

# Развитие познавательной деятельности студентов на занятиях информатики с помощью квест-технологии

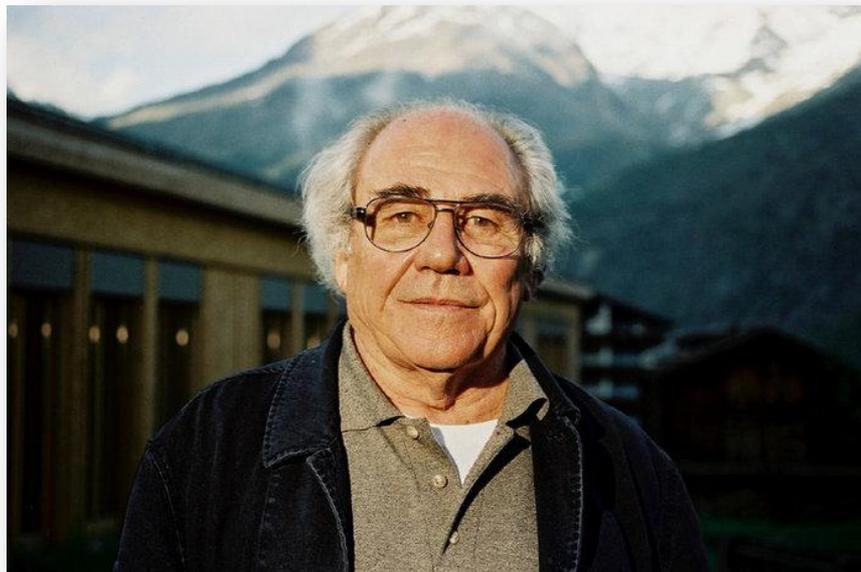
**Дариенко М.С.**

*преподаватель первой квалификационной категории ГОУ СПО  
«Тираспольский техникум коммерции»*



*В игре с неполной информацией преимущество получает тот, кто знает или может получить дополнительную информацию.*

*Жан Франсуа Лиотар©*

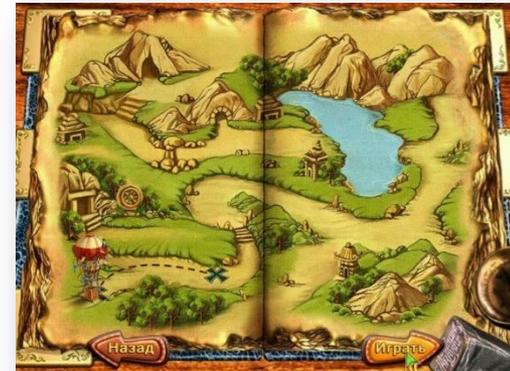


## Интерактивные формы организации образовательного процесса:

- ✓ интерактивная игра;
- ✓ мастер-класс;
- ✓ тренинг;
- ✓ проектная деятельность;
- ✓ создание проблемных ситуаций;
- ✓ экспериментирование.



**1. Квест** – это компьютерная игра, в которой герой проходит все уровни сюжетной линии, контактирует с игровым миром, общаясь с иными героями и решая задачи логического типа.



**2. Квест** – это интеллектуальная игра экстремального характера на улицах города и за его чертой в режиме реального времени, имеющий сюжет, смысл которой состоит в разрешении множества логических заданий.

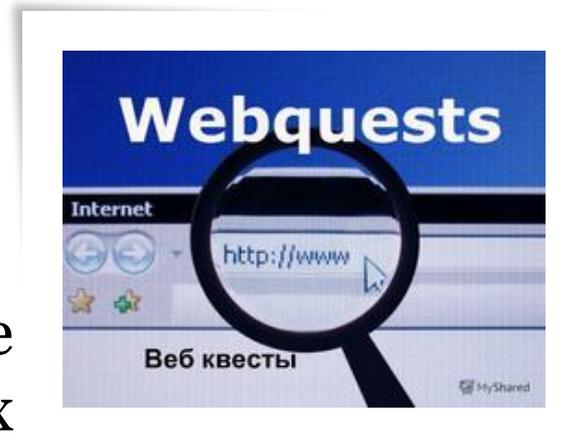


**3. Квест** – в сфере образования.



## Тематический образовательный Web-квест включает в себя:

- информационную составляющую;
- цели и задачи;
- предполагает выполнение заданий, способствующих развитию познавательной самостоятельности студентов.



