

**«Обучение через развлечение:
активизация познавательной деятельности обучающихся
при прохождении веб-квеста»**

Григорова Елена Сергеевна, учитель информатики МБОУ Гимназии № 4 г.о. Самара

Умение учиться, т. е. способность к саморазвитию и самосовершенствованию путем сознательного и активного присвоения нового социального опыта определяется уровнем развития у обучающегося навыков учебной работы, обеспечивающих его способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса. Центр тяжести в образовании (как школьном, так и дополнительном) перемещается с усвоения определенной суммы фактов на формирование умения и потребности самостоятельно пополнять свои знания, ориентироваться в постоянно растущем потоке информации. Современные интерактивные технологии в образовании и проблема низкой (порой) мотивации обучающихся требуют от педагога иной системы оценки результативности ученического труда, которая не травмировала бы ребенка, не снижала его желания получать знания, а наоборот, стимулировала любовь к ним.

В том, что современные дети не привыкли вгрызаться в гранит науки и копать глубоко, принято обвинять клиповое мышление — прыжки по верхушкам, снятие сливок, наиболее легкоусвояемой и яркой информации. Что смог — зацепил, что не смог — пробежал по диагонали. Когда рядом много призывных текстов, звуков и образов, ты должен сориентироваться, выбрать наиболее ценное. Но поскольку перспектива неясная, внимание удерживается на рекламной анимашке, на которой рекламируется очередная компьютерная игра. Именно поэтому перед современным образованием стоит задача поиска новых видов и форм организации учебной деятельности. Обучение должно быть развивающим в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. С этой целью многие педагоги уже давно привлекают ресурсы сети Интернет. Одним из возможных решений данной проблемы является технология веб-квеста. Использование сайта, в котором в доступном виде представлены разнообразные формы кодирования, позволяет повысить мотивацию обучающихся при закреплении полученных знаний.

Цель, возлагаемая на созданный ресурс: в игровой форме повторить и закрепить изученный материал, дать возможность обучающимся в соревновательной форме и в своем собственном темпе принимать решения, обеспечить релаксацию участников образовательного процесса, устранить нервную нагрузку, переключить внимание на изученный материал через смену формы деятельности.

За выполнение каждого задания обучающиеся получают оценку, которая в этой системе выражается разным количеством баллов. Важно, что уровень действий обучающихся определён заранее, и каждый ребенок сам может «просчитать» свой успех.

Эффективность ресурса достаточно велика. Сайт помогает эффективно решать целый ряд практических задач: обучающиеся получают дополнительную возможность «экспертизы» своих творческих способностей и умений, учатся использовать информационное пространство сети Интернет для расширения сферы своей деятельности. Благодаря заданиям, размещенным на сайте, активизируется познавательная деятельность обучающихся. В процессе работы над заданиями квеста обучающиеся получают не «готовые к употреблению» знания, а сами оказываются вовлечены в поисковую работу, которая не изолирована от учебного процесса в целом, а находится в непосредственной связи с предыдущей и последующей познавательной деятельностью обучающихся.

Обучающиеся гимназии всегда и с удовольствием участвуют во всевозможных интернет-проектах, конкурсах, веб-квестах. Поэтому в качестве обобщающего подведения итогов по различным темам курса мною были разработаны несколько веб-квестов, один из которых по теме «Кодирование информации» я и хочу представить в данном выступлении.

Квест состоит из восьми разноплановых заданий, в ходе выполнения которых ребятам необходимо разобраться с различными системами шифрования информации и применить полученные знания на практике. Шифры Цезаря, азбука Морзе, шифр Брайля и многие другие не применяются в информационных технологиях. Однако, знания о этих системах кодирования позволяют расширить кругозор обучающихся, заинтересовать их творческим процессом расшифровки.

Веб-квест создавался на платформе сайтов Гугл. Ответы обучающиеся вносили в формы, созданные с помощью ресурса Диска Google, что позволяло наглядно отследить время и дату отправки, их правильность в сравнении с эталонным образцом. Задания, представленные к рассмотрению обучающимся, содержали интригу и были направлены на самостоятельный поиск недостающей для верного ответа информации в сети интернет.

Страница веб-квеста: <https://sites.google.com/site/laboratoriainstvennyhkodov2/home>