

УДК 373.5.016:514

Н. В. Шаптала, научный руководитель: А. Н. Дробахина

N. V. Shaptala, *scientific supervisor*: A. N. Drobahina

Шаптала Надежда Владимировна, студентка 5 курса, КГПИ КемГУ, г. Новокузнецк, Россия.

Научный руководитель: Дробахина Анастасия Николаевна, к. п. н., доцент, КГПИ КемГУ, г. Новокузнецк, Россия.

Shaptala Nadezhda Vladimirovna, 5-year student, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

Scientific supervisor: Drobahina Anastasiya Nikolaevna, candidate of pedagogical Sciences, associate Professor, Kuzbass Humanitarian Pedagogical Institute of Kemerovo State University, Novokuznetsk, Russia.

**РАЗРАБОТКА ВЕБ-КВЕСТА В POWERPOINT ДЛЯ
ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
ШКОЛЬНИКОВ ПО ТЕМЕ «КВАДРАТНЫЕ
УРАВНЕНИЯ»**

**DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE POWERPOINT
PRESENTATION FOR THE ORGANIZATION OF
EXTRACURRICULAR ACTIVITIES OF SCHOOLCHILDREN
ON THE TOPIC «QUADRATIC EQUATIONS»**

Аннотация. Данная статья посвящена разработке веб-квеста с математическими приключениями «Города России» в программе PowerPoint по теме «Квадратные уравнения». В статье представлена структура веб-квеста и его содержание.

Annotation. This article is devoted to the development of a web quest with mathematical adventures «Cities of Russia» in the PowerPoint program on the topic «Quadratic equations». The article presents the structure of the web quest and its content.

Ключевые слова: веб-квест, квест-экскурсия, обучение, внеурочная деятельность.

Keywords: web quest, Microsoft PowerPoint, quest tour, training, extracurricular activities.

Одним из изменений в системе школьного образования, связанных с информатизацией, может быть внедрение веб-квестов как интерактивного инструмента обучения.

Веб-квесты представляют собой онлайн-игры, в которых ученики решают задачи и отгадывают загадки, связанные с учебной темой.

Веб-квесты могут быть использованы на занятиях внеурочной деятельности, в качестве повторения материала или проверки знаний учащихся.

Веб-квест является вариантом компьютерной игры, который с успехом применяется в образовательном процессе. Как считают Ю. В. Корнилов и И. П. Левин, он представляет собой проблемное задание с собственным игровым сценарием, ролями и условиями [1].

Одной из популярных программных средств, которые можно использовать для создания квестов, является Microsoft PowerPoint.

По мнению О. Ю. Писновой, главное в играх-квестах – это интерактивность, т. е. способность реагировать на действия пользователя, взаимодействие с ним [3].

Не смотря на то, что Microsoft PowerPoint – это программа, предназначенная в первую очередь для подготовки мультимедийных презентаций, она содержит функции, которые необходимы для создания несложного веб-квеста (переходы, гиперссылки, анимацию, возможность добавления звука и т. д.). Как считает, Е. А. Родичева, в PowerPoint гиперссылки могут представлять собой различные информационные объекты: текст, автофигуры, графические объекты и т. д., обеспечивая действия игрока в веб квесте [2].

Одной из разновидностей веб-квестов являются квесты-экскурсии – квесты, которые используются для обучения и изучения определенных мест или достопримечательностей. Ученики проходят задания, связанные с конкретным местом, и получают информацию о его истории, культуре и т. д.

Для изучения темы «Квадратные уравнения» с помощью Microsoft PowerPoint была разработана квест-экскурсия «Города России».

Рассмотрим единую структуру образовательного веб-квеста, которую приводит нам В. И. Марданова [4], а также содержание разработанного мною квеста:

1. Введение

На данном этапе учащиеся должны понять, что они будут учить и делать в ходе выполнения квеста. Школьникам предлагается совершить виртуальное путешествие, предварительно повторив теоретический материал по теме «Квадратные уравнения».

1. Центральное задание

Учитель рассказывает основную суть задания разработанного веб-квеста по теме «Квадратные уравнения». Она заключается в следующем: учащимся необходимо решить математические задачи с квадратными уравнениями для того, чтобы узнать интересные факты о городах нашей страны.

1. Роли

В данном веб-квесте под ролями подразумеваются определённые города, где представлены необходимые задания. Учитель делит учащихся на 4 группы, в соответствии с количеством городов по несколько человек. Каждая группа выбирает понравившийся город (рис. 1) и приступает к выполнению заданий.



Рисунок 1. Квест-экскурсия: города России

1. Процесс

Учащиеся начинают решать предложенные задания. Они представляют собой интересную информацию о городе с пропусками, которые необходимо заполнить. Для этого следует решить математические задачи и выбрать один из вариантов ответа, которые представлены ниже каждого задания. Пример показан на рисунке 2.

