное задание;

- 3) этапы работы;
- 4) инструкция;
- 5) заключение.

Стоит обратить внимание на каждый компонент веб-квеста.

1. Главная страница веб-квеста отражает вступительную часть и показывает нам тему работы.

Учащимся предлагается отправиться в путешествие с профессором Глаголом на таинственный остров, чтобы спасти волшебницу Грамматику. Для того, чтобы спасти ее, ученикам необходимо пройти последовательно все три предложенных города, которые предполагают решение заданий по теме глагол. В конце каждого города ученик узнает цифру, которая является одной из составляющих кода для высвобождения волшебницы Грамматики.

Текст-приветствие, которое видят учащиеся при открытии сайта с веб-квестом:

«Дорогие шестиклассники!

Меня зовут профессор Глагол – я мудрый и опытный учитель, а сегодня еще и Ваш главный помощник. Прямо сейчас мы с Вами отправимся в невероятное путешествие к таинственному острову, где нас ждет волшебница Грамматика. А чтобы добраться до острова, нам нужно пройти 3 города последовательно. Вы готовы? Тогда начнем наше путешествие!»

Задания, которые включает каждый город:

1) Первый город Грамматикус включает в себя три задания из раздела глагол:

а) вопросы с вариантами ответов в форме теста;

В процессе решения данного задания учащийся сможет получить качественные знания, овладеть умением самостоятельно приобретать необходимые знания и применять их в практической деятельности, овладеть умением работы с приобретением и обработкой информации.

б) задание с распределением слов по колонкам в зависимости от того, какую пропущенную букву нужно вставить;

При решении данного задания формируются регулятивные универсальные учебные действия. Учащемуся необходимо определить в соответствии с задачей необходимые действия и применить алгоритм правила.

в) установить соответствие глагола с его характеристикой.

При выполнении задания у учащегося формируются познавательные УУД. Ученик устанавливает закономерности, строит логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей. Также формируются регулятивные УУД. Учащиеся адекватно самостоятельно оценивают правильность выполнения действия и вносят необходимые коррективы в исполнение как в конце действия, так и по ходу его реализации.

Выполнив все задания, ученик получает цифру 7, являющуюся первой из кода.

2) Второй город Глаголиус также включает в себя три задания из раздела глагол:

а) распределить слова по группам в соответствие со временем глагола;

В процессе решения данного задания учащийся формирует способность к анализу, сравнению, классификации объектов по выделенным признакам, формирует регулятивные УУД, т.е. способность оценить качество и уровень усвоения материала, а также формирует познавательные УУД, такие как подведение фактов языка под определённые понятия, нахождение примеров нужных явлений в тексте.

б) вставить пропущенную букву «Ь» там, где это требуется;

При выполнении данного задания у обучающегося формируются предметные УУД – знание об условиях выбора написания -ТСЯ и -ТЬСЯ в глаголах; познавательные – осознание общего способа действия для решения конкретных задач и грамотное выполнение его, находить ответы на вопросы, используя учебник, свой жизненный опыт и информацию, полученную на уроке; регулятивные УУД – оценивать правильность выполненной работы.

в) распределить слова в зависимости от их склонения.

Выполняя задание, учащийся формирует личностные УУД – выражает положительное отношение к учебному процессу (проявляет внимание, заинтересованность); познавательные УУД – способность устанавливать закономерности, выявлять причины и следствия явлений, применять уже изученные правила на практике; предметные УУД – способность учащегося отработать умения различать наклонения глаголов.

Выполнив все задания, ученик получает цифру 3, являющуюся второй из кода.

3) Третий город Путешественников включает в себя три задания из раздела глагол:

а) подобрать видовые пары глаголов;

В процессе выполнения задания обучающийся формирует познавательные УУД – способность объяснять языковые явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования и нахождения вида; предметные УУД – знание о видах глагола, их значениях; видовых парах глаголов; метапредметные УУД – способность овладением приёмами отбора и систематизации материала на определенную тему, умение вести самостоятельный поиск информации.

б) филворд – необходимо найти среди букв глаголы;

В процессе решения данного задания учащийся формирует познавательные УУД – поиск и выделение необходимого из общего, выбор наиболее эффективных способов решения задачи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем поискового характера; регулятивные УУД – участвовать в оценке правильности выполнения учебных заданий, планировать определённые действия, в т. ч. умственные.

в) необходимо найти безличный глагол из предложенных вариантов ответов.

В процессе выполнения такого рода задания, у учащегося формируются предметные УУД – формирование навыков давать определение понятию «безличный глагол», умение находить безличный глагол в тексте; познавательные УУД – формирование систематизации знаний и их применений в необходимой

ситуации, анализ и структурирование информации; регулятивные УУД – умение оценивать свою работу.

Выполнив все задания, ученик получает цифру 9, являющуюся последней из кода.

2. Центральное задание, как правило, должно быть легко сформулированным и понятным в его исполнении.

Центральное задание всего веб-квеста – это спасение волшебницы Грамматики при помощи решения упражнений по русскому языку. Для этого учащимся предложен персонаж профессор Глагол в качестве главного помощника для достижения результата.

Для того, чтобы добраться до таинственного острова и высвободить волшебницу Грамматику нужно:

Выбрать город по очереди;

Правильно решить все задания;

Получить цифру;

После всех пройденных городков собрать код и освободить волшебницу Грамматику.

3. Этапы работы

Последовательное прохождение этапов работы приводит учащихся к цели. Участникам веб-квеста «Приключения с профессором Глаголом» необходимо последовательно пройти через три предложенных города и решить все упражнения правильно. Количество попыток не ограничено. Важно проходить все города друг за другом, так как одно из условий достижения цели – это собранный код, состоящий из цифр, который участник получает после каждого успешно пройденного маршрута.

4. Инструкция

Показателем успешно выполненного веб-квеста является полный набор цифр для кода, собранных после решения всех заданий в каждом городке. Учащиеся могут запоминать их или фиксировать в тетради или где-либо еще.

5. Заключение

После прохождения веб-квеста участники переходят на финальную страницу, которая отображает результат их проделанной работы:

«Поздравляю, ты решил все задания! Хотя они и были сложные, но ты справился и теперь у тебя есть код, благодаря которому мы попали на таинственный остров и высвободили волшебницу Грамматику!»

