Витлейкина Ирина Сергеевна
преподаватель
Сомов Артур Олегович
преподаватель
ГАПОУ ЧР «Чебоксарский техникум
строительства и городского хозяйства»
г. Чебоксары, Чувашская Республика

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА КАК ОДНОГО ИЗ СПОСОБОВ АТТЕСТАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Аннотация: *в статье рассматривается применение технологии веб-квеста как эффективного инструмента в процессе обучения студентов. Авторы анализируют возможности данной технологии для развития критического мышления, самостоятельности и информационных компетенций обучающихся. Особое внимание уделено практическому применению веб-квеста в рамках разработки туристических маршрутов, что позволяет интегрировать теоретические знания с практическими навыками планирования и продвижения продукта.*

Ключевые слова: *веб-квест, информационно-коммуникационные технологии, самостоятельная работа студентов, туристический маршрут, интерактивное обучение, педагогические инновации.*

Высокие темпы развития современного общества обусловливают необходимость постоянного поиска педагогических новаций, интенсифицирующих процесс качественного обучения. В связи с этим объективная реальность не позволяет работать по старым методикам: приходится осваивать новые терминологические аппараты и возможности информационной среды, модернизируя проверенные временем дидактические принципы. Одним из наиболее перспективных средств в этом контексте является технология веб-квеста.

Веб-квест представляет собой учебную задачу, решение которой осуществляется в едином информационном пространстве с использованием гиперссылок.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Особенность метода заключается в том, что студенты работают с фрагментами информации, размещенными на различных веб-сайтах, что имитирует реальный процесс поиска и обработки данных.

Использование веб-квестов позволяет достичь нескольких ключевых целей:

– развитие когнитивных навыков: критическое мышление, умение сравнивать, анализировать и классифицировать информацию;

– повышение мотивации: за счет мультимедийности и игровых элементов процесс обучения становится более вовлекающим;

– формирование компетенций: развитие навыков самостоятельного поиска, работы с цифровыми инструментами и ответственности за принятые решения.

Для наглядной демонстрации эффективности веб-квеста в образовательном процессе рассмотрим методику реализации учебной задачи по теме «Разработка туристического маршрута». Данный кейс позволяет интегрировать теоретические знания о туризме с практическими навыками проектирования, маркетинга и работы с цифровыми данными. Данный пример иллюстрирует применение методики веб-квеста для студентов специальности 43.02.16 «Туризм и гостеприимство» на базе ГАПОУ ЧР «ЧТСГХ». Задача – создать интерактивный пешеходный маршрут по главной прогулочной улице города, который раскрывает литературный и купеческий потенциал Чебоксар.

В отличие от традиционного лекционного формата, веб-квест переводит студента из позиции пассивного слушателя в роль активного проектировщика. Процесс обучения был разбит на пять последовательных этапов.

1.Этап погружения и концептуализации. На начальной стадии студенты получили вводную информацию, которая задавала контекст задачи. Вместо заучивания определений, они изучали принципы построения успешных маршрутов через анализ готовых кейсов. Это позволило сформировать первичную базу знаний и понять критерии качества конечного продукта.

Студенты анализируют Бульвар купца Ефремова. Местные жители называют его «Чебоксарским Арбатом», однако улица сильно отличается от москов-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ского аналога: она очень короткая (всего в несколько домов), тихая и лишена суеты. Задача: превратить недостаток (малую протяженность) в достоинство, создав концентрированный квест, где на 300 метрах пути спрятано 5 исторических и культурных загадок. Студенты изучают роман Ильфа и Петрова «12 стульев», так как Остап Бендер с Кисой Воробьяниновым останавливались в Чебоксарах во время своего путешествия по Волге.

2. Аналитическая работа и исследование целевой аудитории. Одним из ключевых аспектов квеста стало требование к глубокому анализу потребительского сегмента. Студентам было необходимо не просто выбрать локацию, а определить портрет потенциального туриста: его возраст, социально-экономический статус, интересы и психологические предпочтения. Работа с этой информацией требовала умения интерпретировать данные и прогнозировать поведение потребителей, что является критически важным навыком в индустрии гостеприимства.

Портрет туриста: «Гости из Нижнего Новгорода и Казани» (прибывающие на выходные) или «Молодые семьи из Чувашии»:

– интересы: легкий юмор, поиск сокровищ, национальная кухня, памятники советской эпохи.

– потребности: желание сделать забавные фотографии, быстро познакомиться с центром города, найти аутентичное кафе.

– барьеры: бульвар проходится за 5 минут, после чего туристам кажется, что смотреть в центре больше нечего. Студенты решают сделать маршрут петляющим: он начинается на бульваре, уходит в прилегающие дворы к старинным особнякам и возвращается на Красную площадь.

