КОНЦЕПТ
научно-методический электронный журнал
Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Концепт. – 2013. – № 12 (декабрь). – ART 13248. – 0,4 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2013/13248.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.
ART 13248 УДК 371.132:004.9

Сокол Ирина Николаевна,
старший преподаватель кафедры информатики и информационных технологий в образовании Запорожского областного института последипломного педагогического образования, г. Запорожье, Украина
dominic28@yandex.ru

Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов

Аннотация. *В статье раскрывается понятие «квест», которое получает все более широкое распространение в сфере образования. Автор статьи рассматривает опыт кафедры информатики и информационных технологии по использованию квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов. В статье также приводятся примеры заданий квеста и результат проведенного анкетирования среди участников.*
Ключевые слова: *ИКТ-грамотность, Интернет, сервисы, квест.*

В Национальной стратегии развития образования в Украине на период до 2021 года одной из основной проблемой указано: «медленное осуществление гуманизации, экологизации и информатизации системы образования, внедрение в учебно-воспитательный процесс инновационных и информационно-коммуникационных технологий». Основные причины этого можно увидеть в плохой материально-технической базе школ, неподготовленностью учителей к внедрению и использованию инновационных технологий, «нежеланию» учителей учиться самим и внедрять новые технологии в своей деятельности, отсутствием мотивации, низкой ИКТ-грамотностью и т. д.

Под ИКТ-гамотностью автор понимает использование цифровых технологий, инструментов коммуникации и/или сетей для получения доступа к информации, управления ею, ее интеграции, оценки и создания для функционирования в современном обществе.

На сегодняшний день многие ученые обращают внимание на проблему самосовершенствования учителей в межкурсовой период. Так, Л. О. Сущенко в своих исследованиях раскрывает модель стимулирования профессионального самосовершенствования учителей [1]. Одним из принципов этой модели является принцип добровольного участия учителей в профессиональном самосовершенствовании. Л. О. Сущенко отмечает, что не зафиксировано ни одного случая негативного отношения учителей к самосовершенствованию, если этот процесс происходил без принуждения. Важнейшими, в привлечении учителей к профессиональному саморазвитию, были мотивация и привлекательность цели, соблюдение принципа интеллектуального взаимодействия в обучении. В своей модели Л. О. Сущенко раскрывает внешние и внутренние стимулы профессионально-личностного роста.

1. Курсовой период: благодарности; приглашения к участию в семинарах, конференциях; приглашения в творческие группы и т. д.

2. Межкурсовой период: материальное вознаграждение; обеспечение льготами, участие в педагогических конкурсах, соревновательный мотив, личностные мотивации и т. д.

Основываясь на основных принципах данной модели, для повышения профессионального саморазвития педагога, в особенности для повышения ИКТ-грамотности, была выбрана современная инновационная технология квестов.

Квест – приключенческая игра (синонимы: квест (транслит. англ. quest – поиски), приключение (англ. adventure)) – один из основных жанров компьютерных игр,

требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет игры может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [2].

В 1995 году в Сан-Диего Б. Доджом и Т. Марчем была разработана концепция веб-квестов, т. е. квестов с использованием информационно-коммуникационных технологий и сети Интернет. Веб-квест определяется Б. Доджем как «ориентировочная деятельность, где практически вся информация берется из сети Интернет». В концепции Б. Доджа (1997) и Т. Марча (1998) определено, что квесты предназначены для развития у учащихся и учителей умения анализировать, синтезировать и оценивать информацию [3].

Автор статьи рассматривает квест как набор проблемных заданий с элементами ролевых игр и с определенной сюжетной линией, выполняя задания, участники развивают критическое мышление, умение анализировать, систематизировать, оценивать информацию, а также знакомятся (или усовершенствуют умения) с новыми информационно-коммуникационными технологиями.

В 2012 году кафедрой информатики и информационной технологией была предпринята первая попытка использования квест-технологии для обучения педагогов Запорожской области [4].

Основные характеристики квеста:

– форма проведения квеста: областной конкурс для педагогов;
– название квеста: ИнфоСратегия;
– термин проведения: 1 месяц;
– количество заданий: 9;
– сюжетная линия: поиск клада с использованием информационно-коммуникационных технологий;
– платформа для проведения квеста: ЗапоВики (http://wiki.ciit.zp.ua);
– основная задача: познакомить педагогов с новой формой проведения поисково-исследовательских занятий с учениками;
– цель квеста: продемонстрировать педагогам новые формы работы с учащимися; ознакомить учителей с дидактическими возможностями сети Интернет и улучшить навыки работы в Интернет, способствовать развитию ИКТ-грамотности участников образовательного процесса.