Каждому может быть предложено написать свои впечатления, пожелания и замечания к веб-квесту на листок или в тетрадь, что будет являться рефлексией к данной работе. А также поможет выявить заинтересованность учащихся в подобной работе и модернизировать процесс.

Подробное описание веб-квеста «Приключения с профессором Глаголом» представлено в приложении А.

Данный веб-квест разработан для учащихся 6 класса и подойдет для тех, кто прошел уже основную часть тем, связанных с глаголом.

Так как составленный нами веб-квест не является частью школьной программы, рекомендуется использовать его во внеурочной деятельности или отводить ему небольшое количество времени на каждом уроке русского языка. Также можно использовать его в качестве домашнего задания. Например, разделить класс на три группы и три маршрута соответственно. На следующем уроке русского языка каждая группа назовет цифру, которую они нашли и все вместе учащиеся соберут код и придут к цели. Так можно превратить эту индивидуальную работу в командную и развить коммуникативный навык у учеников.

Рекомендованное время на выполнение домашнего задания для учащихся 6 класса – 2,5 часа в день, а выполнение домашней работы за компьютером – 15 минут. Таким образом, мы можем сделать вывод, что выполнение данного веб-квеста размеренно, в течении нескольких дней, не принесет ученику негативного влияния от использования компьютера/планшета/телефона.

Нормативы времени на выполнение домашнего задания для школьников установлены в СанПиН 2.42.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».

### 2.3 Варианты возможных заданий для создания веб-квеста

В предыдущем подзаголовке нашей выпускной квалификационной работы мы выявили общую структуру веб-квеста, а также все его составляющие. Нами были подробно рассмотрены все этапы составления квеста и ключевые моменты, которые он должен содержать. Также, были приведены примеры платформ и программ для создания и размещения веб-квестов. В данном подзаголовке необходимо отразить возможные варианты заданий для наполнения веб-квеста, а также рассмотреть платформы для их создания и внедрения в квест.

Разработка образовательного квеста – сложная задача для педагога. Квесты должны достигать развлекательных, образовательных и воспитательных целей.

Учителю или разработчику веб-квеста необходимо учитывать большое количество факторов, влияющих на составление заданий, а именно:

- где будет проходить веб-квест;
- сколько человек будет принимать участие;
- всем ли будет понятны задания, а если нет, понадобится ли дополнительный человек в качестве помощника;
- какой будет сам маршрут игры;
- какой результат ожидается в конце.

Главной составляющей веб-квеста является тема, именно после определения темы необходимо приступать к созданию заданий.

В зависимости от темы и факторов, приведенных выше, могут быть разработаны различные типы заданий: филворды, ребусы, головоломки и т.д.

Берни Додж, профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США), определил следующие виды заданий, которые могут быть использованы в процессе выполнения веб-квеста:

- 1) Пересказ – изучение, осмысление и обработка информации, полученной из представленных материалов на разных источниках в новом формате: создание презентации, плаката, справочника, кластера и т.д.

- 2) Планирование и проектирование – разработка плана или проекта на основе заданных условий.
- 3) Творческое задание – создание стихотворения, песни, видеоролика.
- 4) Компиляция – задание, обычно выполняемое в форме рассказа или собственного вывода на основе чужих исследований (почти то же, что пересказ).
- 5) Аналитическая задача – задание направлено на выявление взаимосвязей, установление причинно-следственных связей и т.д.
- 6) Детектив, головоломка – в задании собраны проблемы, загадки, интересные факты из любой научной области. Данные загадки необходимо разгадать.
- 7) Достижение консенсуса – выработка решения по актуальной, острой проблеме.
- 8) Оценка – обоснование определенной точки зрения.
- 9) Журналистское расследование – направлено на сбор, систематизацию и изложение информации в виде статьи журнала или газеты.
- 10) Научные исследования – изучение различных явлений, открытий, фактов на основе каких-либо источников [Dodge, 2001].

Одной из самых используемых платформ для создания упражнений и внедрения их в веб-квест является LearningApps. Данный сайт является общедоступным и имеет в своем арсенале русский язык. Платформа достаточно удобная и понятная для всех желающих. Сам сайт дает о себе такую информацию: «LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее – упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.).»

Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения.»

Из чего мы можем сделать вывод, что сайт подходит для любого направления и школьного предмета.

Удобство платформы заключается в том, что помимо разработки своих собственных упражнений, сайт позволяет просмотреть, выбрать и использовать уже готовые задания. Или взять за основу одно их готовых упражнений и наполнить его своими данными. А также упражнения, созданные на платформе, можно внедрить в сайт с веб-квестом, что говорит о ее универсальности.

Рассмотрим несколько из возможных вариантов создания упражнений.

LearningApps предлагает создать упражнение «Заполни пропуски». Такого вида задание является хорошим вариантом проверки учащихся в усвоении какой-либо темы. В разработанном нами квесте «Приключения с профессором Глаголом» данное упражнение проверяет усвоение темы

«Правила написания «ться» и «тся» в окончаниях глаголов». Ученикам предложены несколько глаголов, в которые нужно вставить либо мягкий знак, либо поставить прочерк. Таким образом, ученик проверяет свои знания, а учитель проверяет качество усвоения темы. Для разработки такого упражнения понадобятся слова или целые предложения для проверки темы.

Следующее использованное задание – «Викторина с выбором правильного ответа», иначе говоря – тестирование.

Одно из самых простых и удобных в использовании и проверке задание. Для его разработки необходимо составить несколько вопросов и вариантов ответа. В нашем веб-квесте мы используем данное задание как вводное и, соответственно, в нем используются вопросы, которые учащиеся проходят в начале изучения темы «Глагол», например: «Глагола – часть речи, которая обозначает:

- 1) Признак;
- 2) Действие;
- 3) Предмет.»

В этом упражнении происходит проверка базовых знаний учащегося по всей теме.

В качестве еще одного примера рассмотрим упражнение «Установи соответствие». В квесте «Приключения с профессором Глаголом» упражнение используется для проверки тем «Переходные и непереходные глаголы» и «Совершенный и несовершенный вид глагола».

