

*Авторы: Зиннатуллина Светлана Андреевна,  
педагог дополнительного образования,  
педагог-организатор,  
Мишарина Анна Сергеевна,  
педагог дополнительного образования  
МУДО «Дворец творчества детей и молодежи» г. Воркуты  
E-mail: [vorkuta\\_dtdm@mail.ru](mailto:vorkuta_dtdm@mail.ru)*

## **Образовательный веб-квест «Путешествие в науку»**

### Аннотация

Согласно плану работы научного общества учащихся и педагогов на 2021-2022 учебный год в целях активизации познавательных и творческих способностей учащихся научного общества в МУДО «ДТДиМ» г.Воркуты был проведён образовательный веб-квест «Путешествие в науку» в период с 24 ноября 2021 г. по 04 декабря 2021 г.

Для создания данного веб-квеста были использованы следующие интернет-сервисы (для создания интерактивных заданий):

- 1) Genially (ссылка: <https://genial.ly/>) – основа квеста;
- 2) Wordwall (ссылка: <https://wordwall.net/ru>) – создание заданий для квеста.

### Задания:

- 1) Объект и предмет исследования.
- 2) Как назвать творческий проект по созданию ловца снов?
- 3) Формулировка целей.
- 4) Как называется ежегодная проектно-исследовательская конференция МУДО «ДТДиМ» г.Воркуты? (ответ: «Познавай, исследуй, действуй!»)
- 5) Что к чему?
- 6) Структура проектно-исследовательской работы.
- 7) Викторина, посвящённая году науки и технологий «Изобретатели».
- 8) В мире животных.
- 9) Станция «Университет».

В заключительном задании (станция «Университет») веб-квеста учащиеся должны «добраться» до ключевого слова «Академик» и сообщить организатору

группы. Это является доказательством для организаторов, что учащийся действительно принял в нём участие.

Ключевые слова: исследовательская деятельность, цифровые образовательные ресурсы, веб-квест, квиз, викторина.

#### Annotation

According to the work plan of the scientific society of students and teachers for the 2021-2022 academic year, in order to activate the cognitive and creative abilities of students of the scientific society, an educational web quest "Journey to Science" was held in the MUDO "DTDiM" of Vorkuta in the period from November 24, 2021 to December 04, 2021.

To create this web quest, the following Internet services were used (to create interactive tasks):

- 1) Genially (link: [https://genial.ly /](https://genial.ly/)) – the basis of the quest;
- 2) Wordwall (link: <https://wordwall.net/ru>) – creating tasks for the quest.

#### Tasks:

- 1) The object and subject of the study.
- 2) What is the name of a creative project to create a dreamcatcher?
- 3) Formulation of goals.
- 4) What is the name of the annual design and research conference of MUDO "DTDiM" in Vorkuta? (answer: "Learn, explore, act!")
- 5) What's what?
- 6) The structure of the design and research work.
- 7) Quiz dedicated to the year of science and technology "Inventors".
- 8) In the animal world.
- 9) University station.

In zaklyu

Keywords: research activity, digital educational resources, web quest, quiz.

## 1. Введение

Новое десятилетие стало шоковой терапией для сферы образования. Под давлением пандемии мы стремительно выходим из привычных моделей обучения, активно осваиваем новые форматы учебы и внедряем информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в сферу образования. Дистанционное обучение — уже не новая для большинства педагогов форма работы. После начала пандемии коронавируса 2020 г. многие образовательные организации были вынуждены осуществить временный переход на неё. В тот период мы перестроили формат работы. Изменения не обошли стороной и воспитательную работу. Для успешной реализации воспитательного процесса на так называемой удаленке, я предлагаю использовать различные интернет-платформы для создания веб-квестов.

Веб-квест (webquest) – это проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Педагог-организатор может конструировать квест в соответствии с уровнем и потребностями своих учащихся, а также требуемой тематики.

Проведение воспитательной работы с помощью сетевых ресурсов имеет ряд определенных преимуществ.

Перечислю ее **главные достоинства**:

- При работе с web -квестами педагог может использовать различные бесплатные интернет-платформы для создания заданий различного содержания. Кроме того, в Интернете имеются шаблоны, которые могут быть весьма полезны педагогам, желающим создавать свои собственные web-квесты, различные задания, которые подходят к предложенной технологии, массу методических советов для о том, как и где найти полезные сайты при создании web-квеста, а также список поисковых систем и инструкции по их использованию;

- Педагог имеет возможность предоставить список сайтов, который учащиеся используют при выполнении заданий. В итоге на поиск необходимой информации они тратят меньше времени, чем на выполнение задания;

- Задания могут иметь разнообразные формы (квиз, викторина, заполнение гугл-карт и т.д.). Проходить этапы квеста можно как в онлайн, так и в офф-лайн формате;

- И одна из самых главных причин, почему следует использовать технологию веб-квестов при организации воспитательной и учебной работы – это возможность максимально увеличить охват участников в период невозможности очного присутствия.

## **2. Положение об образовательном веб-квесте «Путешествие в науку»**

### 1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения образовательного веб-квеста «Путешествие в науку» (далее – квест) для учащихся и педагогов состоящих в научном обществе МУДО «ДТДиМ» г.Воркуты.

1.2. Организатор квеста - Муниципальное учреждение дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодёжи» г. Воркуты.

### 2. Цели и задачи квеста

2.1. Целью квеста является активизация познавательных и творческих способностей учащихся научного общества.

#### 2.2. Задачи квеста:

- вовлечение учащихся в активный познавательный процесс;
- формирование интереса учащихся к использованию интернет-сервисов;
- развитие познавательных процессов: памяти, образного, логического мышления.