**Web-квест** представляет собой проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета.

## Образовательный квест

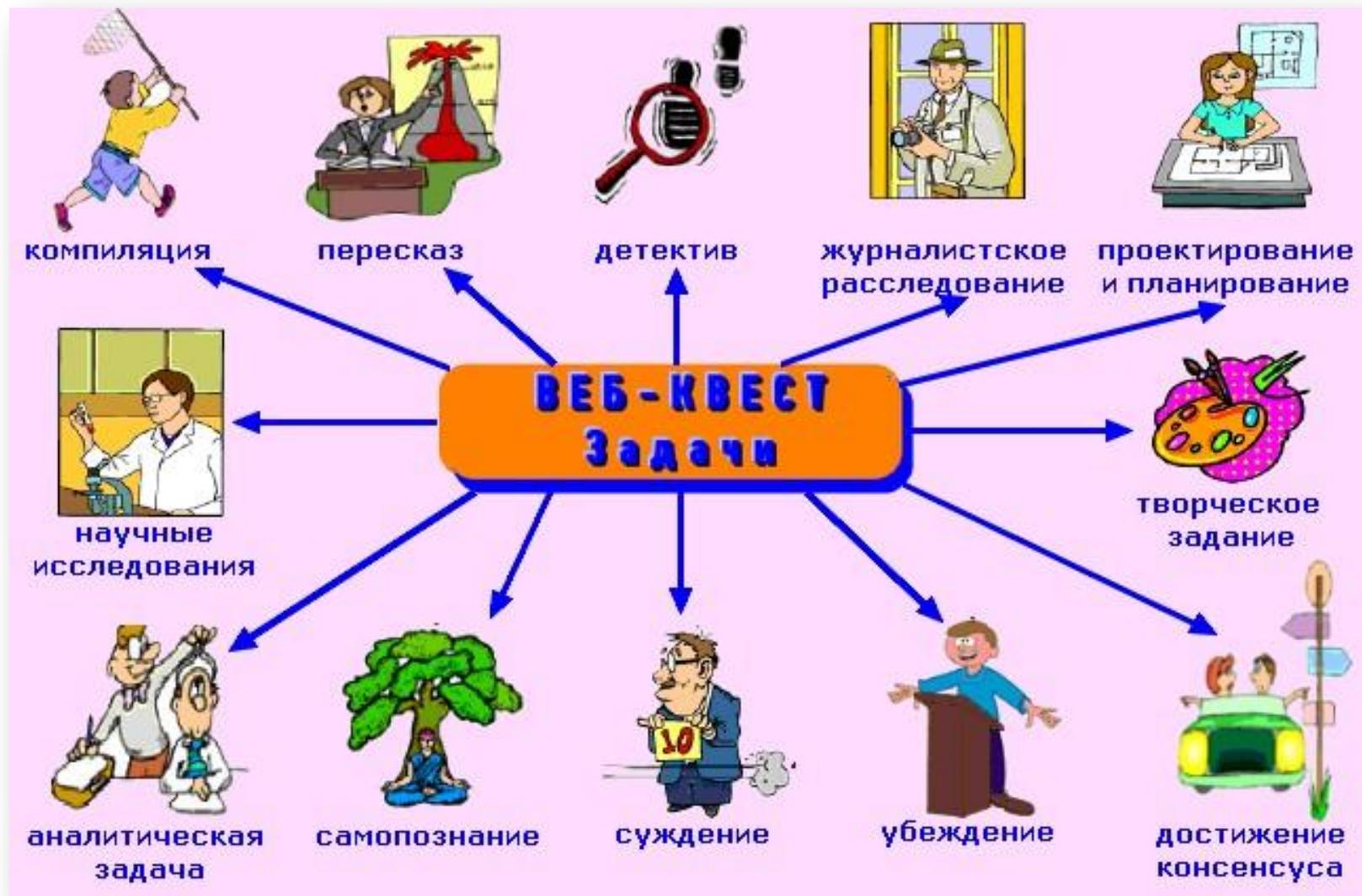
- ✓ индивидуализирует процесс обучения;
- ✓ задействует всё образовательное пространство;
- ✓ создаёт условия для развития и самореализации участников образовательных отношений.