В отдельных окошках написаны предложения для проверки и характеристика этих предложений. Учащимся необходимо наложить одно окошко на другое для выбора соответствия. В конце можно проверить свой результат и в случае чего внести корректировку. Упражнение является несложным, но интересным, так как его можно модернизировать так, чтобы при правильном совпадении окошки исчезали.

Из более необычных шаблонов для создания упражнений сайт предлагает сделать филворд. Филворды дают возможность детям совершенствовать навык чтения и восполнять словарный запас, что улучшает развитие устной и письменной речи. Филворды также развивают: зрительную память и восприятие, логическое мышление и внимание, углубляют знания об окружающем мире и расширяют кругозор. Платформа предлагает выбрать уже готовые или создать собственные филворды.

Подводя итоги о возможных упражнениях для веб-квестов, можно сделать вывод, что существует несколько удобных и полезных сайтов для разработки упражнений, мы рассмотрели лишь один из них. Но и один он включает в себя большое количество шаблонов для разработки самых разнообразных заданий для учащихся. Большая часть сайтов также позволяет интегрировать задания в веб-квесты.

#### **2.4. Методические рекомендации по проведению веб-квеста при изучении русского языка**

Создание любого веб-квеста – это трудоемкий процесс, охватывающий различные подходы к его подготовке. Для его разработки и выполнения, как правило, используются информационные ресурсы сети Интернет.

Учитель при проведении образовательного квеста выступает в роли консультанта и организатора деятельности учащихся. Его задача — создать условия для самостоятельной умственной и творческой активности учеников, мотивировать их и поддерживать инициативу.

При работе с веб-квестами необходимо грамотно и структурированно подойти к его организации.

Учителя-практики, активно использующие квесты в своей деятельности, Е.А. Магич и А.А. Скулачев выделяют три этапа, которые проходит учитель при разработке веб-квеста:

1. Формулировка основной идеи и цели педагогической «нужно представлять себе главную идею всего ОК, которая может быть сформулирована как тезис, а может быть заложена в игровую интригу всего ОК» [Магич, Скулачев, 2015: с. 138];

2. Создание маршрутного листа «его основу составляют задания (и тут нужно ориентироваться на уже имеющиеся у нас идею и цель, перечень фактографической информации, а также на общий сюжет ОК), но важно не забыть, что каждое задание выполняется в определенной точке» [Магич, Скулачев, 2015: с. 139];

3. Составление аннотированного списка понятий, которыми должен овладеть обучающийся. У Е.А. Магич и А.А. Скулачева это называется «списком информации, которую школьники должны получить, выполняя задания» [Магич, Скулачев, 2015: с. 138].

Используя трактовку других авторов, мы можем использовать еще несколько этапов разработки и проведения веб-квеста:

1. Подготовительный (разработка заданий, подготовка раздаточного материала и т.д.);

2. Основной (знакомство участников с правилами, выполнение заданий, подведение итогов);

3) Рефлексивный (обсуждение результатов квеста с участниками) [Маслова, Поляков, Полякова, 2019: с. 81-90].

Первым этапом разработки веб-квеста является выбор темы – это может быть как что-то обобщенное, так и узконаправленное. Например, веб-квест может иметь название «Путешествие в страну местоимений», что изначально дает понять, на какую тему будут представлены задания и что они являются одной из тем русского языка. Помимо этого, веб-квест может иметь название «Могуч наш русский язык» и являться обобщенной версией квеста, так как включает в себя задания из всего курса русского языка.

Выбор цели веб-квеста – один из важных пунктов его разработки, важно грамотно определить цель и следовать ей на протяжении всего времени составления и апробации квеста.

Примерный перечень целей:

- обобщить и расширить знания по какой-либо теме;
- развивать творческие и познавательные способности учащихся;
- развивать умение работать с цифровыми технологиями;
- обучению поиску, отбору и систематизации материала;
- повышению интереса к изучению русского языка.

Целей, как и задач, существует бесконечное количество, они определяются индивидуально и в зависимости от того, чего вы ждете от данной работы.

Одним из этапов разработки веб-квеста является определение продолжительности квеста.

По сроку реализации различают квесты:

1) Краткосрочные. Целью краткосрочных квестов, которые выполняются в течение 1–3 занятий, является приобретение знаний и их включение в индивидуальную систему знаний;

2) Долгосрочные квесты, длящиеся от одной недели до месяца, направлены на то, чтобы ученик научился анализировать полученные знания, преобразовывать их, составляя собственные задания по теме.

Е.В. Толмачева предлагает классификацию web-квестов, которая базируется на иерархии уровней коммуникативно-творческой активности обучающихся:

- творческие (креативные) web-квесты – содержат реализацию определенного сценария в различных формах и жанрах, аргументацию обучающимися своей точки зрения на какую-либо проблему, поиск ответов на вопросы. Такой квест должен представлять собой непонятное и незнакомое ученикам;

- конструкторские web-квесты – подразумевают поиск, систематизацию информации по изучаемой теме, а также разработку плана или проекта с учетом заданных условий;

- компиляционные web-квесты – это не просто изложение найденного материала, но и представление его в новом формате. Учащиеся могут находить и излагать различные точки зрения на одну и ту же проблему, привлекать оппонентов на свою сторону и т.п.;

- репродуктивные web-квесты – подразумевают представление учебных материалов других, предложенных учителем источников без их самостоятельной обработки [Толмачева, 2015: с. 25].

Следующим этапом является выбор удобной для себя платформы или программы, на которой будет разрабатываться квест. В теоретической главе нашей работы мы описывали возможные платформы для создания веб-квестов. Каждая из них имеет свою уникальность и дает разные возможности при работе. Из этого следует, что перед выбором платформы необходимо определить какого рода задания будут использоваться. Если идея квеста предполагает использование интерактивного рода упражнений, то в таком случае подойдут Интернет-платформы Wix и uCoz и др. Если задумка веб-квеста исключает использование интерактивных технологий и различных переходов, а решение заданий необходимо выполнять в рабочей тетради письменно, в таком случае достаточно будет воспользоваться базовой программой PowerPoint о которой мы также ранее уже говорили.

