

УДК: 378.018.43

Сокол И.Н.

Запорожский областной институт последипломного педагогического образования, Запорожье, Украина

## **ДИСТАНЦИОННЫЙ КУРС ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ К ВНЕДРЕНИЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИИ**

DOI:10.14308/ite000506

*Современная система образования Украины находится в обновлении. Сейчас остро стала проблема применения учителями на уроках устаревших методов и технологий, существует необходимость внедрения новых инноваций. С 2012 г. в образовательный процесс Запорожской области внедряется квест-технология. На сегодняшний день проведены несколько веб-квестов для учителей и учеников Всеукраинского и областного уровней. Все больше и больше появляется учителей-новаторов, которые используют данную технологию для развития у детей умений и навыков 21 столетия. Но проведенное педагогическое исследование показало, что учителя, в большинстве случаев, не готовы к использованию инновации и качественная реализация квеста требует предварительной подготовки учителя. Для этого кафедрой информатики и информационных технологий в образовании были разработаны образовательные курсы очной и дистанционной формы. В условиях финансового кризиса, основной акцент был сделан на дистанционной форме, что позволило завлечь большее количество учителей с меньшими финансовыми затратами. Для проведения дистанционного курса была выбрана платформа Moodle и разработан учебно-методический комплекс. В данной статье представлено описание дистанционного курса для педагогических работников «Внедрение квест-технологии в образовательный процесс», также представлены результаты реализации курса в Запорожской области.*

**Ключевые слова:** квест, обучение, подготовка, инновация, Moodle.

**Постановка проблемы.** Сегодня одной из актуальных проблем современной системы образования Украины является необходимость внедрения новых методов и технологий для активизации познавательной, поисковой и исследовательской деятельности учащихся, расширения сферы их интересов, развития логического и критического мышлений. Одной из таких современных технологий является квест-технология.

**Квест** – игровая технология, которая имеет четко поставленную дидактическую задачу, игровой замысел, обязательно имеет руководителя (наставника), четкие правила, и реализуется с целью повышения у учащихся знаний и умений 21 века [1, с. 28-32].

Внедрение данной технологии в учебно-воспитательный процесс помогает ученикам усовершенствовать навыки поиска информации, умение подвергать ее анализу, систематизировать, решать поставленные задачи, развивать познавательную и поисковую деятельность, формировать ключевую компетентность.

Внедрение современных методик и технологий выдвигает новые требования к профессиональной подготовке учителей. Современный учитель должен постоянно совершенствовать свой профессиональный уровень, владеть современными образовательными технологиями, применять инновационные технологии в учебно-воспитательном процессе, активно их использовать и распространять в профессиональной среде, применять нестандартные формы проведения урока и учебных занятий (согласно положению об аттестации педагогических работников).

Для эффективного внедрения квест-технологии в образовательный процесс, предъявляются такие требования к учителю:

1. Наибольший процент квестов реализуются с использованием современных информационно-коммуникационных технологий, значит, учитель должен:

- а) обладать навыками работы с компьютером на среднем и достаточном уровне;
- б) обладать навыками поиска информации в сети Интернет;
- в) владеть навыками работы с современными сервисами Веб 2.0;
- г) знать и владеть понятием сетевой этики.

2. Для создания квеста, учитель должен:

- а) понимать сущность квеста;
- б) уметь поставить цель, задачи, основные вопросы;
- в) уметь реализовать игровой замысел;
- г) быть творческим и креативным;
- д) владеть подходами и методами исследовательской работы;
- е) владеть содержанием своего предмета.

Кроме этого у самого учителя должна быть как внутренняя, так и внешняя мотивация к инновационной деятельности и внедрения квест-технологии.

Но, реалии показывают, что большинство учителей не используют инновационные технологии в образовательном процессе. Это обусловлено различными причинами, в том числе неподготовленностью учителей к внедрению инноваций. В решении этой проблемы должна помочь система последипломного педагогического образования, именно она должна обеспечивать опережающую и непрерывную подготовку учителей.

**Цель статьи:** представить дистанционный курс, который можно использовать для подготовки учителей по внедрению современной квест-технологии в образовательный процесс.