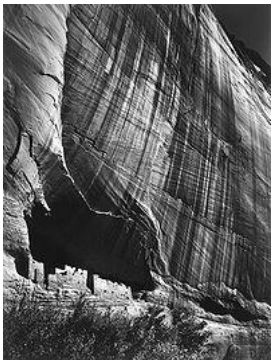
В таблице 1 представлены задания квеста и сервисы, которые рассмотрели участники.

Таблица 1

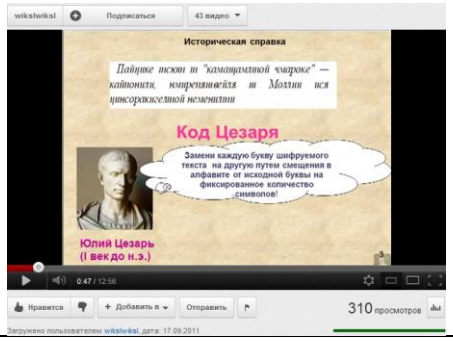
Примеры заданий квеста «ИнфоСтратегия»

Задание	***Сервисы***
Приглашаем вас в удивительное путешествие по поиску клада. Но получить клад, не так-то просто, необходимо быть активным, смекалистым, умным... Ведь на вашем пути будут сложные препятствия, подстроенные нашими разбойниками. Каждое препятствие – это вероломное задание, которое вам необходимо выполнить за 3 дня. Наши разбойники большие любители Интернета и электронной почты. Век голубиной почты давно ушел в историю, и наши разбойники не дадут ключ к кладу, если вы не пришлете им ответ на электронную почту с пометкой «Веб-квест». Если вы правильно разгадаете задание, наши разбойники с большими слезами и нежеланием будут присылать пароль, который в конце вашего пути приведет вас к кладу. Не потеряйте пароли, их будет 8, без них – путь к кладу будет закрыт. Возьмите с собой еду и воду, ведь наше путешествие продлится целый месяц, а также захватите с собой лопату и ведро, т. к. клад находится глубоко в недрах Интернета	Электронная почта. Основы виртуальной этики

КОНЦЕПТ
научно-методический электронный журнал
ART 13248 УДК 371.132:004.9
Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Концепт. – 2013. – № 12 (декабрь). – ART 13248. – 0,4 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2013/13248.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

Задание	***Сервисы***
Задание 1. Итак, мы начинаем наше путешествие. Сегодня вас ожидает первое задание и первый шаг на пути к кладу. В 1816 году Жозеф Нисефор Ньепс получил первые бумажные фотографии с помощью фотоаппарата собственной конструкции, фотографируя из окна рабочего кабинета. С тех пор человечество восхищается фотографиями, создает новые творения, развивает искусство фотографирования. Черно-белые снимки этого фотографа стали классикой пейзажной фотографии, до сих пор не потеряв своей актуальности и особого художественного видения. Не самый большой ценитель цветной фотографии, этот фотограф всю свою жизнь создавал великолепные черно-белые изображения, которые отличались выразительностью и эмоциональной окраской. Кто этот фотограф и как называется данная фотография? 	Поиск фотографий, поиск текстовой информации. Электронная почта
Задание 2. Всем известно, что кроме человеческой эволюции людей, в нашей жизни есть и эволюция техники, природы и т. д. Все меняется, все развивается, все эволюционирует. Счастливчики – обладатели первых моделей фотоаппаратов приходилось носить в рюкзаке 5килограммовые аккумуляторы и жесткий диск. Сейчас же современные фотоаппараты помещаются в женской ладони. Где-то на просторах Интернета есть видеоролик про историю фотоаппаратов. И где-то в кадре вы увидите обычную аудиокассету, как ни странно, вставленную в фотоаппарат. Какой фирмы данная кассета?	Видеосервисы. Электронная почта.
Задание 3. В сети Интернет безумное количество интересных сервисов. Вы уже познакомились с некоторыми из них в предыдущих двух заданиях. Одни сервисы дают возможность работать с фотографиями, другие с видео, третьи с картами Земли и т. д. Можно, сидя дома, отправиться в виртуальное путешествие по странам, городам, улочкам. Благодаря виртуальным картам мы можем построить маршрут своих будущих путешествий, сделать фотоальбом красивых мест своего города или пройтись по старинным улочкам. Сейчас разбойники отправляют вас в Киев. Вы находитесь на центральном киевском вокзале. Но, чтобы приблизиться к кладу вам необходимо вернуться в родной город. Найдите на вокзале часы и посмотрите, сколько времени вам осталось до отправки поезда № 72 «Киев-Запорожье». Но помните, что в виртуальном мире время не всегда совпадает с реальным, и что в самом задании всегда есть подсказка. Разбойники ждут от вас письмо с указанием времени и с кратким описанием выполнения задания	Геосервисы. Электронная почта
Задание 4. Разбойники решили, что самое время проявить вам фантазию и творчески поработать. На просторах Интернета есть оригинальный способ выразить себя, поделиться своими мыслями и настроением, сделать подарок своими руками, поздравить друзей. Соедините в единое творение стихи, фотографию, музыку – и создайте свой уникальный маленький шедевр – оригинальную открытку на День Святого Валентина для наших разбойников. Найдите сайт, о котором идет речь, и создайте свое творение	Плэйкасты. Электронная почта
Задание 5. Путешествуя к острову, пираты видели несколько памятников этому герою сказки, написанной в начале XX века: первый – в Новой Зеландии, а ещё два – на родине героя, причём один из двух был поставлен буквально за ночь, как и в книге. В путешествии пираты встретили рыцаря, но не успели с ним познакомится и теперь просят вас найти имя известнейшего рыцаря того же XX века, родившегося и начавшего свою звёздную карьеру в городе, где находится другой из памятников на родине этого литературного героя. А также хотят получить его портрет на память о нем и прослушать его творческое произведение о море. Имя, портрет и творческое произведение вы должны вложить в письмо	Поиск фотографий, поиск текстовой и аудио информации. Электронная почта
Задание 6. По воспоминаниям современников, известного писателя Солженицына, вынужденно эмигрировавшего из СССР в 1970-х, при посторонних упоминали именем этого фламандского живописца, «опираясь» на созвучие с английским переводом названия книги «Один день из жизни Ивана Денисовича». Кисти этого живописца принадлежит один очень необычный свадебный портрет Как сложилась судьба жениха, и очень желают заполучить в свою коллекцию репродукцию этого свадебного портрета	Поиск фотографий, текстовой информации. Электронная почта