Итак, подведем промежуточные результаты, при разработке веб-квеста мы обозначили конкретную тему, выделили цели и задачи прохождения веб-квеста и определили итог всей работы. Также, помимо выбора темы, необходимо определить для какой возрастной категории будет проводиться разработанный веб-квест. Учет

возрастных особенностей поможет сделать веб-квест более корректным, интересным и познавательным. После составления плана, включающего ключевые особенности разработки веб-квеста, мы переходим к выбору платформы.

Выбор площадки для создания веб-квеста включает в себя еще и выбор и управление дизайном разрабатываемого веб-квеста. Помимо предложенных базовых цветов, стилей и дизайнов, большая часть сайтов и приложений дает возможность загрузить свою картинку или рисунок и вставить в необходимое для этого место. Конструктор дает огромное количество возможностей для того, чтобы разнообразить веб-квест и сделать его привлекательным для учащихся исходя из их возрастных особенностей.

Двигаясь далее по структуре веб-квеста, первостепенной задачей стоит написать вступительное слово на главной странице выбранной платформы. Как правило, это первое обращение, которые видят участники квеста, и именно оно складывает их понимание того, что сейчас будет происходить.

Приведем примеры нескольких вступительных обращений из уже готовых веб-квестов:

«Здравствуйте, мои дорогие ученики! Предлагаю вам совершить путешествие в мир слов. Мы с вами отправимся в Древнюю Грецию. Нам предстоит узнать происхождение фразеологических оборотов, познакомиться с греческими легендами и мифами. Помогут вам в этом увлекательном путешествии во времени задания квеста.

Итак, вперед, путешествие начинается!»

«Перед отправлением поезда – проверка билетов. Представление команд. Поезд отправляется. Чтобы было веселее, предлагаю произнести вместе: «Мы едем, едем, едем в далёкие края, название которых – страна Фразеология!»

Далее важно отразить на главной странице последовательность действий учащегося, чтобы цель была достигнута и все было выполнено верно. Стоит уточнить в каком порядке проходить маршруты (если их несколько), каков итог пройденных маршрутов, что является промежуточным результатом после выполнения заданий одного из маршрутов.

Например: «Прочитайте информацию о героях.

Выберите героя, который вам ближе и которому, как вам кажется, вы можете помочь.

Выбравшие себе одного и того же героя должны объединиться в группы по 5 человек.

После работы вы должны обсудить результаты работы в группе и подготовить совместный отчет.»

Постепенно мы дошли до составления маршрутов и выбора персонажей. Как было написано выше по тексту, персонажи могут быть использованы разные, в зависимости от возраста учащихся и их предпочтений. Важно, чтобы была возможность выбора и тем самым ученик с еще большим энтузиазмом приступит к выполнению заданий. Как правило маршруты в веб-квестах имеют такой же выдуманный и сказочный характер.

В качестве маршрутов могут быть использованы название городов, островов, планет, достопримечательностей, звезд и т.д. Количество их также определяет разработчик квеста. Это могут быть как вымышленные названия, так и известные всем и существующие. Помимо этого, необходимо определить количество заданий, которые будут использоваться в каждом маршруте.

Использование платформы для создания веб-квеста в сети Интернет дает возможность приложить фотографию к каждому из маршрутов для наглядности. А также создать переходы для большего удобства участников.

Помимо педагогических целей, которые ставятся ко всему квесту как к способу познания, у квеста есть внутренняя цель. Так как успешное прохождение маршрутов должно подходить к логическому завершению. Соответственно, главной целью прохождения веб-квеста могут выступать разные действия. Например, необходимо получить специальный шифр и спасти принцессу или собрать фразеологизм из полученных слов. Эта пометка мотивирует участников веб-квеста проходить все этапы успешно, так как они нацелены на итог.

Следующим этапом выступает разработка заданий и загрузка их на платформу, если были использованы сторонние сайты. Про все задания и

упражнения, которые могут быть использованы в квесте упоминалось ранее по тексту. Там же были представлены платформы и сайты для их создания. Здесь важно отметить, что конструктор веб-квестов дает возможность создавать последовательные, заданные разработчиком, переходы между заданиями после их успешного выполнения. Что облегчает работу и экономит время. Строки с переходами заполняются вручную теми фразами, которые закладывает разработчик веб-квеста. Они также имеют возможность менять стили, шрифты, размер и свое положение.

Создание и загрузка заданий на платформу, без преувеличения, является самым трудоемким процессом при создании веб-квеста. Так как помимо задумки упражнения, его необходимо грамотно создать и красиво оформить, чтобы это было интересно и понятно учащемуся.

В конечном результате, после выполнения всех заданий правильно, ученик достигает поставленной цели. Конечный результат выводится на отдельную страницу веб-квеста и имеет свой текст. Конечно, не все веб-квесты имеют такой завершающий слайд, а только краткосрочные. Так как в долгосрочном веб-квесте результат создается уже не на базе платформы. Как правило, в конечном итоге учащийся что-то получает/завоевывает/спасает. Это и отражается в тексте, например: «Молодец! Ты справился со всеми испытаниями и верно решил все задания по пути к освобождению своего верного друга. Поздравляем тебя!».

Таким образом, правильное выполнение заданий и упражнений является критерием оценки. Но, конечно же, существуют сайты, которые самостоятельно подсчитывают количество правильных и неправильных ответов, исходя из чего ученик получает оценку. В некоторых случаях оценкой является достижение конечной цели веб-квеста.

## Заключение

В выпускной квалификационной работе была рассмотрена образовательная технология веб-квест как средство повышения познавательной активности у учащихся 6 класса на уроках русского языка.

Нами были разработаны методические рекомендации по проведению веб-квеста при изучении русского языка в 6 классе. В теоретической части данной выпускной квалификационной работы систематизирована информация о понятии веб-квест, о системе его составления и о программах его создающих. Современные лингвисты: Е.А. Быстрова, Э.Г. Азимов, Л.Н. Анипкина дают некоторые рекомендации по разработке квеста. Так как формирование личности обучающегося и продвижение его в развитии осуществляется не в том момент, когда он воспринимает готовое знание, а именно в процессе его собственной деятельности, которая направлена на «открытие» им нового знания, то основным механизмом реализации целей и задач образовательного веб-квеста является включение обучающегося в учебно-познавательную деятельность. При этом обучающиеся выполняя задания веб-квеста должны сами обрабатывать информацию и принимать правильные решения.