**Анализ научной литературы.** На сегодняшний день многие ученые рассматривают вопросы внедрения квест-технологии в образовательный процесс: для подготовки студентов: Лутковская С.М., Статкевич А.Г., Фенчук А.А., Емельянова Е.Л., Щерба Н.С., Воробьев Г.А.; как средство для развития для самостоятельной работы студентов: Осадчук О.Л., Бондаренко Т.М., Малышева К.М., Фоминых Н.Ю., как дидактическое средство: Багузина А.И.; как интерактивная методика: Шаматонова Г.Л., Кадемия М.Ю.; в контексте ресурсно-ориентированного обучения: Кононец Н.; как средство реализации метода проектов: Дубаков А.В. и другие; для подготовки учащихся: Напалков С.В., Грабчак Д.В.; как средство развития медиа компетентности учеников: Бадарацкий А.В., Григорьева И.В. и другие.

Но, как показал анализ научных источников, специалистов в области подготовки действующих учителей по внедрению квест-технологии нет. На сегодняшний день большинство научных работ раскрывают вопросы активизации познавательной деятельности учащихся и студентов средствами квестов, но, ни одна работа не касается вопроса: как подготовить учителя к внедрению квест-технологии.

**Основной материал.** С 2012 г. в Запорожской области внедряется инновационная технология квестов. На сегодняшний день проведено: три веб-квеста для учителей («ИнфоСтратегия, 2012», «Безопасный Интернет, 2013», «Охота на лис, 2014») и два для учеников («ИнфоСтратегия, 2012», «К сокровищам родного слова, 2014»).

Проведенный в 2012 г. областной конкурс разработок квестов показал, что сегодня лишь у немногих сформировалось правильное понимание сущности квестов. Для большинства учителей размещение обычных предметных заданий на блоге/сайте уже является квестом. Поэтому остро стала необходимость обучения учителей квест-технологии.

В 2013 году Кафедрой информатики и информационных технологий в образовании Запорожского института последипломного педагогического образования были разработаны учебные программы очного и дистанционного курсов «Внедрение квест-технологии в учебный процесс».

Основной акцент был сделан на дистанционном обучении поскольку, как отмечает Гладкий И.П.: «использование технологий дистанционного обучения имеет значительные преимущества: экономичность, гибкость, доступность, возможность создать единую

образовательную среду, возможность увеличить качество образования за счет использования современных компьютерных технологий» [2, с. 7].

**Целью** курса является формирование информационной культуры педагогов, формирование готовности педагогов к применению в образовательном процессе квестов для активизации познавательной деятельности школьников.

**Задачами** являются: овладение учителями теоретическими и практическими основами квест-технологии; развитие творческих умений и навыков, способствующих формированию эффективного образовательного квеста; овладение учителями методикой организации квестов.

**Категория слушателей:** пед. работники, которые имеют навыки работы с ПК на достаточном и высоком уровнях.

В учебной программе курса мы рекомендуем проходить тренинг учителям, которые успешно завершили тренинг «Внедрение сетевых технологий Веб 2.0 в образовательный процесс», который внедряется в Запорожской области с 2008 года. Это поможет учителям быстрее сориентироваться в работе с социальными сервисами и больше времени уделить именно конструированию собственного квеста.

**Количество часов:** очный курс рассчитан на 50 учебных часов, дистанционный на 70 часов, из которых 80% времени отводится на практические занятия.

**Количество модулей:** курс состоит из 8 модулей + дополнительный модуль «Участие в образовательном квесте» для привлечения учителей к прохождению квеста в роли участника, для лучшего понимания сущности квест-технологии.

Для обеспечения курса необходимы минимальные технические средства: компьютер, модем, сканер, наушники или колонки. Также необходимо минимальное программное обеспечение пакет Microsoft Office или другие альтернативные пакеты; подключение к глобальной сети Internet; программа-браузер; проигрыватели, позволяющие воспроизводить различные мультимедийные файлы; программы для просмотра графических изображений.

**Зачетная работа:** разработка собственного образовательного квеста.

В Таблице 1 представлен учебно-тематический план заочного тренинга:

Таблица № 1.