3. Информационный поиск и агрегация данных. На этом этапе студенты столкнулись с реальной задачей поиска информации в условиях избыточности интернет-ресурсов. Используя электронные карты, специализированные путеводители, официальные сайты достопримечательностей и сервисы отзывов, обучающиеся собирали массив данных о культурных, природных и инфраструктурных объектах региона. Важной частью работы стала верификация источников – умение отличать достоверную информацию от рекламного шума.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Сбор данных с использованием специфических для региона источников:

– официальные: туристический портал Чувашии (VisitChuvashia.ru), сайты Чувашского национального музея и сайт Национальной библиотеки Чувашии (для поиска фактов о купце Прокопии Ефремове);

– картографические: 2ГИС и Яндекс.Карты для проверки реальной пешеходной доступности (выявление перепадов высот на холмистом рельефе города, которые не видны на плоских схемах);

– пользовательские: отзывы о ресторане «Ехрем Хуса» (расположенном в особняке Ефремова) для выявления самых популярных блюд чувашской кухни, которые нужно включить в задание квеста;

– верификация: студенты проверили легенду о том, что стул между Остапом Бендером и Кисой приносит удачу. Выяснилось, что это современная выдумка владельцев соседнего сувенирного магазина, но легенда была оставлена в квесте как «ложный след», который участники должны разоблачить с помощью QR-кода.

4. Проектирование и логистическое планирование. Собрав необходимый массив данных, студенты приступили к синтезу – созданию целостного продукта. Этот этап включал в себя: расчет временных интервалов между объектами; определение оптимальной последовательности посещения локаций; бюджетирование (расчет стоимости билетов, проживания, питания и транспорта).

Здесь проявлялись навыки системного мышления и способности работать с ограничениями (временными и финансовыми).

1. Логистика: Старт – у памятника Маленькому принцу. Далее – к стулу Остапа Бендера, затем к Камням Таганайта (символам солнца и любви), вход в здание бывшего Геологического музея и финиш у Музея пива (здание в форме бочки). Расчет показал, что неспешный поиск всех QR-кодов занимает 45 минут.

2. Бюджетирование (на 1 человека):

– транспорт (если ехать из нового жилого района): 41 руб.;

– обязательная точка квеста (чашечка местного сбитня или ефремовского кваса в кафе): 150 руб.;

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

– билет в Музей пива: 200 руб.

Итого: 391 руб.

3. Ограничения: Бульвар полностью открыт солнцу, на нем нет деревьев. Маршрут адаптирован для летнего времени – в заданиях предусмотрены «точки охлаждения» у фонтанов на Красной площади.

4. Визуализация, продвижение и рефлексия. Финальным аккордом стала презентация продукта. Студенты использовали современные инструменты цифрового сторителлинга: Google Maps для создания интерактивных карт, Prezi или PowerPoint для визуализации маршрута, а также графические редакторы для создания рекламных буклетов и постеров. Публичная защита проектов позволила провести рефлексию: студенты получали обратную связь от коллег и преподавателя, что способствовало осознанию собственных ошибок и поиску путей совершенствования маршрута.

Инструменты: создана интерактивная карта в Яндекс.Картах. Для каждого объекта записано короткое аудиопояснение голосом, стилизованным под Бендера. В Canva разработан дизайн «Золотой карты компаньона» с пустыми полями для печатей.

Продвижение: снято короткое видео для соцсетей, где студенты в кепках-аэродромах ищут стул, а текст гласит: «Найди бриллианты мадам Петуховой за 1 час».

Рефлексия: на защите выяснилось, что зимой на коротком бульваре сильно дует ветер с залива, из-за чего сканировать QR-коды неудобно. В финальную версию добавлен альтернативный сценарий: вместо поиска кодов на улице участникам выдается бумажный «билет компаньона» с загадками, которые можно отгадывать, спрятавшись в теплой кофейне. Также студенты поняли, что финиш у Музея пива логичнее заменить на ресторан «Ехрем Хуса», чтобы завершить квест сытным обедом.

Подводя итог, можно утверждать, что технология веб-квеста является мощным инструментом трансформации образовательной среды. Она позволяет не

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

только эффективно транслировать знания, но и формировать у студентов комплексные компетенции, востребованные на современном рынке труда: от критического анализа информации до владения цифровыми инструментами проектирования.

Технология веб-квеста – это не просто использование интернета на занятии, а принципиально новая дидактическая модель. Она позволяет реализовать индивидуальные траектории обучения и подготовить студентов к работе в условиях реального информационного потока. Однако важно помнить, что ключевым звеном остается преподаватель, который выступает архитектором учебного процесса и направляет исследовательскую деятельность студентов.

Внедрение подобных интерактивных моделей требует от преподавателя высокой квалификации и готовности выступать в роли ментора и архитектора образовательного пространства. Однако именно такой подход обеспечивает переход от формального накопления знаний к реальному развитию интеллектуального и творческого потенциала личности.

Список литературы

1. Бондаренко, А. В. Инновационные технологии в образовательном процессе / А. В. Бондаренко // Педагогика и психология. – 2022.

2. Марч, Т. Дизайн образовательных квестов: от идеи до реализации / Т. Марч. – Москва : Наука, 2021.

3. Смирнов, И. И. Использование ИКТ в высшей школе : методические рекомендации / И. И. Смирнов. – Санкт-Петербург, 2023.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)