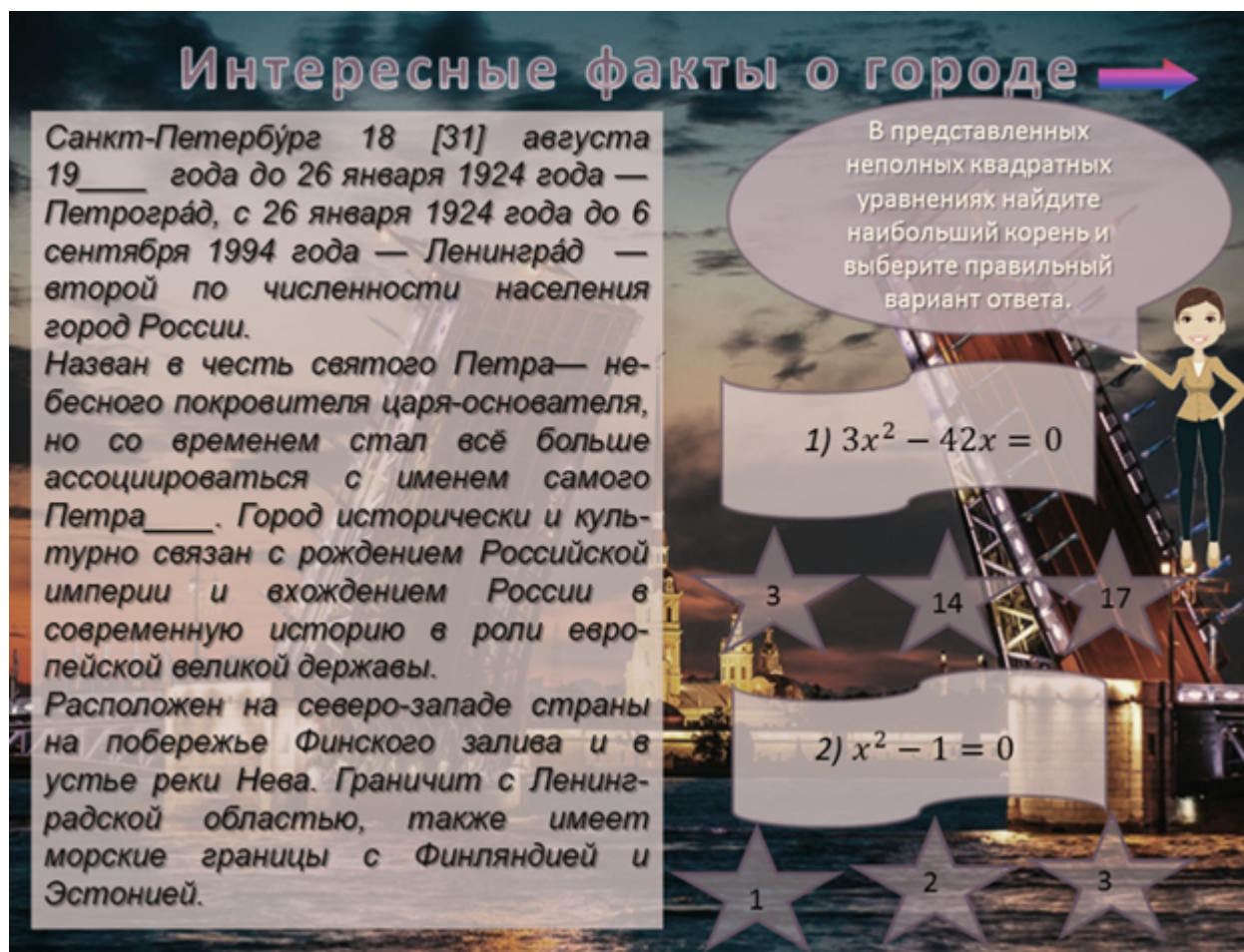


Рисунок 2. Квест-экскурсия: задание 1

1. Ресурсы

Учащиеся получают адреса сайтов в сети Интернет, которые рекомендованы учителем для выполнения задания по теме.

1. Оценка результативности

Все группы имеют возможность оценить свои результаты работы. Для этого учитель выводит слайд с «Критериями оценки» (рис. 3) и каждая группа начинает ставить оценку друг другу, обосновывая свою точку зрения.

Критерии оценки:

«2» Выполнено 1-2 задания	«3» Выполнено 3 задания	«4» Выполнено 4 задания	«5» Выполнено 5 заданий
<i>Вы так и не узнали интересных фактов о городе.</i>	<i>Вы не до конца узнали историю города, так как с некоторыми заданиями у вас возникли трудности.</i>	<i>Вы хорошо знаете историю города, но так и не смогли познать один интересный факт.</i>	<i>Вы в совершенстве знаете историю города и теперь без проблем сможете её пересказывать своим близким и друзьям.</i>


Выход

Рисунок 3. Квест-экскурсия: критерии оценки

1. Вывод

Учащиеся проводят анализ результатов своей работы, а также чему они научились во время выполнения заданий веб-квеста. Также на данном этапе необходимо осознание учащимися возможности использования полученных знаний и навыков в других областях деятельности (при изучении других дисциплин).

Подводя итоги, отметим, что использование разработанного веб-квеста «Города России» по теме «Квадратные уравнения», будет способствовать не только повышению математической подготовки школьников, но и:

1. повышению их мотивации к изучению нового материала и реализации межпредметных связей (истории, географии, информатики);
2. активизации творческой деятельности учащихся, созданию атмосферы кооперации и сотрудничества;
3. развитию чувства патриотизма, гордости за свою страну.

Список литературы

1. Корнилов, Ю. В. Геймификация и веб-квесты: разработка и применение в образовательном процессе / Ю. В. Корнилов, И. П. Левин. – Текст : электронный. // Современные проблемы науки и образования, 2017. – URL : <https://s.science-education.ru/pdf/2017/5/26865.pdf> (дата обращения : 26.03.2023).
2. Родичева, Е. А. Разработка обучающего квеста посредством Power Point / Е. А. Родичева. – Текст : электронный. – URL : <https://multiurok.ru/files/statia-natemu-razrabotka-obuchaiushchego-veb-kves.html> (дата обращения : 26.03.2023).
3. Писнова, О. Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О. Ю. Писнова. – Текст : электронный. – URL : <https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/> (дата обращения : 26.03.2023).
4. Марданова, В. И. Структура Web-квеста. Требования к элементам / В. И. Марданова. – Текст : электронный. // ИнфоУрок [сайт]. – URL : <https://infourok.ru/statya-strukturavebkvesta-trebovaniya-k-elementam-1454369.html> (дата обращения : 26.05.2022).