В практической части работы описан принцип создания и реализации образовательного веб-квеста. Таким образом, поставленные в начале работы задачи успешно реализованы, а цель достигнута. Резюмируя изложенное выше, подчеркнем, что сегодня в образовательной сфере имеются реальные предпосылки социально-личностного, дидактико-методического характера для активного задействования веб-квестов в образовательном процессе по русскому языку с целью развития познавательной самостоятельности учащихся. Создание любого веб-квеста – это трудоемкий процесс, охватывающий различные подходы к его подготовке. Для его разработки и выполнения, как правило, используются информационные ресурсы сети Интернет.

Учитель при проведении образовательного квеста выступает в роли консультанта и организатора деятельности учащихся. Его задача — создать условия

для самостоятельной умственной и творческой активности учеников, мотивировать их и поддерживать инициативу.

Во время изучения научной и психолого-педагогической литературы, а также во время создания и реализации продукта проекта, мы пришли к умозаключению о том, что веб-квест – это современная и актуальная технология воспитания и обучения учащихся в образовательных организациях. Это подтверждают лингвисты: Е.В. Толмачева, А.Г. Маслова. Именно поэтому данная технология активно внедряется в образовательный процесс. Технология стимулирует познавательную активность обучаемых, так как она является новой, разнообразной формой работы, позволяет проявить себя исследовательской личности, а, следовательно, необходима в современном образовательном процессе.

## Список используемых источников

1. Приказ Минпросвещения России от 21.09.2022 № 858 (ред. от 21.02.2024) «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность и установления предельного срока использования исключенных учебников» (Зарегистрировано в Минюсте России 01.11.2022 N 70799) <https://sps.rhcuks.local/cons/cgi/online.cgi?req=doc&rnd=MRtuSA&base=LAW&n=473173&dst=100012&field=134#Yw1SvAUaS9APqx0x>(дата обращения: 21.04.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.
2. Примерная основная образовательная программа основного общего образования (одобрена решением Федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол от 15.09.2022 № 6/22). <https://sps.rhcuks.local/cons/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=432834&cacheid=41CAABV422BDED7DDE4B05ACFAC9E3BE&mode=splus&rnd=6W31A#8GOOvAUA5oWuL9YJ1> (дата обращения: 21.03.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.
3. Азимов, Э. Г. Современные компьютерные технологии на уроке русского языка / Э. Г. Азимов. – Текст : электронный // Русский язык за рубежом : науч.-практ. журн. – 2009. – № 2 (168). – С. 70-75. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=42639848> (дата обращения: 20.02.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.
4. Александрова, М.Э. Веб-квест как образовательная технология / М.Э. Александрова, Ю.Н. Житнева. – 2021. – С. 265-268.
5. Алексеева, В.А. Веб-квест как инструмент повышения мотивации обучающихся и развития критического мышления / В.А. Алексеева. – 2020. – С. 84-85.

6. Акишина, А.А. Учимся учить : для преподавателя русского языка / А. А. Акишина, О. Е. Каган. – Москва : Русский язык. Курсы, 2012. – 255 с. – Текст : непосредственный.
7. Анипкина, Л.Н. Особенности использования инновационных методик преподавания русского языка / Л. Н. Анипкина. – Текст : электронный // Педагогический журнал. – 2019. – Т. 9, № 1-1. – С. 114-121. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=38513144> (дата обращения: 25.01.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.
8. Арчилаева, С.Г. Применение веб-квест технологии в современном образовании / С.Г. Арчилаева // Открытый урок. – 2018. – URL: <https://urok.1sept.ru/articles/671383> (дата обращения: 17.04.2024).
9. Багузина Е.И. Веб-квест как современная форма промежуточного и итогового контроля при обучении иностранному языку // ГОУ ВПО «ГУУ» Вестник Университета. – 2019. – № 1. – С. 121–129.
10. Базылев, В.Н. Цифровое обучение: облачная технология на уроке русского языка / В. Н. Базылев, Н. П. Дутко. – Текст : непосредственный // Русский язык в школе : науч. — метод. журн. – 2020. – N 3. – С. 7-12. – Библиогр.: с. 12.
11. Беленко, Г.А. Использование компьютерных технологий на уроках русского языка и литературы / Г. А. Беленко. – Текст : электронный // Информационные и инновационные технологии в образовании : сб. материалов III-й Всерос. науч.-практ. конф., Таганрог, 01-02 нояб. 2018 г. – Таганрог : Изд-во РГЭУ (РИНХ), 2019. – С. 247-248. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=46429061> (дата обращения: 05.02.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.
12. Белоконова, С.С. Современные веб-технологии в образовательном процессе и их роль в обучении / С.С. Белоконова, В.В. Назарова // Вестник Таганрогского имени А.П. Чехова. – Таганрог, 2018. - №1. – С. 3-7.
13. Бондаренко М.А. Русский язык : 6-й класс : методическое пособие к учебнику М. Т. Баранова, Т. А. Ладыженской, Л. А. Тростенцовой и др. «Русский язык. 6 класс» / М. А. Бондаренко. — Москва : Просвещение, 2023 – с. 92.

14. Бренчугина-Романова, А.Н. Индивидуализация и дифференциация обучения на уроках русского языка с использованием компьютерных технологий / А. Н. Бренчугина-Романова, Л. О. Денисова. – Текст : электронный // Евразийский союз ученых. – 2016. – № 3-2(24). – С. 102-104. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27439696> (дата обращения: 02.01.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

15. Брылова, М.Н. Применение компьютерных технологий на уроках русского языка / М.Н. Брылова. – Текст : электронный // Начальная школа. – 2019. – № 11. – С. 70-72. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=13218592> (дата обращения: 20.01.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

16. Быстрова, Е.А. Культуроведческий аспект преподавания русского языка в национальной школе / Е. А. Быстрова. – Текст : непосредственный // Русская словесность. – 2021. – № 8. – С. 66-74.