**Web-квест** - сайт, содержащий проблемное задание и предполагающий самостоятельный поиск информации в сети Интернет.

Впервые термин **«квест»** в качестве образовательной технологии был предложен в 1995 году Берни Доджем, профессором образовательных технологий Университета Сан-Диего (США).



# Классификация Web-квестов (Берни Доджа)



# Классификация Web-квестов

## По длительности выполнения:

- **кратковременный**  
(цель: углубление знаний и их интеграция, рассчитан на 1-3 занятия);
- **длительный**  
(цель: углубление и преобразование знаний учащихся, рассчитан на длительный срок).



## По предметному содержанию:

- **монопроекты**  
(охватывают отдельную проблему, тему или учебный предмет);
- **межпредметные.**

## ЕН.02. «Информационные технологии в профессиональной деятельности»

специальности: 080201 «Менеджмент в торговле»,  
080114 «Экономика и бухгалтерский учет в торговле и общественном питании», 100701  
«Коммерция в торговле»

**Раздел** «Информационно-правовое обеспечение и электронные коммуникации»  
**Тема:** «Основы обеспечения информационной безопасности»

*4 ч аудиторной нагрузки + 4 ч СРС*

# Тематический квест по теме «Основы обеспечения информационной безопасности»

<http://webquest-it.uphero.com>

1. главное задание
2. роли
3. задания
4. критерии оценивания
5. Ссылки
6. тестирование



Квест предусматривает задания для следующих ролей:  
**юрист, системный администратор, психолог,  
киберпреступник, Internet-пользователь.**



- квест
- Работа в команде
- Решение проблемы несколькими способами
- Навыки публичных выступлений
- Использование ИКТ для решения поставленных задач
- самообучение и самоорганизация



# Библиографический список

1. Люльчак С. Ю. Использование Web-квестов в профессиональной подготовке будущих квалифицированных рабочих // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2011. – с. 98-103.
2. Напалков С.В. О видовом многообразии Web-квестов в образовательном процессе // Культура и образование. – Декабрь 2014. - № 12 [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-rzi.ru/2014/12/2740> (дата обращения: 30.12.2016).
3. Осяк С.А., Султанбекова С.С., Захарова Т.В., Яковлева Е.Н., Лобанова О.Б., Плеханова Е.М. Образовательный Квест – Современная Интерактивная Технология // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – №1-2.; [Электронный ресурс]. URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247> (дата обращения: 20.03.2017).
4. Попов А.И., Однолько В.Г., Букин А.А. Использование Web-квестов в процессе организации профессиональной творческой подготовки студентов по приоритетным направлениям // Вопросы современной науки и практики. Университет им. В.И. Вернадского. 2013. № 4 (48). с. 64-70.
5. Современные Web-технологии образовательного назначения: перспективы и направления развития: сборник статей участников Международной научно-практической конференции (13-15 мая 2016 г.) / Науч.ред. С.В. Миронова, отв. ред. С.В. Напалков; Арзамасский филиал ННГУ. – Арзамас: Арзамасский филиал ННГУ, 2016. . – 387 с.
6. Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 12 (декабрь). – С. 36–40. – URL: <http://e-koncept.ru/2013/13248.htm>
7. Хуторской А.В. Современная дидактика: учеб. – Питер, 2001. – 544 с.