КОНЦЕПТ
научно-методический электронный журнал
ART 13248 УДК 371.132:004.9
Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Концепт. – 2013. – № 12 (декабрь). – ART 13248. – 0,4 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2013/13248.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

Задание	***Сервисы***
Задание 7. В один из «красных дней календаря» пираты оказались в городе, где отмечался совершенно необычный праздник – день благословения одного из видов наземного транспорта. Пираты просят найти метку этого места, при помощи сервиса, с которым вы уже познакомились. Ссылку пришлите пиратам в обмен на следующую часть пароля	Поиск текстовой информации. Геосервисы. Электронная почта
Задание 8. В поисках лучшего места для клада, пиратам пришлось много путешествовать. Они побывали в разных странах, посмотрели красивые города, погуляли по старинным улочкам, ощутили прелести разных культур. Пираты захотели поделиться увиденным и создали сайт, где вы сможете просмотреть 3D-панорамы, снятые с воздуха. Есть на этом сайте панорама изумительного города. Январская река буквально пронизывает его. Это город контрастов с множеством фавелов. На берегах этого города стоят два корабля, которые пираты хотят заполучить для себя к следующему путешествию. Но они забыли названия этих кораблей и теперь бегают по побережью в поисках. Помогите пиратам, взамен на последний пароль! Вам необходимо прислать: ссылку на сайт, название города и название кораблей	3D-панорамы. Электронная почта
Задание 9. Вас ждет последнее задание. Если вы разгадаете пароль – клад ваш. В предыдущем задании вы получили последний пароль (всего их у вас должно быть 8). Теперь вам необходимо найти ролик, где вы увидите и услышите подсказку, что делать с полученными паролями. Фрагмент ролика представлен на рисунке.  	Видеосервисы. Электронная почта

Всего в квесте приняло участие 93 педагога. После проведения анкетирования 36% опрошенных отметили хорошие впечатления от участия в квесте, а 64% – отличные. Большинство опрошенных отметили положительный результат в проведении и в участии в таких мероприятиях.

На вопрос «Какое задание для вас было самым легким?» большинство опрошенных отметили задания 1 и 4. А вот самым трудным, по мнению 51% опрошенных, было 9 задание. Самым интересным заданием участники отметили задание 8 (30%) и задание 5 (24%).

Во время проведения квеста были обнаружены и негативные моменты. Например, у многих участников возникла проблема с Интернетом, небольшая скорость не позволила работать с фото и видео сервисами, а также с 3D панорамой. Некоторые участники столкнулись с проблемой логического мышления, что затрудняло решения задач, ведь они были построены таким образом, что прямого ответа не было, надо было искать подсказки, логически мыслить и проявлять творческие способности.