17. Ведерникова, Е.Е. Развитие внутренней мотивации учащихся на уроках русского языка в 5 классах средствами информационно коммуникационных технологий / Е.Е. Ведерникова. – Текст : электронный // Проблемы современного филологического образования : сб. науч. статей, Москва–Ярославль, 22 апр. 2015 г. / отв. ред.: В.А. Коханова. – Москва-Ярославль: Ремдер, 2015. – С. 218-223. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=24025598> (дата обращения: 21.01.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

18. Вовк, С.М. Возможности ИКТ на уроках русского языка и литературы / С.М. Вовк. – Текст : электронный // Конференциум АСОУ: сб. науч. трудов и материалов науч.-практ. конф. – 2016. – № 2. – С. 696-700. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=27683372> (дата обращения: 25.02.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

19. Галявина, Н.Ю. ИКТ как средство повышения эффективности обучения русскому языку в средней школе / Н.Ю. Галявина. – Текст : электронный // Новые технологии в образовании : сб. науч. трудов XXVI Междунар. науч.-практ. конф., Ростов-на-Дону, 27 июля 2017 г. – Ростов-на-Дону : Перо, 2017. – С. 103-

106. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=29990847> (дата обращения: 25.03.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

20. Гусарова Е.Н. Современные педагогические технологии. М.: АПК и ПРО, 2014. С. 4-8.

21. Злыднина, Е.А. Использование информационно — компьютерных технологий на уроках русского языка и литературы / Е.А. Злыднина, Ю.И. Садриева. – Текст : электронный // Традиционная и инновационная наука: история, современное состояние, перспективы : сб. статей Междунар. науч.-практ. конф. : в 5 ч., Уфа, 25 нояб. 2017 г. – Уфа : Аэтерна, 2017. – С. 32-34. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30664669&selid=30664854> (дата обращения: 25.04.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

22. Использование технологии Веб-квест в учебном процессе [Электронный ресурс]. – URL: <http://kak.znate.ru/docs/index-973.html> (дата обращения 14.12.2012).

23. Казакова, Н. Письменная речь в онлайную эпоху: зеркало культуры. [Электронный ресурс] / Материалы секционных заседаний и дискуссий VIII Международных Лихачевских научных чтений. – 2018. – Режим доступа: [http://www.lyhachev.ru/pic/site/files/lihcht/2008/01\\_sek\\_1/16\\_kazakova.pdf](http://www.lyhachev.ru/pic/site/files/lihcht/2008/01_sek_1/16_kazakova.pdf) (Дата обращения: 19.04.2024).

24. Капран, В.П. Использование современных компьютерных технологий на уроках русского языка / В.П. Капран. – Текст : электронный // Актуальные вопросы модернизации российского образования : материалы XVII Междунар. науч.-практ. конф., Таганрог, 28 янв. 2014 г. / науч. ред. Г.Ф. Гребенщиков. – Таганрог : Спутник+, 2014. – С. 64-67. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23230421> (дата обращения: 25.03.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

25. Кокорина, Е.В. О базовых принципах и методах преподавания РКИ в школе / Е.В. Кокорина. – Текст : непосредственный // Русский язык : метод. журн. для учителей словесников. – 2019. – № 7. – С. 37-42.

26. Коменский Я.А. Избранные педагогические сочинения: в 2 т. Т.1. М: педагогика, 1982. 656 с.

27. Косарим, Г.Г. Использование информационных технологий на уроках русского языка / Г.Г. Косарим. – Текст : электронный // Вестник Марийского государственного университета. – 2019. – № 3. – С. 139-143. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-informatsionnyh-tehnologiy-na-urokakh-russkogo-yazyuka> (дата обращения: 25.02.2024).

28. Кравченко, И.Н. Использование компьютерных технологий на уроках русского языка и литературы / И.Н. Кравченко. – Текст : электронный // Альманах мировой науки. – 2016. – № 1-1(4). – С. 107-108. – <https://elibrary.ru/item.asp?id=25622889> (дата обращения: 25.03.2024). – Режим доступа: для зарегистрир. пользователей.

29. Лёвина, Г.М. Разница в методических подходах на базовом и первом сертификационном уровнях [Текст] / Г.М. Лёвина, Е.Ю. Николенко // Мир русского слова. – 2014. – 2. – С.41–45.

30. Максимовских, А.Г. Современное состояние методики преподавания русского языка как иностранного / А. Г. Максимовских, Т. Бердиева. – Текст: непосредственный // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. – 2017. – № 3 (35). – С. 101-104.

31. Маслова А.Г., Поляков О.Ю., Полякова О.А. Литературный квест как интерактивная образовательная технология и форма профориентационной деятельности // Вестник Вятского государственного университета. 2019. № 2 (132). с. 81–90.

32. Мерзлякова Т.Ю. Критическое мышление. Что это? – 2007 – [Электронный ресурс]. URL: <https://urok.1sept.ru/articles/415219>

33. Поташник, М.М. «Требования к современному уроку» Центр педагогического образования. Москва, 2017. С. 23-45.

34. Применение Веб-квест технологии в современном образовании [Электронный ресурс]. – URL: <https://открытыйурок.рф/статьи/671383/> (дата обращения 07.03.2024).

35. Саранцев Г.И. Формирование познавательной самостоятельности студентов педвузов в процессе изучения математических дисциплин и методика преподавания математики. – Саранск: Мордов. гос. пед. ин-т им. М.Е. Евсевьева, 1997. 160 с.

36. Сластенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; под ред. В.А. Сластенина М.: Издательский центр «Академия», 2002. 147 с.

37. Сысоев П.В. Информатизация языкового образования: основные направления и перспективы. [Текст] / П.В. Сысоев // Иностранные языки в школе. – 2022. – № 3 – С. 2–9.

38. Толмачева Е.В. Инновационное обучение РКИ (сфера «Строительный менеджмент») на основе информационно-коммуникативной веб-квест технологии: автореф. Москва, 2015. с. 25.

39. Черепанова Л.В. Формирование лингвистической компетенции школьников в основной общеобразовательной школе (теоретические основы). Автореф. д. пед. н. Москва, 2015. 58 с.

40. Чернышев И.А., Цуканов М.В. Проблема развития познавательной активности подростков в учебном процессе // Ученые записки // Электронный научный журнал Курского государственного университета. – 2011. – №3 (19). 147-150 с.

