



**Частное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования «ЮЦПК»**

Юридический адрес: 357114, РФ, Ставропольский край, г. Невинномысск, ул. Краснопартизанская, 1

Почтовый адрес: 357114, РФ, Ставропольский край, г. Невинномысск, ул. Краснопартизанская, 1

ИНН 2631750055

Тел: (86554) 6-58-93 Факс: (86554) 6-58-91

E-mail: noudpo-ucpk@yandex.ru

Рассмотрено и рекомендовано
к утверждению на заседании
педагогического совета
ЧОУ ДПО «ЮЦПК»

протокол № _____
от « ____ » _____ 20__ г.

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор
Частного образовательного
учреждения дополнительного
профессионального образования
«Южный Центр Подготовки Кадров»

_____ А.В. Резник
(подпись)

« ____ » _____ 2024 г.

**ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ
Технология веб-квеста как интерактивная образовательная среда**

Невинномысск, 2024 г.

3.3. Содержание программы

1. Нормативно-правовая база использования цифровых образовательных технологий

Особенности применения обязательных требований законодательства Российской Федерации и нормативных правовых актов Российской Федерации в области защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию (предоставление несовершеннолетним доступа к сети Интернет, распространение и оборот информационных материалов, в том числе аудио-, видеоинформации). Обзор нормативно-правовой базы защиты детей от информации, причиняющей вред их здоровью, репутации и развитию, описание механизмов государственного контроля и надзора в сфере информационной безопасности детей, виды ответственности за нарушение законодательства Российской Федерации о защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и (или) развитию

2. Образовательный квест как технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения

Образовательный квест (далее – ОК) - технология, сочетающая идеи проблемного и игрового обучения, где основой является проблемное задание с элементами ролевой игры. Цель ОК - создание условий для вовлечения учащихся в активный познавательный процесс. Актуальность использования квестов. Структура образовательного квеста: введение (сюжет, роли); задания (этапы, вопросы, ролевые задания); порядок выполнения (премии, штрафы); оценка (итоги). Принципы классификации ОК: в зависимости от сюжета: линейные, штурмовые, кольцевые квесты; в зависимости от времени — кратковременные и длительные; по содержанию — посвящённые одной проблеме, монопредметные или междисциплинарные. Вебквест - образовательный квест, для проведения которого используются информационные ресурсы интернета. Достоинства web-квестов: наглядность, мультимедийность, интерактивность.

3. Методика организации и проведения квеста в образовательном учреждении

Этапы организации квеста: 1 этап: организация рабочей группы. 2 этап: подготовительный (разработка плана, в котором прописываются все этапы работы над квестом, ответственные лица, цели и задачи, условия проведения, правила игры, критерии оценки, определяется учебный предмет/ круг учебных предметов или направление воспитательной деятельности, разработка сценария, составление заданий). 3 этап: планирование времени. 4 этап: Проведение квеста. 5 этап: подведение итогов. 6 этап: рефлексия. Для создания веб-квеста преподавателю необходимо: сформулировать проблемную ситуацию по изученной теме, которая в ходе работы над веб-квестом будет разрешена с разных точек зрения (по ролям); определить конечный результат выполнения каждого ролевого задания с указанием конкретных параметров, форм, объёмов и т.д.; подобрать необходимые ссылки на ресурсы сети Интернет (веб-страницы, тематические форумы, сетевые сообщества и т.д.), составить списки ссылок для выполнения заданий по каждой роли; написать пояснения для учеников по процессу работы над веб-квестом: этапы, конкретные сроки выполнения заданий, форма представления результатов, требования к оформлению презентации (в MS PowerPoint, с помощью сайта <http://prezi.com> и т.д.), порядок представления решений веб-квеста; опубликовать критерии оценивания работы каждого члена группы и всего проекта в целом; подготовить вспомогательные материалы (различного рода таблицы, инструкции, примеры и др.) для повышения эффективности выполнения веб-квеста. Восемь принципов построения квеста: 1- Принцип навигации. 2- Принцип доступности заданий. 3- Принцип системности. 4- Принцип эмоциональной окрашенности заданий. 5- Принцип интеграции. 6- Принцип разумности по времени. 7- Принцип добровольности образовательных действий учащегося. 8- Принцип присутствия импровизационной экспромтной составляющей.

4. Технологические приемы для организации образовательного квеста

Основные технологические приемы: 1. Для оценки понимания: блиц-опрос; кроссворд; ответы на вопросы викторины; выполнение теста; поиск недостающих деталей; приём «лови ошибку». 2. На этапе применения знаний в новых ситуациях: моделирование; работа по карте и документам; комментирование фотографий или рисунков; оформление коллажа; головоломка. 3. На этапе анализа и синтеза информации : игра «третий лишний»; составление схем; создание рекламного постера; «мозговой штурм»; «проба пера»; разбивка кластера. 4. На стадии рефлексии : заполнение сравнительных таблиц; оформление листов обратной связи; распаковка «капсулы времени».

5. Обзор платформ для создания веб-квестов

Обзор возможностей конструкторов квестов: Joyteka позволяет создать квест типа Escape room, где ученик оказывается в запертой комнате и может открыть дверь, только если правильно выполнить все задания. Сайт Surprize Me (типы заданий: выбор правильного ответа или самостоятельный ввод; аудиозадания и видеозагадки; задания на установление правильной последовательности). Сайт Genially для создания квестов по типу Mission, где учащемуся предлагается пройти несколько миссий из двух или трех заданий. Квестодел (<http://kvestodel.ru/>) - генератор ребусов и квестов. Урбан-квест (<https://www.urban.quest.team/>)- платформа для создания и прохождения квестов с помощью мобильного приложения. Создание квеста на сервисе <https://learningapps.org/>: использование окна «Обратная связь» в упражнениях learningapps для организации перехода на следующий этап квеста.