## Учебно-тематический план

№	Название модулей, разделов, тем	Количество часов	
		Лек.	Дист.
1	2	3	4
	<b>Модуль 0. Участие в образовательном квесте</b>	0	4
	Участие в образовательном веб-квесте (или «живом» квесте)		4
	<b>Модуль 1. Знакомство с технологией квестов</b>	<b>2</b>	<b>4</b>
1.1	История понятия, определения квестов, сущность квестов	1	
1.2	Виды квестов. Плюсы и минусы квестов	1	1
1.3	Знакомство с различными примерами квестов		1
1.4	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 2. Платформы для реализации квестов</b>	<b>1</b>	<b>8</b>
2.1	Обзор различных платформ для реализации квестов	1	
2.2	Анализ платформ для реализации квестов		2
2.3	Подготовка платформы для квеста		4
2.4	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 3. Современные Интернет-сервисы</b>	<b>2</b>	<b>8</b>
3.1	Сервисы для работы для работы с различными типами документов	1	2
3.2	Интернет-сервисы для реализации квестов	1	4

1	2	3	4
3.3	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 4. Создаем образовательный веб-квест</b>	<b>3</b>	<b>16</b>
4.1	Структура квестов.	1	2
4.2	Сценарий квестов	1	2
4.3	Анализ заданий для квеста. Создание заданий.	1	2
4.4	Подготовка необходимых документов для реализации квестов		4
4.5	Заполнение платформы для внедрения квеста		4
4.6	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 5. Анализ квестов. Критерии оценивания</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
5.1	Создание критериев оценивания учебной деятельности	1	2
5.2	Анализ созданных квестов. Исправление ошибок		2
5.3	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 6. Создание «живых» квестов</b>	<b>1</b>	<b>8</b>
6.1	Пример «живых» квестов.	1	
6.2	Создание сценария «живого квеста»		4
6.3	Анализ созданных сценариев		2
6.4	Зачетная работа		2
	<b>Модуль 7. Безопасное использование ИКТ. Авторское право</b>	<b>0</b>	<b>2</b>
7.1	Безопасное использование ИКТ. Авторское право		2
	<b>Модуль 8. Защита квестов</b>		<b>4</b>
	<b>Всего:</b>	<b>10</b>	<b>60</b>

Для создания дистанционного курса была избрана платформа Moodle (<http://do.ciit.zp.ua/>) Кафедры информатики и информационных технологий в образовании, в связи с тем, что она содержит много учебных элементов: анкета, форум, базы данных, лекция, опрос, семинар и т.д.

Основной формой учебно-познавательной деятельности в дистанционном обучении является самостоятельная работа с учебно-методическими материалами, главными требованиями которой является полная обеспеченность всеми необходимыми материалами, высокая мотивация обучения в соответствии с учебным планом, постоянный контроль процесса изучения, обеспечение взаимодействия слушателей между собой, обеспечение постоянного контакта с преподавателем с помощью телекоммуникационных средств или лично.

В первом модуле «Знакомство с технологией квестов» участникам предложено ознакомиться с теоретическим материалом (история возникновения понятия «квест», концепция веб-квестов, классификация квестов и т.д.) Кроме того, для анализа степени усвоения и понимания материала, участникам предлагаются различные задания, например, попытаться сформулировать свое понимание «квест», проанализировать примеры квестов и выбрать лучший пример предметного квеста и т.д.

Некоторые авторские определения квестов:

- *Квест - це найцікавіший спосіб отримання нової інформації, я вважаю. Його можна порівняти з переглядом фільму з повною участю в ньому. Тобто, це вже не просто 3D або 7D кіно, квест - це всі 100D! (Вівтоненко Ольга)*
- *Квест – це змодельована педагогом освітня гра, яка складається з низки проблемних завдань за принципом «матрьошки», надає учасникам можливість прямувати до мети в групі, парі або індивідуально, вибудовуючи індивідуальний маршрут, та спрямована на розвиток ключових компетентностей особистості. (Кідалова Наталя)*