41. Шамова Т.И. Активизация учения школьников/ Т.И. Шамова – М.: Педагогика, 1982. С. 208.

42. Щербина А.Н. Веб-квест как инновационная технология в системе реализации ФГОС // Электронный научный журнал «Наука и перспективы». – 2016. – №4.

43. Ястребцева Е.Н. Школьный библиотечный медицентр: от идеи до // М.: БМЦ : Шк. библиотека, 2021. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс]. – URL: [http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about\\_webquests.html](http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html) (дата обращения 27.04.2014).

44. Якушина Е. Образовательные Интернет-ресурсы в учебном процессе // Народное образование. – 2015. – № 7. – С. 133–139.
45. Dodge B. FOCUS: Five rules for writing a great WebQuest // Learning and leading with technology. 2001. Т. 28. № 8. С. 6–9.

## Приложения

Веб-вест Главная страница Маршруты

# Приключения с профессором Глаголом

*Дорогие шестиклассники!*

Меся зовут профессор Глагол - я мудрый и опытный учитель, а сегодня еще и Ваш главный помощник. Прямо сейчас мы с Вами отправимся в невероятное путешествие к таинственному острову, где нас ждет волшебница Грамматика. А чтобы добраться до острова, нам нужно пройти 3 познавательных маршрута последовательно. Вы готовы? Тогда начнем наше путешествие!

Для того, чтобы добраться до таинственного острова и высвободить волшебницу Грамматику нужно:

- 1. Выбрать маршрут по очереди;
- 2. Правильно решить все задания;
- 3. Получить цифру;

«После всех пройденных маршрутов собрать код освободить волшебницу Грамматику.»

Выбор маршрута

Веб-вест Главная страница Маршруты

# Маршруты путешествия

Ребята, выберите маршрут, который Вам нравится



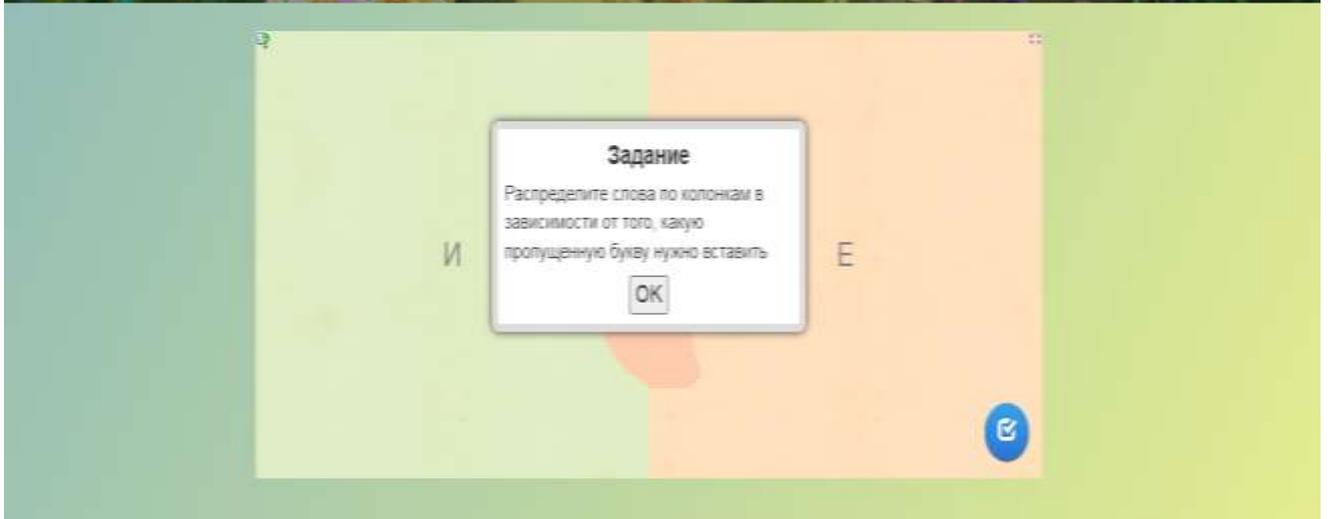
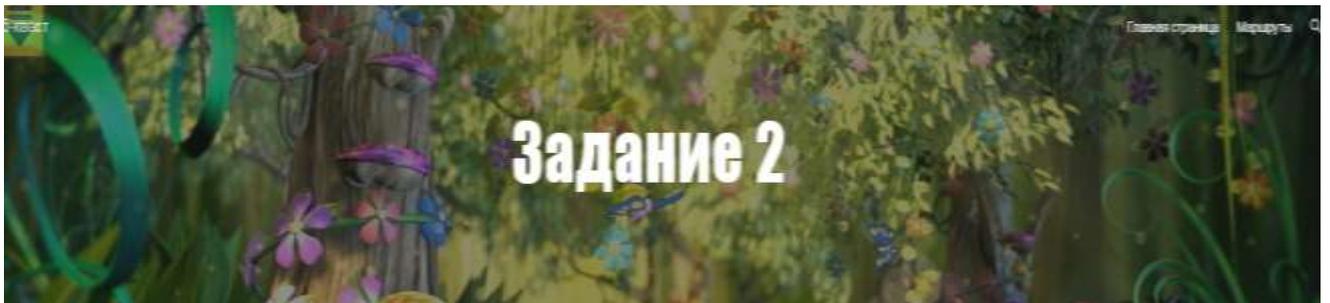
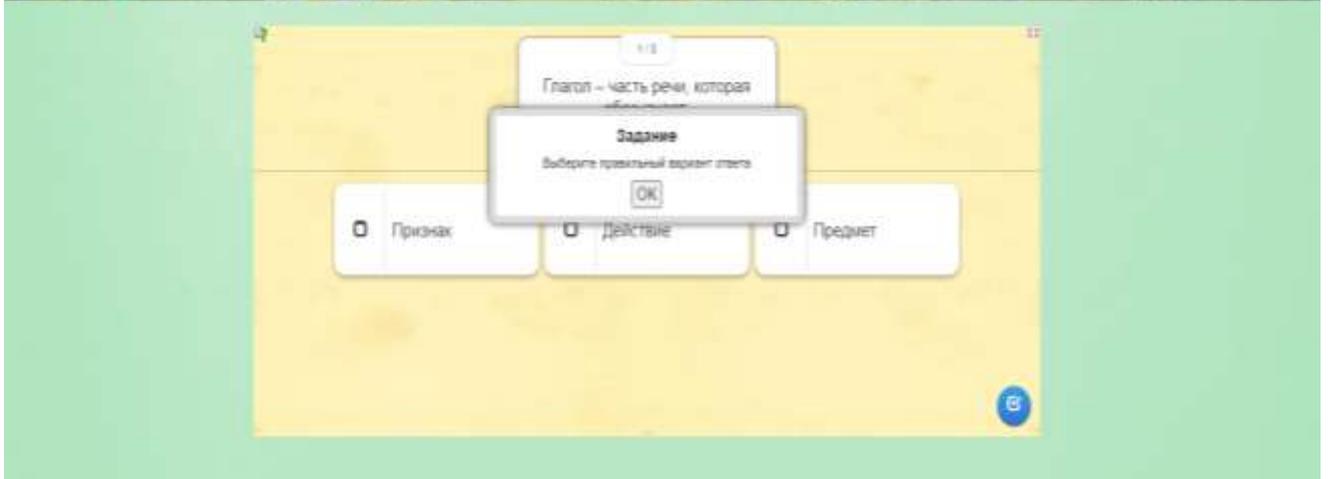
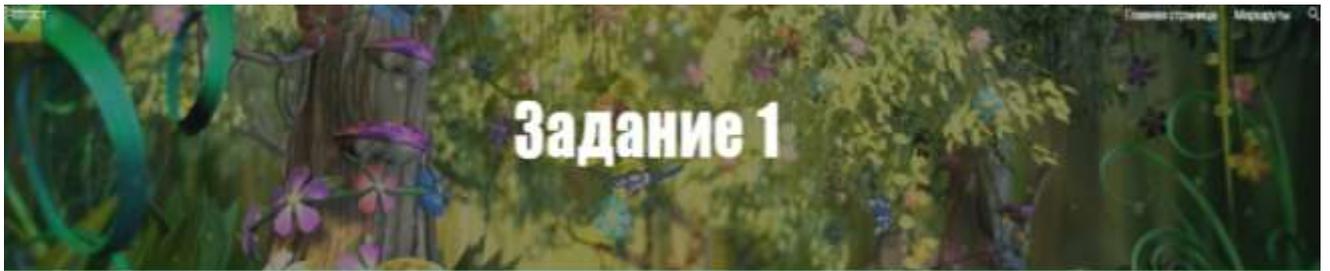
Маршрут 1: Волшебница  
Грамматика