### 3. Участники квеста

3.1. В квесте участвуют учащиеся, состоящие в научном обществе МУДО «ДТДиМ» г.Воркуты

3.2. Участие в квесте индивидуальное.

### 4. Сроки проведения и условия участия

4.1. Квест проводится с 24 ноября 2021 года по 4 декабря 2021 года.

4.2. Для участия в Квесте необходимо иметь аккаунт ВК и вступить в сообщество «Веб-квест «Путешествие в науку» и следовать инструкции (приложение 1).

4.4. Участие в квесте означает согласие участника квеста на обработку персональных данных (фамилия, имя, объединение по интересам) и согласие на размещение работ в Интернете с использованием различных файлообменных сервисов.

4.5. Информация об итогах прохождения квеста размещается в сообществе ВК «Веб-квест «Путешествие в науку» (<https://vk.com/public208934738>) и дублируется в официальной группе ВК «Дворец творчества детей и молодёжи» г. Воркуты ([https://vk.com/dtdm\\_vorkuta](https://vk.com/dtdm_vorkuta)).

4.6. Каждый участник квеста проходит блоки согласно срокам. Процесс прохождения квеста завершается после выполнения всех блоков заданий.

## 5. Руководство квестом

5.1. Общее руководство квестом осуществляет Зиннатуллина С.А., педагог-организатор, Мишарина А.С., педагог дополнительного образования.

5.2. Все участники квеста получают диплом за участие.

## 3. Заключение

При выполнении заданий квеста формируются ключевые компетенции учащихся. В процессе поиска ответов на поставленные вопросы среди большого количества информации развиваются критическое мышление, умение сравнивать и анализировать, классифицировать объекты и явления, мыслить абстрактно. Учащиеся развивают умения трансформировать полученную информацию для решения конкретных проблем. Накопленный опыт последовательных действий поможет каждому в организации своей дальнейшей индивидуальной исследовательской и проектной деятельности в современном информационном пространстве.

Подводя итог, можно сказать, что сегодня происходит трансформация профессионально важных качеств педагога. Дистанционный формат требует от педагога особенно тщательной подготовки к занятию и умения работать в

виртуальном пространстве с аудиторией и проработки навыков интерактивного общения с разными категориями слушателей. Чтобы идти в ногу со временем – работники сферы образования должны постоянно совершенствовать профессиональные компетенции, пробовать новые формы и методы обучения. Непрерывная адаптация к меняющимся социальным условиям становится неотъемлемой частью работы современного педагога.

## Памятка

### по прохождению образовательного веб-квеста «Путешествие в науку»

- 1) Необходимо иметь ПК (персональный компьютер) или телефон с доступом к сети Интернет (смартфон или андроид).
- 2) Вступить в группу <https://vk.com/public208934738>

Или перейти в группу по QR-коду:



- 3) На стене сообщества найти запись



Веб-квест "Путешествие в науку"  
в сообществе обновилась фотография  
18 ноя в 15:00




Перейти по предложенной ссылке на веб-квест «Путешествие в науку»

<https://view.genial.ly/606f0b0abc025c0d569dec0e/interactive-image-zadaniya-dlya-kvesta>

4) Попад на страницу квеста, нажать на «глазик» в левой части страницы – познакомиться с легендой квеста



5) В правой части страницы нажать на кнопку  - вы попадёте на страницу с 4 заданиями.



6) Каждое задание имеет ссылку (для ПК) и QR-код (для смартфона или андроида) – для выполнения задания можно выбрать любой удобный вариант.

7) Для прохождения каждого задания нужно будет указывать свои фамилию и имя (для каждого задания – поэтому можно поставить галочку в графе «Запомнить меня?»).

Wordwall

Объект и предмет исследования

Введите ваше имя:

Запомнить меня?

Начать

8) Далее необходимо нажать кнопку «Начать» - откроется задание. Не торопитесь! Внимательно прочитайте задание.

После прочтения можно нажать кнопку «Начать»







- 9) После выполнения задания страницу нужно закрыть и вернуться на главную страницу.



- 10) Аналогично заданию 1 можете приступать к последующим заданиям.

- 11) После выполнения 4 задания нажмите на кнопку  на главной странице квеста и приступайте к выполнению заданий 5,6,7,8.

- 12) После выполнения всех 8 заданий нажмите кнопку . Вам откроется доступ к заключительному этапу под названием «Институт» (Внимание! Доступ к этому заданию возможен только после прохождения всех 8 заданий).

- 13) После прохождения этапа «Институт» ты получишь кодовое слово, которое нужно будет написать организатору группы Светлане Андреевне <https://vk.com/sweety38>

**УДАЧИ!**

**Желаем, чтобы тебе было интересно и не очень трудно.**



### Список интернет-ресурсов:

- 1) Genially [Электронный ресурс] // [сайт].[2021]. URL: <https://genial.ly/>
- 2) Wordwall [Электронный ресурс] // [сайт].[2021]. URL: <https://wordwall.net/ru> )
- 3) Группа ВКонтакте «Веб-квест «Путешествие в науку» [Электронный ресурс] // [сайт].[2021]. URL: <https://vk.com/public208934738>
- 4) 33 вопроса о животных с вариантами ответов [Электронный ресурс] // [сайт].[2021]. URL: <https://sibmama.ru/viktorina-zhivotn.htm>
- 5) Интеллектуальная викторина «Великие люди и великие открытия» [Электронный ресурс] // [сайт].[2021]. URL: [https://урок.рф/library/intellektualnaya\\_viktorinavelikie\\_lyudi\\_i\\_velikie\\_172257.html](https://урок.рф/library/intellektualnaya_viktorinavelikie_lyudi_i_velikie_172257.html)