Во 2м и 3м модулях участникам предлагается познакомиться с некоторыми сервисами Веб 2.0, которые можно использовать в квестах (сервисы для создания демотиваторов, карты знаний, облако слов, фотоальбомы и т.д.), а также выбрать наиболее эффективную платформу для реализации своего предметного квеста. Пример задания для квеста-соревнования с использованием видеосервиса:

*Задание "Чудо-материал", автор: Струц Оксана: Древние египтяне называли его "ВАЕПЕРА", что означает "родившийся на небе". Древние копты называли его "Камнем неба". Изделия из него ценились дороже золота. В "Одиссее" Гомера рассказывается, что победителям в спортивных соревнованиях вручали кусок этого металла и кусок золота - самые большие в те времена драгоценности. Алхимики считали его настолько неблагородным, что и заниматься им не стоит. "Чудо - материал" стали получать в 360 г до н.э. в Индии. В настоящее время это вещество используется для изготовления "чудо-материала", который смог заменить камни и веревки и считается идеальным для строительства кораблей. Просмотрите видеоролик (<https://www.youtube.com/watch?v=Gbf-PP-xb18>), ответьте на вопросы: о каком веществе идет речь? Подтвердите или опровергните мнение о возможности полного исчезновения этого вещества на Земле. О каком «чудо-материале» идет речь?*

Самый объемный и самый тяжелый – 4 модуль. Именно при прохождении данного модуля происходит постепенное выстраивание квеста. Особое внимание уделяется этапу создания заданий, и, как показал опыт, для большинства учителей проблематично сформулировать творческое поисковое задание. Многие задания сводятся к обычным стандартным заданиям урока на закрепление знаний.

В пятом модуле «Анализ квестов. Критерии оценивания» участники разрабатывают различные критерии оценивания ученической деятельности. На данном этапе происходит знакомство с понятием «формирующие оценивание» и создание необходимых документов.

В связи с тем, что, в большинстве случаев, учителя реализует веб-квесты с использованием информационно-коммуникационных технологий, то в седьмом модуле «Безопасное использование ИКТ. Авторское право» акцентируется внимание на правилах безопасной работы детей в Интернете и способах защиты.

В восьмом модуле «Защита квестов» участники объединяются в группы (произвольным образом) и происходит представление разработанных квестов. Участники-оппоненты должны проанализировать квесты коллег по схеме «3-2-1», т.е. найти 3 интересных момента, задать 2 вопроса и предложить 1 идею для усовершенствования квеста.

**Результаты:** На сегодняшний день обучение прошли три группы учителей, выписано 74 сертификата. Но необходимо обратить внимание, что только 42% от общего количества участников (174 участников) завершили курс, а 35 участников вообще не приступили к обучению.

После проведения опросов и бесед с участниками были определены основные проблемы обучения учителей на дистанционном курсе:

- Слабое владение информационно-коммуникационными технологиями, и в частности сервисами Веб 2.0.
- Слабая сетевая активность и нежелание участвовать в обсуждениях.
- Создание не квеста, а проекта по программе Интел. Обучение для будущего.
- Не умение учителей строить задания на усложненный поиск; переход от творческих заданий, к «стандартным» заданиям учебного предмета.
- Не умение формулировать задания на развитие умений и навыков 21 столетия.
- Отсутствия времени для качественного прохождения тренинга.
- Низкая самоорганизация для прохождения дистанционного тренинга.

Несмотря на данные проблемы, участники отмечают положительные стороны прохождения курса: происходит более углубленное понимание квестов, усовершенствуются навыки работы с сервисами Веб 2.0, строится квест, который, в дальнейшем, можно реализовать с учениками, происходит обмен опытом / идеями.

В условиях успешного завершения курса запланирована выдача соответствующих сертификатов (см.рис.1).



Рис.1. Пример сертификата

До конца 2014 г. запланировано проведение еще 5 групп (по предварительным заявкам: 333 участника). На 2015 г. планируется обновление учебно-методического комплекса, согласно проведенного анализа рефлексии участников: добавление новых примеров квестов, создание обучающих видеороликов, добавление новых сервисов Веб 2.0.