Маршрут 2: Профессор  
Глагол



Маршрут 3:  
Путешественники



Веб-квест Главная страница Маршруты

# Задание 3

**Задание**  
Установи соответствие глагола и его характеристику

ОК

Собака за лает

переходный глагол совершенного

непереходный разноспрягаемый глагол

переходный глагол несовершенного вида

Над городом реют флаги

ательно (решь)

Веб-квест Главная страница Маршруты

# Цифра

7

Выбор маршрута

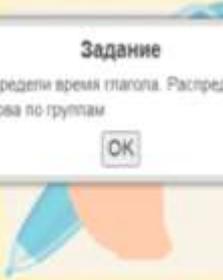
Веб-квест Главная страница Маршруты

# Задание 1

прошедшее время



настоящее время



будущее время



**Задание**  
 Определи время глагола. Распредели слова по группам



©

Веб-квест Главная страница Маршруты

# Задание 2

1. С тем не унит  ся, кто любит бранит  ся. 2. И мудрому человеку совет пребует  ся. 3. Будете друг  
 за дружку держат  ся - за  преносят  ся. 4. Кто  
 хвалит  ся, тот с горы свалит  ся. 5. Кто работы не  
 боит  ся, у того она и слава  ся.

**Задание**  
 Вставь пропущенные буквы



Задание 3

©

Веб-квест Главная страница Маршруты

# Задание 3

Использовать Условие Повторить

**Задание**  
Распределите слова!

OK

лес улей подарки пчела пчелиный мед пчеловод пчеловодство пчеловоды

подарки мед пчеловод улей пчелиный пчеловодство пчеловоды

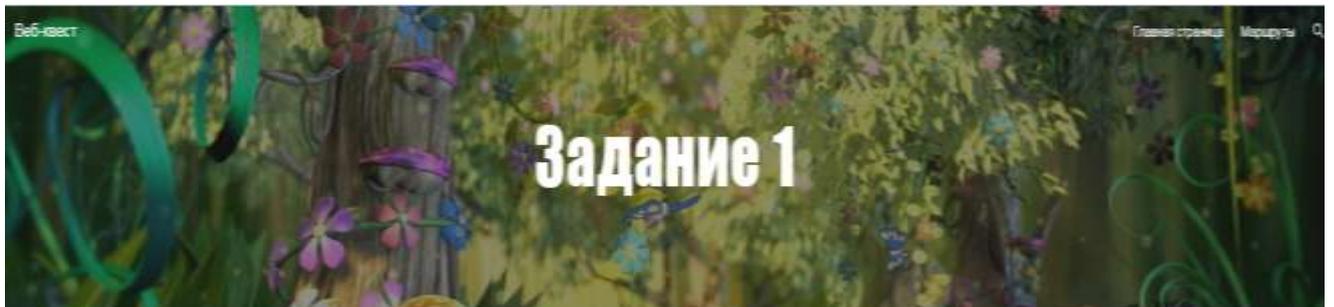
Веб-квест Главная страница Маршруты

# Задание 3

Использовать Условие Повторить

3

пчеловод



Веб-вест Главная страница Маршруты

# Задание 3

1/2

Найди бесконечный глагол

- вышло из-за туч
- меня ликорадит
- развлекается после учебы
- рассчитывает расходы

6

Веб-вест Главная страница Маршруты

# Цифра

9

*Вперед за спасением волшебницы Грамматики!*

Веб-вест

Главная страница

Мастурты

# Таинственный остров

*Поздравляю, ты решил все задания! Хотя они и были сложные, но ты справился и теперь у тебя есть код, благодаря которому мы попали на таинственный остров и высвободили волшебницу Грамматику!*



©