Вывод: Согласно модели Л. О. Сущенко стимулирования профессионального самосовершенствования учителей квест-технологию можно применять как стимул профессионально-личностного роста (рис. 2).

Опыт в проведении таких мероприятий показал, что такие конкурсы не только стимулируют и вызывают интерес учителей, они помогают учителям раскрыть дидактические возможности сети Интернет, раскрыть свои творческие возможности, систематизировать и проанализировать собственные знания и умения, развивают навыки поиска информации, повышают сетевую культуру и т. д.

Сокол И. Н. Использование квест-технологии для повышения ИКТ-грамотности педагогов // Концепт. – 2013. – № 12 (декабрь). – ART 13248. – 0,4 п. л. – URL: http://e-koncept.ru/2013/13248.htm. – Гос. рег. Эл № ФС 77-49965. – ISSN 2304-120X.

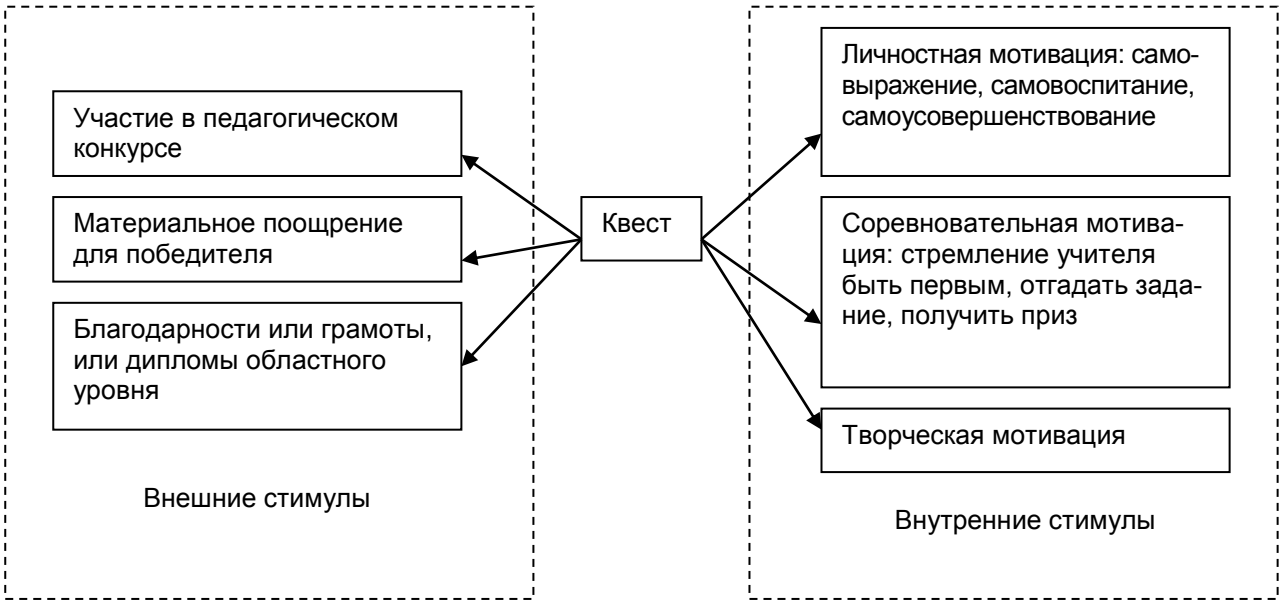


Рис. 2. Квест-технология

Ссылки на источники

1. Сущенко Л. О. Науково-педагогічний супровід професійного зростання освітян: теорія і практика. – Запоріжжя: КПУ, 2011. – 148 с.
2. Квест // Вікіпедія. – URL: http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2.
3. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. – URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html.
4. Сокол І. М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання // Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівенського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50). – Рівне: РДГУ, 2013. – 168 с.

Sokol Irina,
senior lecturer at the chair of computer science and information technologies in education, Zaporizhia Regional Institute of Post-graduate Pedagogic Education, Zaporizhia
dominic28@yandex.ru

The usage of quest techniques for increasing teachers' literacy in informational and communicational technology

Abstract. The author gives the definition of the term "quest", which becomes more and more popular in educational sphere. The author considers the experience of the chair of computer science and information technologies in education in using quest techniques for increasing the pedagogical literacy in informational and communicational technology. The article also gives the examples of quest tasks and the result of survey, made among the participants.

Keywords: literacy in informational and communicational technology, Internet services, quest.

ISSN 2304-120X
12
9 772304 120135

Рекомендовано к публикации:
Черниковой Л. А., кандидатом педагогических наук;
Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»