Считаем, что для эффективного внедрения инновационных технологий обучение учителей является необходимостью, а квест-технология является той инновацией, которая может мотивировать учеников к изучению школьных предметов.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Сокол И. Н. Квест: метод или технология? / И.Н. Сокол // Компьютер в школе и семье. – 2014. – № 2. – С. 28–32.
2. Гладкий І.П., Шраменко Н.Ю. Удосконалення освітньо-професійних технологій та досвід впровадження дистанційної освіти в навчальних дисциплінах [Електронний ресурс] / І.П. Гладкий, Н.Ю. Шраменко // Електронний науковий архів . – Режим доступу: <http://ena.lp.edu.ua:8080/bitstream/ntb/22728/1/3-6-12.pdf>
3. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов [Электронный ресурс] / И.Н. Сокол // Концепт.– 2013. – №12 (декабрь). – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2013/13248.htm>, свободный. – Название с экрана.
4. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИТ-компетентности педагогов // Научная дискуссия: вопросы педагогики и психологии: сборник статей по материалам XVI международной заочной научно-практической конференции (август 2013 г.). - М.: Изд."Международный центр науки и образования", 2013. – С.160-165. – Тоже [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.google.com/file/d/0B-LkVKaO5xliTFIMdG1MUVRxcWc/edit>, свободный. – Название с экрана.

Стаття надійшла до редакції 06.06.2014

#### Sokol I.

Zaporizhzhya Regional Institute of Teacher Education, Zaporizhzhya, Ukraine

#### DISTANCE COURSE FOR PREPARATION TEACHERS TO INTRODUCTION OF KVEST-TECHNOLOGY

The modern system of education of Ukraine is in an update. The problem of application out-of-date methods and technologies on the lessons by teachers became the main problem now, there is a necessity of introduction new innovations. Quest-technology is included into the educational

process of the Zaporizhia region since 2012. By today there have been a lot of quests for teachers and students of the All Ukrainian and regional levels. Teachers-innovators appear growingly which use this technology for development of children's abilities and skills in 21 century. But the conducted pedagogical research showed that teachers, in most cases, are not ready to use the innovation and high-quality realization of quest requires preconditioning of teacher. For this purpose there the educational courses of internal and distance form were developed by the department of informatics and information technologies in education. In the conditions of financial crisis, a basic accent was done on the distance form, that was allowed to entrap the greater amount of teachers with less financial expenses. For distance course the platform Moodle was chosen and the training complex was developed. This article is presented the distance course for teaching staff "Introduction of quest technologies in the educational process," also it presents the results of the realization of the course in the Zaporizhja Region.

**Keywords:** quest, training, preparation, innovation, Moodle.

**Сокіл І.М.**

**Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти, Запоріжжя, Україна**

### **ДИСТАНЦІЙНИЙ КУРС ПІДГОТОВКИ ВЧИТЕЛІВ К УПРОВАДЖЕННЮ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ**

Сучасна система освіти України перебуває в оновленні. Зараз гостро стала проблема застосування вчителями на уроках застарілих методів і технологій, існує необхідність впровадження нових інновацій. З 2012 р в освітній процес Запорізької області впроваджується квест-технологія. На сьогоднішній день проведено декілька веб-квестів для вчителів та учнів Всеукраїнського та обласного рівнів. Все більше і більше з'являється вчителів-новаторів, які використовують дану технологію для розвитку у дітей умінь та навичок 21 століття. Але проведені педагогічні дослідження показали, що вчителі, в більшості випадків, не готові до використання інновації та якісна реалізація квесту вимагає попередньої підготовки вчителя. Для цього кафедрою інформатики та інформаційних технологій в освіті були розроблені освітні курси очної та дистанційної форми. В умовах фінансової кризи, основний акцент був зроблений на дистанційній формі, що дозволило залучити більшу кількість вчителів з меншими фінансовими витратами. Для проведення дистанційного курсу була обрана платформа Moodle і розроблено навчально-методичний комплекс. В даній статті представлено опис дистанційного курсу для педагогічних працівників «Впровадження квест-технології в освітній процес», також представлені результати реалізації курсу в Запорізькій області.

**Ключові слова:** квест, навчання, підготовка, інновація, Moodle.